

LAPINS CHASSEURS

BUT

Pour les chasseurs, toucher les lapins à l'aide de ballons
 Pour les lapins, esquiver le tir.

ORGANISATION



1 - 2 : 3 ballons
 (X) chasseurs
 (Y) lapins

REGLES DE FONCTIONNEMENT

Les chasseurs lancent à la main le (les) ballon(s) sur les lapins.
 Ils peuvent faire des passes, le (les) récupérer seulement hors du cercle.

Les lapins esquivent les tirs. Ils peuvent rattraper le ballon de volée, dans ce cas - - -

Se joue en deux manches avec changement de rôles.

CRITERES DE REUSSITE

Pour les chasseurs, toucher le plus de lapins en un temps donné.

Pour les lapins, rester le plus longtemps possible dans le cercle sans être touchés.

L'équipe gagnante est celle qui a touché le plus d'adversaires.

JEUX D'OPPOSITION

la queue du diable:

Un terrain est délimité (environ la surface d'un terrain de handball, 20 X 10 m)
 Tous les joueurs de l'équipe des diables ont, passé dans la ceinture, un foulard et
 pend d'au moins la longueur d'une main.

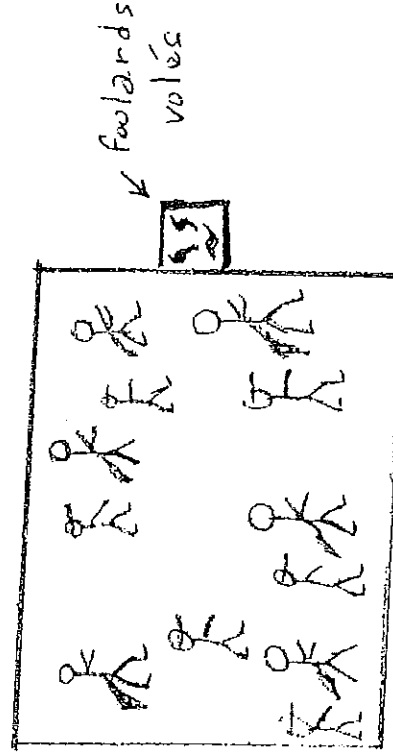
Les joueurs adverses doivent essayer d'arracher le foulard, ce qui élimine le diable.
 On n'a pas le droit de s'asseoir pour empêcher de prendre le foulard.

Dans un carton sur le bord du terrain, se trouve autant de foulards que de diable
 Un diable éliminé une première fois a le droit de revenir chercher un foulard, ce qui l'
 redonne une vie. Lorsque les foulards de réserve sont épuisés, l'élimination est définitive.
 Une "zone de sécurité" (cercle de 2 m) est mis en place autour de la réserve, zone dans
 laquelle on a le droit de rester uniquement pour reprendre et replacer le foulard. On n'
 peut pas être attaqué dans cette zone.

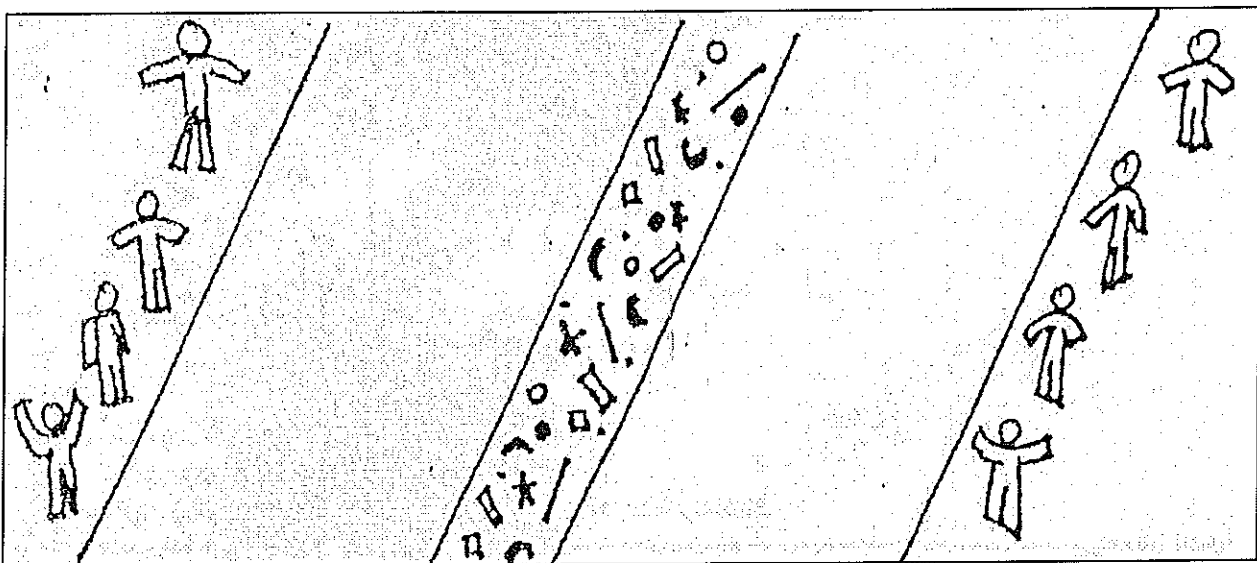
Chaque équipe est diable à son tour. L'arbitre chronomètre le temps mis pour
 éliminer tous les diables adverses.

