

A : Jeux de courses (poursuite , attrape - fuite , évitement) . Bernard duvialard

1° . Généralités .

a) . Spécificités .

Ces jeux de courses... sont l'occasion de confrontations directes (il faut réussir à toucher l'adversaire ou , éviter d'être touché par lui) entre un joueur et un autre ou tous les autres joueurs , ou , entre un groupe de joueurs (qui parfois appartiennent à la même équipe) et tous les autres joueurs , ou encore , entre deux groupes de joueurs qui appartiennent à deux équipes .

Chaque joueur est amené à :

- . Tenir des rôles de poursuivant : "PA" , et ou de poursuivi : "PI" .
- . Respecter des règles .
- . Résoudre en action , seul ou à plusieurs , des problèmes de déplacement (s) de personne (s) selon des trajets \pm prévisibles donc \pm chargés d'incertitude (s) .

b) . Ressources mobilisées par les participants à ces jeux de courses...

Motrices .

La course : démarrer rapidement , courir vite et changer parfois brusquement de trajectoire , courir vite sur une durée brève de 3 à 7 s (effort de type anaérobie alactique) mais qui peut aussi se prolonger au delà de 20 ou 30 s (effort de type anaérobie lactique) , ce que l'enseignant doit prendre en compte en ne laissant jamais le même élève courir vite plus de 30 s et en intervenant pour le remplacer dans ce rôle de "PA" ou de "PI" qui dure trop longtemps .

La réaction à un signal : soit pour démarrer , soit pour changer de trajet de course , soit pour changer de rôle , en sachant que ce signal peut être visuel , auditif ou tactile (ex dans "Les trois tapes") .

Cognitives .

La compréhension : de la spécificité du (ou des) rôle (s) à tenir , du but à alors atteindre par chacun de ces rôles , des règles à respecter (ce que celles ci définissent comme étant impossible et possible de faire) .

Le traitement de l'information : sur le jeu de (ou des) adversaire (s) des partenaires (où sont ils ? , que font ils ?) , sur l'environnement dans lequel évolue le joueur (limites du terrain , zones particulières , orientation de l'espace de jeu , obstacles à éviter) .

Affectives .

1 . Individuellement .

Accepter : de tenir n'importe quel rôle , d'affronter le " défi symbolique " , le " défi proximal " , le " défi statutaire " , de respecter les différentes règles .

2 . Collectivement .

Coopérer : avec ses partenaires pour élaborer en commun des choix quant à , la tactique à mettre en œuvre , l'adversaire à chasser en commun , les adversaires à chasser les uns à côté des autres , etc .

c) . Compétences à faire acquérir par les élèves .

. Spécifiques aux jeux de courses .. .

Même s'il s'agit de jeux appartenant à une seule catégorie , leur diversité ne permet pas de définir en peu de mots les "savoirs faire en situation de jeu " qu'il est souhaitable de faire apprendre aux élèves qui les pratiquent . Pour toutes précisions sur le sujet , le lecteur se reportera à la 4^o partie de ce chapitre consacré à ces jeux de courses . Il y trouvera définis , sous le terme de: " Conduite Motrice à mettre en œuvre pour être efficace dans le jeu" , les apprentissages visés et précisées , les RÈGLES D'ACTION à découvrir , comprendre et appliquer .

.En référence aux programmes en vigueur en EPS (2002) .

1 . Compétences spécifiques liées aux activités (ici , les jeux de course ...) .

Compétences .	Cycle 2 : voir programmes pages 147 , 148 .	Cycle 3 : voir programmes pages 273 , 274 .
Formulation générale	S'opposer individuellement ou collectivement . Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif comme attaquant et comme défenseur .	S'opposer individuellement ou collectivement . Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectifs .
Devant être acquises à la fin du cycle .	Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles notamment : D'attaquant : courir et éviter de se faire toucher par un adversaire "PA" , ou , courir puis prendre un objet et le porter dans son camp sans se faire toucher par un adversaire "PA" ,ou encore , courir et aller ou revenir dans son camp sans se faire toucher par un adversaire "PA" . De défenseur : courir et toucher l'adversaire "PI" porteur ou non d'un objet avant qu'il n'arrive dans son camp ou dans un refuge . Courir et s'interposer entre l'adversaire et le camp qu'il cherche à rejoindre .	Comme attaquant : courir et aller dans un espace libre ou un adversaire "PA" ne pourra pas me toucher . Comme défenseur : courir et s'interposer entre le "PI" et le camp (ou le refuge) qu'il cherche à atteindre .

