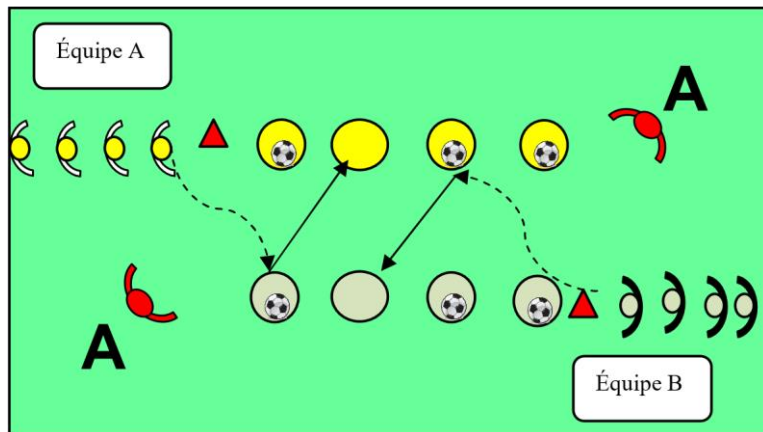


Jeux collectifs Cycle 2

LE PUISSANCE 4



Aire de jeu

Terrain gazonné de 15m x 10m

Matériel

- Des cerceaux ou des coupelles pour faire la ligne de chaque équipe
- Des plots de départ
- 6 ballons

Gestion de la classe

- Classe entière
- 2 équipes en file indienne, chacune face à une ligne de cerceaux
- 2 arbitres (1 de chaque côté) qui replacent les ballons
- 1 chronométrateur

Durée

- La manche ne doit pas dépasser 1 minute 30'

**Être la première équipe à aligner
4 ballons**

Lancement et déroulement du jeu

- L'enseignant donne le départ, un joueur de chaque équipe va chercher un ballon dans la ligne adverse et le ramène dans **le cerceau « libre »** de sa propre ligne où le ballon doit être immobilisé.
- Ensuite, il passe le relais à son partenaire en lui tapant dans la main. Celui-ci effectue la même action.
- Dès que 4 ballons sont alignés, la manche est gagnée. L'enseignant arrête le jeu et relance une autre manche.
- Les premiers passages se font ballon à la main. Quand le jeu est compris, faire la même chose aux pieds.

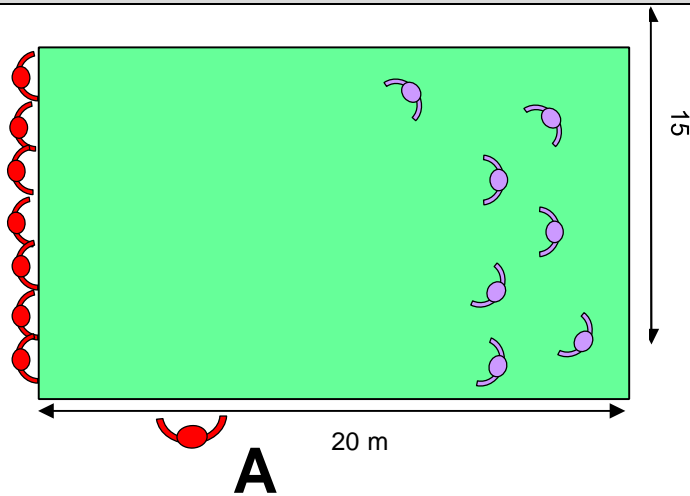
Décompte de points

La manche est gagnée quand l'équipe aligne, même furtivement, 4 ballons.

On lui attribue 1 point.

La partie est remportée par l'équipe qui marque le plus de points.

LE BOUCHON



Aire de jeu :

1 terrain délimité (minimum 20 x 15m) **Matériel**

:

- 2 jeux de chasubles
- 1 chronomètre
- 1 bouchon (1 petit objet facilement dissimulable dans la main)

Gestion de la classe :

- 2 équipes de même nombre (5 à 7 joueurs)

Durée :

- 2 x 3 minutes

Marquer un point en transportant le bouchon dans le camp opposé (pour les attaquants) ou en touchant le porteur du bouchon (pour les défenseurs).

L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points.

Pour les attaquants :

Les attaquants se réunissent et choisissent le porteur du bouchon.

Chaque attaquant tente de rejoindre le camp opposé sans se faire toucher.

Le porteur du bouchon, inconnu des défenseurs, le tient dans sa main.

Le bouchon ne peut être ni transmis, ni lancé.

Un attaquant entré en jeu ne peut plus revenir dans son camp.

Un attaquant touché reste sur place avec le défenseur qui l'a pris.

Pour les défenseurs :

S'opposer à la progression des attaquants par simple toucher.

Chaque défenseur ne peut toucher qu'une seule fois.

Il reste alors à côté de l'attaquant touché.

Déroulement du jeu :

Le jeu commence quand un des attaquants pénètre sur le terrain.

Le jeu s'arrête quand tous les attaquants sont pris ou arrivés dans le camp des défenseurs.

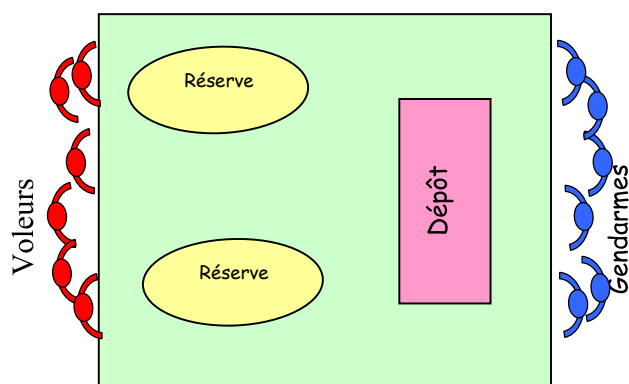
Le porteur du bouchon le montre quand tout le monde est pris

Décompte de points :

1 point pour les défenseurs si le bouchon est sur l'aire de jeu

1 point pour les attaquants si le bouchon est dans le camp opposé

GENDARMES ET VOLEURS



Aire de jeu :

- Terrain gazonné de 20m x 15m comprenant :
 - 2 zones réserves de **2m de diamètre** avec au moins 30 objets répartis dans les 2 zones
 - Une zone dépôt (3 x 5m) pour entreposer les objets volés

Matériel :

2 jeux de chasubles
Au moins 30 petits objets (bouchons, anneaux, kaplas, jetons, coupelles, sacs de graines...)
Coupelles et plots pour délimiter les zones

Gestion de la classe :

2 équipes situées à côté du capitaine, derrière la ligne

Durée :

- 2 manches de 3 minutes
- Changer de rôle à chaque manche

Être l'équipe de voleurs à ramener le plus d'objets.

Pour les voleurs :



- Ne transporter qu'un seul objet à la fois
- Ramener l'objet dans la zone dépôt
- En cas de prise par un gendarme, donner l'objet au gendarme qui le ramène dans une des réserves

Pour les gendarmes :



- Toucher les voleurs s'ils transportent un objet
- Rappporter un seul objet à la fois dans l'une des zones réserves
- Un gendarme ayant déjà un objet dans la main ne peut plus toucher
- Les différentes zones sont interdites aux gendarmes

Au début du jeu, les gendarmes et les voleurs sont dans leur camp.

Décompte de points :

1 point par objet
Total de tous les objets dans la zone dépôt
1 point pour la deuxième