L'équipe la plus rapide est déclarée vainqueur.

Réserve
 de Foulaards



<u>Cycle 1</u>	Béret collectif	Espaces interpénétrés de sens contraire Rôles non différenciés avec engin
But : rapporter dans son camp le plus d'objets (ballons foulards anneaux ...)		
Matériel : bien plus d'objets que de participants		
Organisation :		
H : 2 équipes de 6 à 10 joueurs		
M : un terrain de 10m x 20m coupé par une zone centrale de 2m à 3m de large		



Règles de fonctionnement :

- Au signal de l'enseignant(e), les élèves courent le plus vite possible et ramènent des objets dans leur camp.
- On ne peut transporter qu'un objet à la fois
- L'objet doit être déposé dans le camp et non lancé

Critères de réussite :

- Est gagnante, l'équipe qui a ramené le plus d'objets

Variables :

- Le nombre d'objets, leur forme et leur encombrement
- Présence éventuelle de défenseurs

Cycles 1 et 2

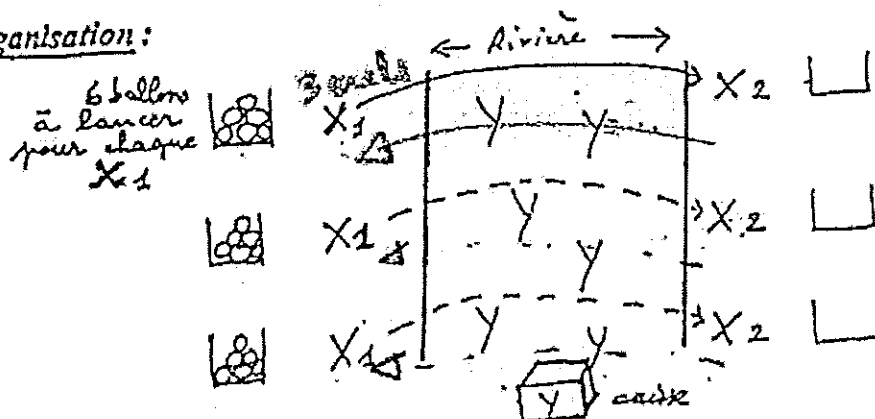
Le voleur de ballons

But du jeu :

Pour les X : passer les ballons à ses partenaires sans se les faire intercepter par les adversaires .

Pour les Y : intercepter les ballons et les déposer dans la caisse.

Organisation :



Règles principales :

- Autoriser tous les types de lancers.
- Changement de rôle entre X1 et X2.
- Puis changement de rôle entre les deux équipes.

Gain de la partie :

L'équipe qui a intercepté le plus de ballons a gagné.

NB : Choisir la largeur de la rivière afin qu'il y ait des réussites des 2 côtés.