2 . Compétences générales et connaissances .

. Être capable dans différents jeux de courses de ...

Compétences .	Cycle 2 : voir programmes pages 148,149.	Cycle 3 : voir programmes pages 275, 276.
a) . S'engager lucidement dans l'action .	S'engager dans des jeux progressivement plus difficiles (poursuivre ou fuir en suivant des trajets variés dans l'espace) .	Anticiper sur l'action à réaliser : savoir avant de s'élancer dans le jeu qui je vais poursuivre ou , à qui je vais chercher à échapper . Gérer ses efforts : ne plus avoir besoin de l'enseignant pour savoir quand je dois me réfugier pour me reposer quelques instants.
b) . Construire un projet d'action .	Choisir un "PI" dont le niveau est adapté à mes possibilités . Choisir avec ses partenaires le (ou les) "PI" que l'on va poursuivre .	Construire et mettre en œuvre avec ses partenaires une stratégie collective visant à atteindre plus efficacement le but du jeu .
c) . Mesurer et apprécier les effets de l'activité .	Savoir repérer le (ou les) adversaire (s) à poursuivre , les trajets qu'il (s) suit (vent) Établir des relations entre la stratégie choisie et mise en œuvre et , l'effet qu'elle a produit (efficace ? , peu efficace ?) Savoir apprécier objectivement le produit de ses actions en lisant ou écoutant ce que leur évaluation en"dit" .	Apprécier de plus en plus justement trajet et vitesse de course de l'adversaire . Faire des hypothèses sur les RÈGLES D'ACTION à mettre en œuvre pour être efficace et en évaluer leur "valeur" dans l'action .
d) . Appliquer des règles de vie .	Se conduire dans le groupe en respectant les règles du jeu mais aussi , celles de vie collective pendant les phases de "non jeu" (attente de son tour de jouer , pause méthodologique , etc) . Adopter lors des phases de bilan et , des pauses méthodologiques (voir la démarche pédagogique dans la 4 ^o partie du chapitre E de ce document) une attitude d'écoute , de respect des autres quand ceux ci interviennent et proposent des solutions et élaborer ainsi en commun des réponses collectives ou individuelles à la résolution des problèmes posés par le jeu . Connaître et assurer les rôles d'évaluateur . Aider à la mise en place et au rangement du matériel nécessaire à la pratique du jeu .	Être sensible aux règles de sécurité et les respecter scrupuleusement . Être courtois et constructif lors des pauses méthodologiques . Assurer sans erreur les rôles d'évaluateur mais aussi d'arbitre de règles simples . Participer activement et intelligemment à la mise en place et au rangement du cadre matériel nécessaire à la pratique du jeu .

. Avoir compris et retenu ...

Connaissances .	Cycle 2	Cycle 3
a) . Que l'on peut acquérir des connaissances dans l'activité physique pratiquée : sensations , émotions , RÈGLES D'ACTION .	Les courses rapides ne peuvent durer trop longtemps ni se répéter souvent : il faut régulièrement se reposer en se réfugiant . Pour se mettre en action rapidement , il faut adopter une posture de départ particulière (en général découvrir , comprendre les RÈGLES D'ACTION permettant d'être efficace dans le jeu) .	Idem Cycle 2
b) . Des savoirs précis sur l'activité physique .	Dans les jeux de courses , il y a des invariants (des "PA" , des "PI" , un même but : poursuivre pour attraper ou fuir pour ne pas se faire prendre , des règles proches) , mais aussi des particularités (des titres de jeu singuliers , des rôles parfois fixés à l'avance ou changeant pendant la même période de jeu) .	Idem Cycle 2 + connaissance précise des règles et des sanctions qui accompagnent leur non respect (pour pouvoir arbitrer) .

2° . Fiches descriptives des jeux .

1 . Les trois tapes .

2 . Pile ou face .

3 .Les sorciers .

4 . J'accroche , tu décroches .

5 . L'épervier .

