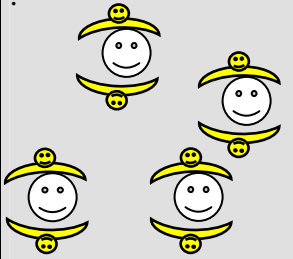
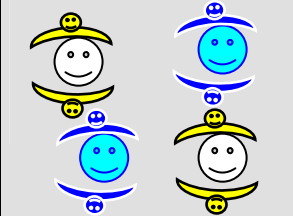


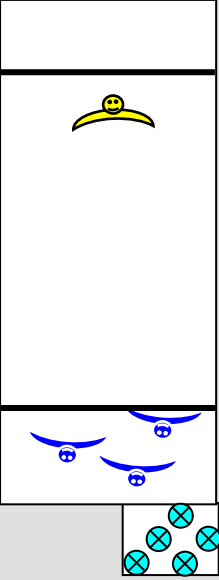




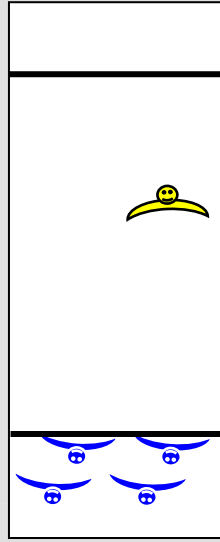
JEUX DE PRISE DE TERRITOIRE

CYCLE 2

La cage aux écureuils	p. 2
L'épervier - déménageur	p. 3
L'épervier - voleur	p. 4
Les 4 coins	p. 5

C 2	LA CAGE AUX ECUREUILS		Jeu de prise de territoire
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE – CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL
<p>Prendre des décisions rapidement</p> <p>Réagir courir vite</p> <p>Repérer un espace libre au bon moment</p>	<p>DISPOSITIF : Des couples d'élèves se tiennent la main pour former des cages sur une ronde. Un écureuil est placé dans chaque cage.</p> <p>REGLES : Au signal du maître, les écureuils sortent des cages et se promènent. Au deuxième signal du maître, les écureuils doivent trouver une autre cage.</p>	<p>TÂCHE : Occuper une place libre.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE : Avoir trouvé un nouveau refuge.</p> <p>CONSEIL D'ORGANISATION : Proposer plusieurs jeux en parallèle.</p> <p>VARIANTE 1 : Supprimer une cage, l'écureuil sans cage aura perdu. Comptage par les élèves : 1 point quand l'élève a trouvé un autre refuge, 0 point pour l'écureuil sans cage ou étant retourné dans sa cage.</p> <p>VARIANTE 2 : Idem variante 1 mais 2 équipes. Chaque écureuil ne peut pénétrer que dans un refuge de sa couleur.</p>	 <p>VARIANTE 2 2 jeux de dossards</p> 

C 2	L'EPERVIER-DEMENAGEUR		Jeu de prise de territoire
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE –CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL
<p>Repérer les espaces libres</p> <p>Réagir vite</p> <p>Courir vite</p>	<p>DISPOSITIF : Un terrain de 15m X 20m environ 10 élèves dans leur camp à une extrémité du terrain avec une réserve de ballons. Un épervier au centre du terrain.</p> <p>REGLES : Les joueurs doivent traverser le terrain en tenant un ballon et un seul à la main.</p> <p>L'épervier essaie de toucher les déménageurs qui transportent un ballon. Le déménageur touché s'assoit sur le terrain et forme un obstacle. Il garde son ballon .</p> <p>Les déménageurs non touchés reviennent chercher un nouveau ballon par l'extérieur du terrain.</p> <p>A la fin du jeu, au temps (2minutes) ou quand tous les déménageurs sont touchés on compte les ballons transportés.</p>	<p>TÂCHE : Pour les déménageurs  amener le ballon dans le camp opposé. Pour l'épervier  toucher les déménageurs.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE : Pour les joueurs, traverser le terrain sans se faire toucher. Pour l'épervier, toucher au moins un déménageur.</p> <p>CONSEIL D'ORGANISATION : Plusieurs jeux en parallèle. Arbitrage et comptage par une équipe d'élèves.</p> <p>VARIANTE : Placer des zones-refuges sur le terrain. Désigner 2 éperviers.</p>	<p>Des maillots ou chasubles. De nombreux ballons.</p> 

C 2	L'EPERVIER-VOLEUR		Jeu de prise de territoire
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE –CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL
<p>Repérer les espaces libres</p> <p>Réagir vite</p> <p>Courir vite</p>	<p>DISPOSITIF : Un terrain de 15m X 20m environ 10 élèves dans leur camp à une extrémité du terrain. Un épervier au centre du terrain.</p> <p>REGLES : Les joueurs doivent traverser le terrain en poussant le ballon au pied (ou à la main) . L'épervier essaie de faire sortir au pied (ou à la main) les ballons du terrain. Tout ballon sur le terrain est jouable. Les joueurs dont le ballon est sorti s'assoient pour former des obstacles. Le jeu s'arrête quand 5 ballons sont sortis ou au bout de 2 minutes de jeu effectif.</p>	<p>TÂCHE : Pour les joueurs  amener le ballon dans le camp opposé. Pour l'épervier  sortir le ballon du terrain.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE : Pour les joueurs, traverser le terrain sans perdre le ballon. Pour l'épervier, faire sortir au moins 5 ballons.</p> <p>CONSEIL D'ORGANISATION : Proposer plusieurs jeux en parallèle.</p> <p>VARIANTE : Placer des zones-refuges sur le terrain.</p>	<p>Des maillots ou chasubles. 1 ballon par élève.</p> 

C 2	LES 4 COINS		Jeu de prise de territoire
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE – CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL
<p>Prendre des décisions rapidement</p> <p>Feinter</p> <p>Réagir courir vite</p> <p>Repérer un espace libre au bon moment</p>	<p>DISPOSITIF : 2 groupes de 5 élèves. 4 d'entre eux sont dans des cerceaux disposés en carré. Le 5ème est au milieu. Le 2^{ème} groupe de 5 élèves comptent les points.</p> <p>REGLES : Chaque élève, dans un cerceau, change le plus souvent possible de place. Ces élèves cherchent à rester toujours propriétaire d'un cerceau.</p> <p>Le joueur qui n'a pas de cerceau doit profiter des déplacements des autres joueurs pour s'en emparer.</p> <p>Il ne peut y avoir 2 joueurs dans le même cerceau.</p> <p>Un point est marqué par chaque joueur pour chaque cerceau qu'il atteint.</p> <p>Durée : 3 minutes.</p>	<p>TÂCHE : Changer le plus souvent possible de cerceaux.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE : Marquer le plus de points en un temps déterminé.</p> <p>CONSEIL D'ORGANISATION : Proposer plusieurs jeux en parallèle. Arbitrage et comptage par les élèves.</p>	<p>4 cerceaux 1 fiche de marque par observateur .</p> 