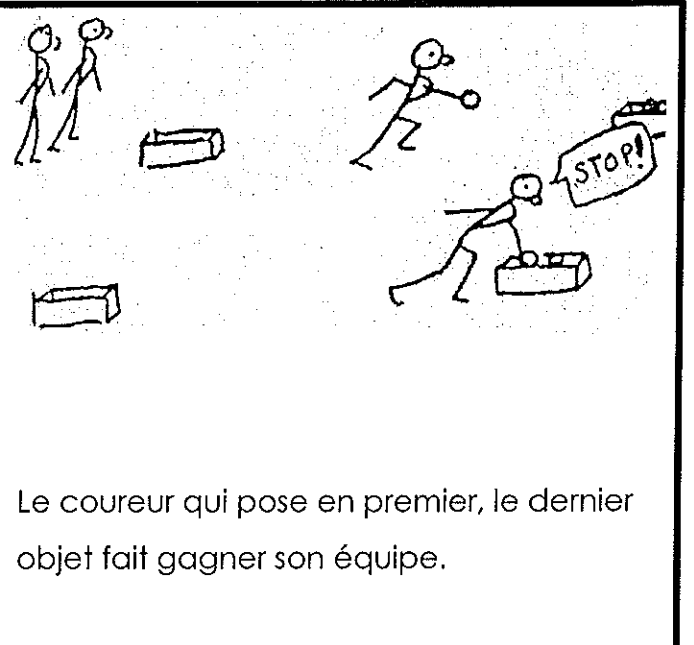
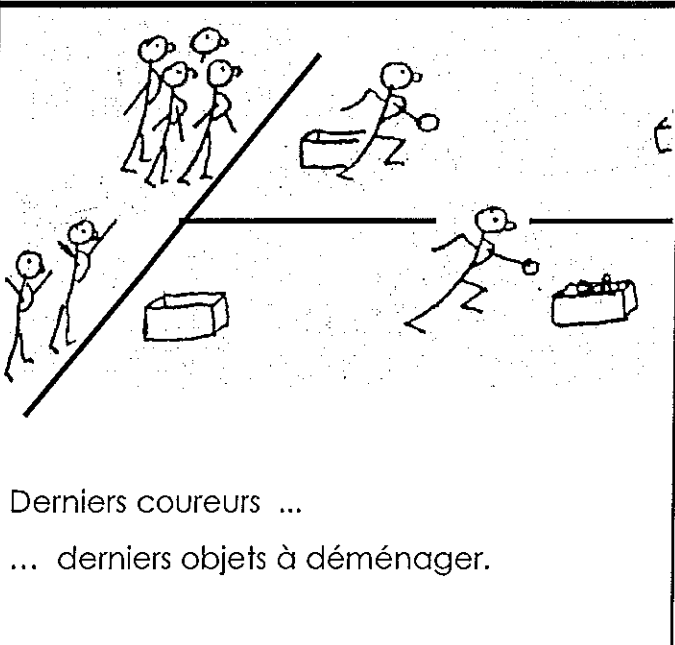
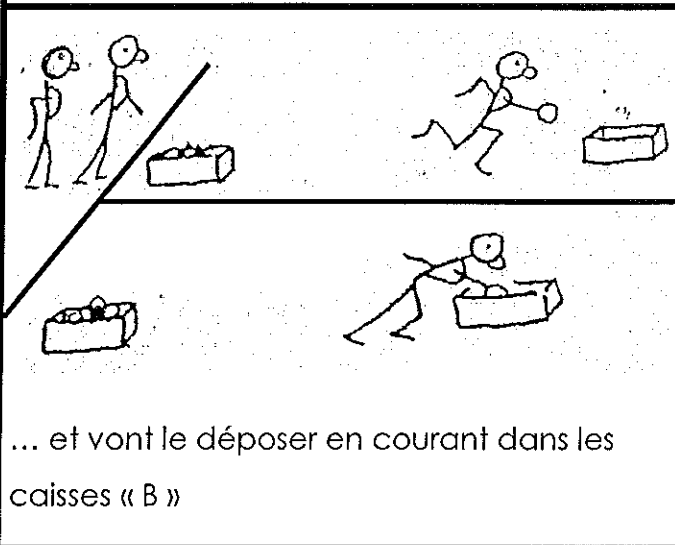
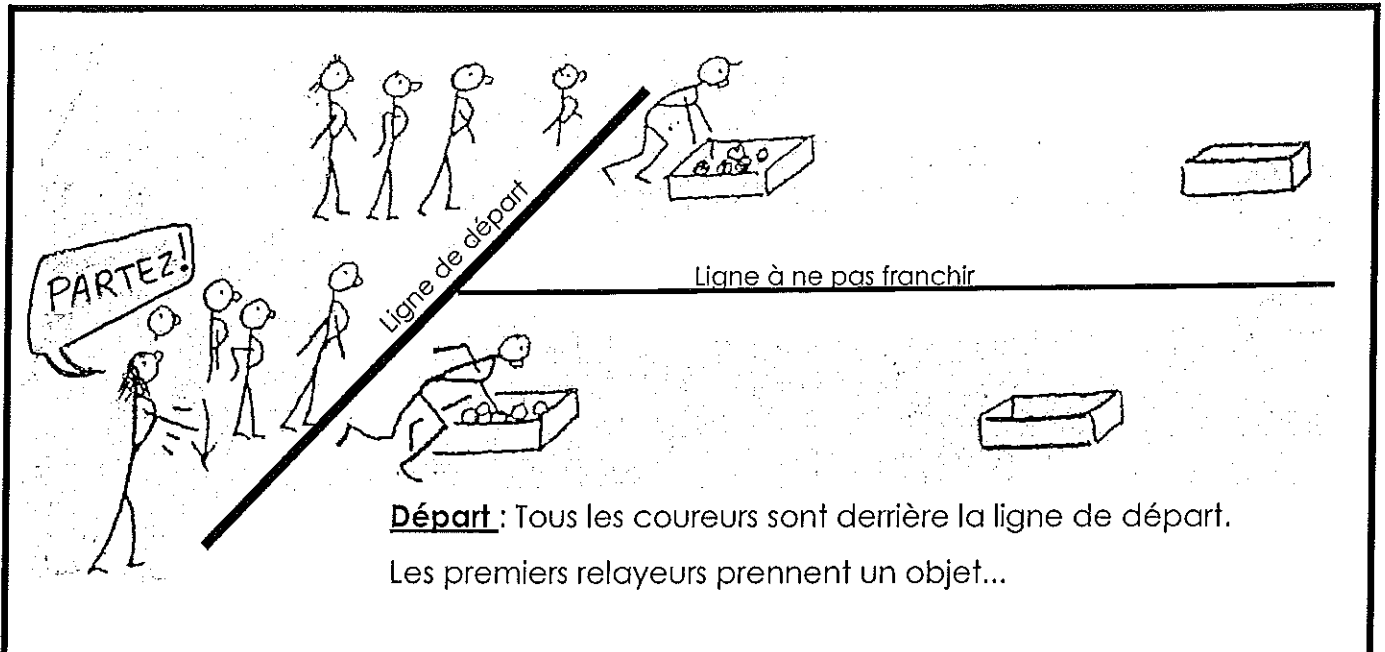
Variante :