6 . La rivière au crocodile .

7 . Le béret .

8 . Le drapeau .

9 . Les barres .

10 . Minuit dans la bergerie .

11 . Poules Renard Vipères .

12 . Le trésor des écureuils .

13 . Les lapins dans la clairière .

Remarques .

Le contenu des fiches descriptives de ces jeux est organisé en six rubriques .

La **1°** présente sous le terme de : " Cadre matériel " , le dispositif spatial matériel et humain nécessaire à la pratique du jeu . Les informations qu'elle contient sont complétées par une illustration qui précise les caractéristiques de ce dispositif .

La **2°** définit les rôles à tenir quand on pratique le jeu . Ces rôles sont parfois tenus pendant toute une période de jeu et ne changent que lorsque on passe à une autre manche ou nouvelle période de jeu (par exemple dans : " Les trois tapes " , et " Le drapeau ") ou , au contraire changent pendant une même période de jeu (par exemple dans : " J'accroche , tu décroches ") .

La **3°** précise le but du jeu que les équipes ou les joueurs doivent chercher à atteindre ainsi que le bénéfice qu'ils en tire : marquer un ou plusieurs points , gagner la manche .

La **4°** décrit les différentes règles que les joueurs sont tenus de respecter et les sanctions auxquelles ils s'exposent s'ils ne les respectent pas . Mais ces règles définissent aussi ce qu'il est possible de faire pour atteindre le but...Elles sont donc un ensemble de données qui sont autant de contraintes et de possibilités que les joueurs doivent prendre en compte à tout instant du jeu .

La **5°** expose la façon dont le jeu est lancé et la manière dont il se déroule : durée et nombre des manches ou périodes de jeu , présentation des scores réalisés ou désignation des gagnants de la manche , passage à une nouvelle manche et changement de rôles dans les équipes .

La **6°** enfin présente le moyen de désigner le (ou les) gagnant (s) de la partie (joueur , joueurs , équipe) .

Il faut cependant préciser que certains jeux ne se prêtent à cette logique : on y joue pour jouer et il ne peut y avoir après le jeu de désignation d'un quelconque vainqueur , c'est le cas notamment de : " J'accroche , tu décroches " .

1 : Les trois tapes

Cadre matériel.

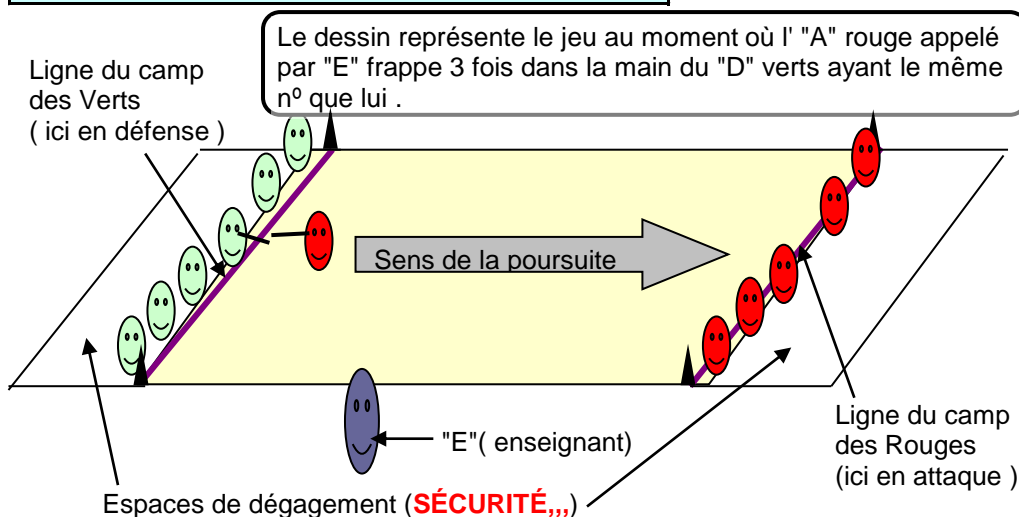
Un terrain rectangulaire tracé à la craie de Lxl = 20 x 10 m avec à chaque extrémité, un espace de dégagement d'au moins 3 m de profondeur. Quatre plots pour repérer les lignes de chaque camp. Deux équipes de 5 à 7 joueurs avec dossards de

Rôles à tenir.

Deux : Une équipe d'attaquants "A" et une équipe de défenseurs "D".

But du jeu.

A l'appel de son n° par "E", l' "A" ainsi désigné doit aller jusqu'à la ligne de l'autre équipe alors en défense et repérer le "D" qui a le même n° que lui et qui le montre en faisant un signe de la main. L' "A" doit alors frapper 3 fois dans la main que le "D" lui tend puis tenter de revenir derrière la ligne de son camp sans se faire toucher par le "D" qui le poursuit dès les trois frappes réalisées. Si l' "A" parvient à atteindre ce but, il marque 1 pt pour son équipe sinon il ne marque aucun point.



Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	"A" Il ne doit pas sortir des limites latérales du terrain lors du retour dans son camp.	Même si il ne se fait pas toucher par le "D"; il marque 0 pt pour son équipe.
	"D" Lors des trois frappes, il doit garder les deux pieds derrière la ligne de son camp.	Le "D" fautif reprend position derrière sa ligne et l' "A" recommence les 3 frappes.
Rapports Joueurs/Joueurs	"A" Ne pas amorcer le retour vers la ligne de son camp avant d'avoir terminé les 3 frappes.	Revenir devant le "D" et effectuer la ou les frappes manquantes.
	"D" Tendre le bras et orienter la paume de la main vers le haut pour les 3 frappes. Ne pas chercher à éviter les frappes. Si lors de la poursuite, il rattrape l' "A", il doit lui toucher une épaule sans violence.	1 pt est attribué d'office à l' "A".

Déroulement.

Dans chaque équipe, les joueurs se donnent un n° allant de 1 à ? (selon l'effectif). L'équipe qui joue en premier en attaque est tirée au sort. Une manche se déroule en 2 phases au cours desquelles chaque équipe est alternativement en attaque et en défense. Lors d'une phase, chaque joueur des "A" doit être appelé par "E" une ou deux fois. Dans ce dernier cas, il faut bien entendu que les joueurs de l'autre équipe soient eux aussi appelés deux fois lorsqu'ils seront en attaque. A la fin de chaque phase, on comptabilise et on note le nb de pts marqués par l'équipe qui était en attaque. Une partie peut se jouer en deux ou trois manches.

Gain de la partie.

A l'équipe qui, à l'issue des différentes manches, aura marqué le plus de pts quand elle était en attaque.

Variante 1.

Les couples d'opposants (poursuivant - poursuivi) ne sont pas désignés par le hasard mais à partir de la connaissance qu'a "E" de la vitesse de course de ses élèves. Dans ce cas, l' "E" veillera à donner le même n° à deux élèves (d'équipes opposées) ayant la même vitesse de course. Les manches seront ainsi plus équilibrées.

Variante 2.

Les joueurs ne s'attribuent plus de n° avant de jouer mais, quand ils sont "A", à l'appel de leur nom, ils vont défier qui ils veulent dans l'équipe adverse en sachant qu'ils pourront être défiés par n'importe quel adversaire quand ils seront alors en défense.

Dans ces deux variantes, le but du jeu et leurs règles demeurent identiques à ceux de la version de base.