Les X1 et X2 se renvoient les ballons pendant 2mn (type balles brûlantes).

Les Y essaient d'en intercepter le plus possible .
Au bout des 2mn l'équipe des Y compte les ballons récupérés.

Puis changement de rôle entre les 2 équipes.

Le relais des déménageurs

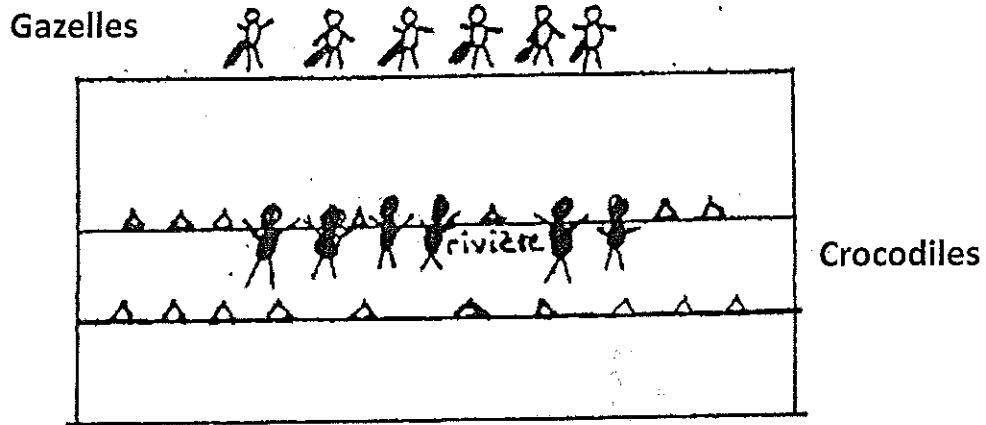


Cycle 1	Rivière aux crocodiles	Espace orienté Rôles différenciés Sans objet
---------	---------------------------	--

But → Traverser la rivière sans se faire prendre par le crocodile

Matériel → Cordes, plots, un foulard par gazelle

Organisation → Un terrain de 15m x 20m traversé en son milieu par une zone de 5 mètres



Règles de fonctionnement

→ Au signal de l'enseignant(e), toutes les gazelles doivent traverser la rivière sans se faire prendre le foulard.

CHANGER LES RÔLES APRÈS 3 PASSAGES

Critères de réussite → nombre de foulards pris après 3 passages

Variables

→ Élargir ou rétrécir la rivière

→ Imposer aux gazelles une façon de traverser (sur 1 pied, à 4 pattes, ...)