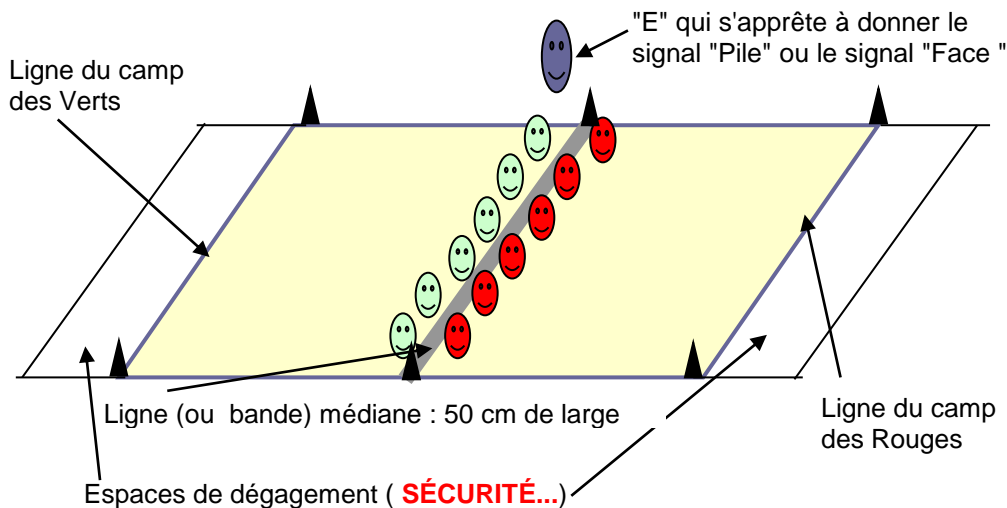
2 : Pile ou face

Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de Lxl = 20 x10m , séparé en deux parties égales par une ligne tracée également à la craie et , à chaque extrémité , un espace de dégagement d'au moins 3m de profondeur .

Six plots pour repérer la ligne médiane et les lignes de chaque camp .

Deux équipes de 5 à 7 joueurs avec dossards de couleurs # .



Rôles à tenir.

Selon le signal donné par l'enseignant "E" , poursuivant "PA" ou , poursuivi "PI" .

Chaque équipe se voit attribuée un nom : par exemple ici les verts = "Pile" , et les rouges = " Face " , et chaque joueur a un adversaire direct .

But du jeu.

Au signal de l' "E" , l'équipe désignée est celle qui est poursuivie . Dès lors , il s'agit pour chaque "PA" de toucher son adversaire direct avant que celui ci ne dépasse la ligne de son camp et marquer ainsi 1 pt pour son équipe .

Règles à respecter		
Domaine	Définition	Sanction si non respect
"PA"	Au départ , un de ses pieds (ceux du "PI" aussi) doit être posé au sol contre la ligne ou la bande médiane .	Le joueur doit se replacer avant le début du jeu .
Rapports Joueurs/Espace "PI"	Il doit courir droit devant lui (SÉCURITÉ) .	1 pt d'office au "PA" correspondant
"PA"	Si il arrive à rattraper le "PI" avant que celui ci ne dépasse la ligne de son camp , il doit le toucher avec la main sur une de ses épaules , sans violence .	Il marque 0 pt pour son équipe .
Rapports Joueurs/Joueurs "PI"	//	//

Déroulement.

Lors d'une manche , chaque équipe doit être sollicitée en tant que "PA" le même nb de fois que l'autre (2 ou 3 fois) . Pour cela , l' "E" doit tenir une comptabilité précise des signaux ("Pile" ou "Face") qu'il donne . Après chaque poursuite , le nb de pts marqués par l'équipe qui vient d'être "PA" est noté . La manche est gagnée par l'équipe qui a marqué le plus de pts . Une partie se joue en 2 ou 3 manches .

Gain de la partie.

A l'équipe qui , à l'issue des différentes manches en a gagné le plus .

Variante 1.

Remplacer les signaux de départ.

- a) auditifs : ex , "Chameau" et "Chamois" , "Bonnet Blanc" et "Blanc Bonnet" , "Boule" et "Bill" .
- b) visuels : ex , lever un ballon Vert ou , un ballon Rouge , un foulard Vert ou , un foulard Rouge .

Variante 2.

Comme pour "Les trois tapes" dans la variante 2 , les couples d'opposants sont constitués par l' "E" qui s'appuie sur la connaissance de la vitesse des différents élèves .

Variante 3.

Cette variante facilite l'évaluation puisque chaque joueur a un foulard dans le dos accroché a sa taille. Dès lors le but du "PA" est de saisir le foulard du "PI" avant que celui ci ne dépasse la ligne de son camp .

3 : Les sorciers

Cadre matériel.

Deux terrains tracés à la craie rectangulaires de 12 à 15 m de L x 6 à 8 m de l espacés de 2 à 3 m .

Huit plots pour baliser les coins des terrains espacés Deux longs foulards .

Deux équipes de 6 à 8 joueurs avec dossards de couleurs # .

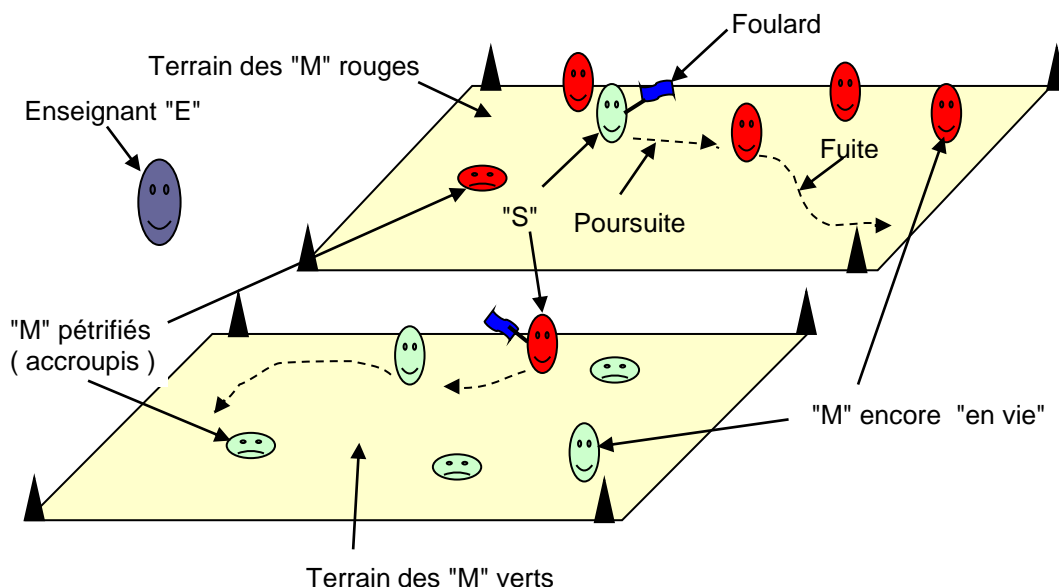
Rôles à tenir.

Deux : dans chaque équipe , un sorcier "S" et des moutons "M" .

But du jeu.

Le "S" doit chercher à pétrifier tous les "M" de l'autre équipe (en les touchant avec le foulard qu'il tient dans une main) plus vite que le "S" adverse ou en avoir pétrifié plus que lui en 2 mn .

Le dessin représente le jeu à un moment où le "S" rouge a déjà pétrifié trois "M" verts alors que le "S" vert n'a pétrifié qu'un seul "M" rouge .



Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect	
Rapports Joueurs/Espace	"M"	Ils ne peuvent fuir qu' en restant à l'intérieur de leur terrain .	Ils sont pétrifiés à l'endroit du terrain où ils sont sortis.
	"S"	Il ne peut pétrifier un "M" qu'en ayant deux pieds dans le terrain .	Prise annulée , le "M" touché reste en vie .
	"M"	Tout "M" pétrifié doit s'accroupir à l'endroit où il a été touché par le foulard du "S" .	Il sort du terrain et ne peut être remis en jeu par un "M" "en vie".
Rapports Joueurs/Joueurs	"M"	Quand il est encore "en vie", il peut remettre en jeu un "M" pétrifié en lui touchant une main .	Un autre type de touche n'entraîne pas la remise en jeu du "M"pétrifié.

Déroulement.

Pour chaque manche , l' "E" désigne un "S" dans chaque équipe . Le jeu débute au signal donné par "E" et s'achève quand les 2 mn sont écoulées ou avant , si un "S" a réussi à pétrifier tous les "M" du terrain dans lequel il évoluait .Le "S" gagnant marque alors un point pour son équipe .Une partie se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs dans chaque équipe afin que tous puissent tenir une fois le rôle de "S" .

Gain de la partie.

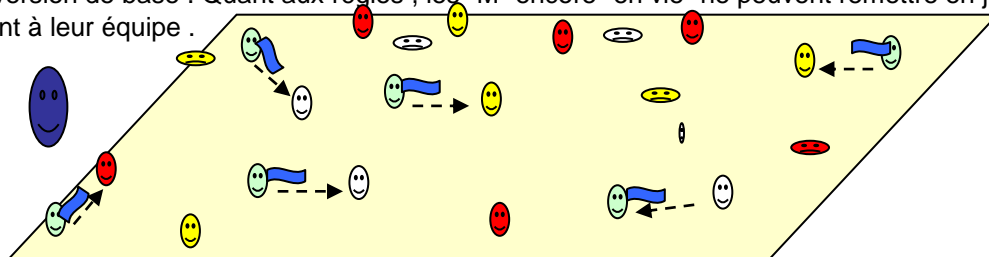
A l'équipe qui , à l'issue des différentes manches a marqué le plus de points .

Variante 1 :

Les deux terrains sont plus grands (10 x 20 m) . La classe est partagée en deux équipes avec dossards de couleurs # . Dans chaque équipe , il y a deux , trois voire quatre "S" dont le but est le même que dans la version de base . Les règles demeurent aussi les mêmes .

Variante 2 :

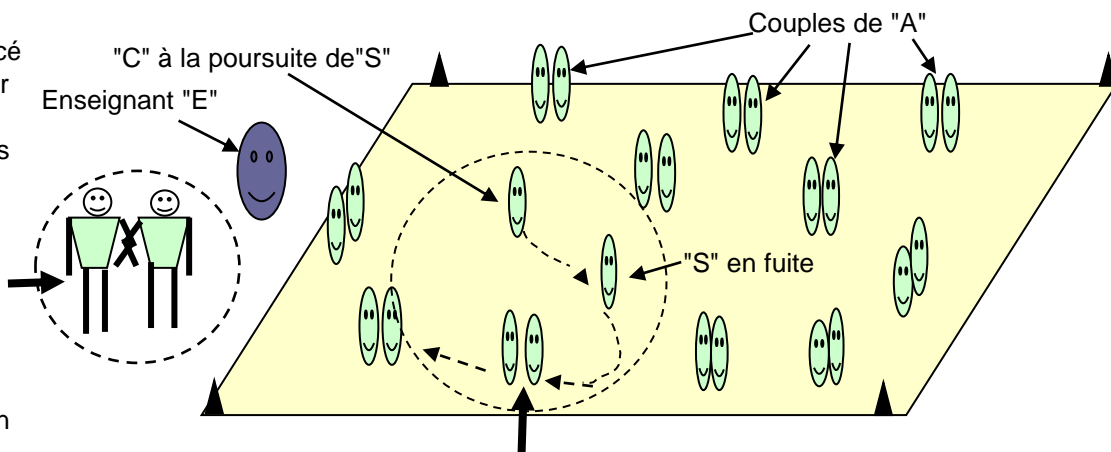
La classe est organisée en quatre équipes avec des dossards de quatre couleurs . Le terrain est commun à toutes les équipes et durant une manches , les rôles de "S" sont tenus par les joueurs d'une équipe , les autres étant tous "M" . Le but reste identique à la version de base . Quant aux règles , les "M" encore "en vie" ne peuvent remettre en jeu que des "M" pétrifiés appartenant à leur équipe .



4 : J'accroche , tu décroches

Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de 20 x 10 m pour une classe d'environ 24 .
 Quatre plots pour baliser les coins du terrain .
 Les élèves doivent être par deux , côte à côte , en se tenant par le bras (coude) sauf deux , le "C" et la "S".



Sur le dessin , "S" va s'accrocher au "A" de droite et c'est le "A" de gauche qui va se décrocher pour devenir la nouvelle "S" .

Rôles à tenir.

Trois: les accrochés "A" , un chat "C" , une souris "S" .

But du jeu.

1° pour "C" : ne pas rester chat et pour cela , toucher "S" et changer ainsi de rôle ."C"devient "S" et "S" devient "C" .
 2° pour "S" : ne pas devenir "C" , soit en ne se faisant pas rattrapée et touchée par "C" , soit en devenant "A" . Dans ce cas , c'est "A" placé du coté opposé à celui auquel "S" s'est accrochée qui devient "S" .

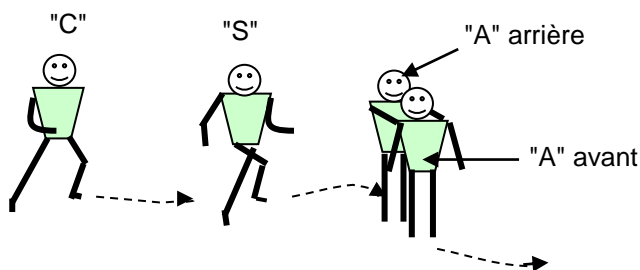
Règles à respecter			
Domaine		Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	"S"	Elle ne doit pas sortir des limites du terrain .	Elle devient "C" .
	"A"	Ils doivent être placé à l'intérieur du terrain , au minimum à un 1 m des limites .	Pas de sanction : simple mesu- de sécurité .
Rapports Joueurs/Joueurs	"S"	Elle doit s'accrocher à un "A " en ayant la même orientation que lui .	Elle reste "S" .
	"C"	Il doit toucher "S" à une épaule avec une main .	Touche annulée , "C" reste "C" .

Déroulement.

Au départ , les couples se constituent par affinité et "E" en choisit un dans lequel il désigne "C" et "S" pour commencer le jeu . Avant le signal de début de jeu donné par "E" , "C" et "S" doivent être distants de 3 à 4 m . Dès que le jeu démarre , "E" doit veiller à ce que "C" et "S" ne gardent pas plus d'1mn d'affilée leurs rôles car l'effort à produire par l'un et l'autre est très intense et ne doit donc pas s'éterniser . Dans ce cas , "E" intervient et désigne deux "A" qui tiennent alors les rôles de "C" et "S" . Le jeu peut durer en tout 5 à 6 mn avant que "E" le stoppe et propose aux enfants de constituer de nouveaux couples avant de jouer encore une fois .

Variante.

Appelée également : "Les petits paquets" , elle se caractérise par une position relative des deux "A" différente: au lieu d'être à coté l'un de l'autre , ils sont l'un derrière l'autre . Dans ce cas "S" s'accroche des deux mains aux épaules du "A" placé à l'arrière du couple et c'est "A" placé devant qui devient "S" .



5 : L'épervier

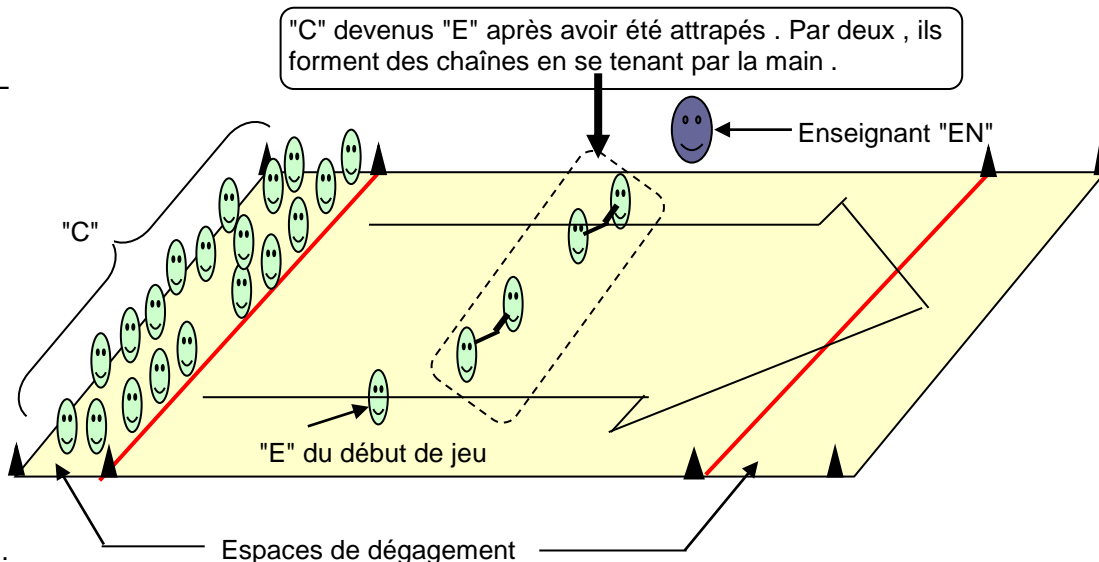
Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de 30 m de L et de 10 à 15 m de l, comprenant à chaque extrémité un espace de dégagement de 3 à 5 m de profondeur.

Huit plots pour baliser les coins du terrain et ceux des espaces de dégagement.

Rôles à tenir.

Deux : un épervier "E" (un seul au début du jeu puis ensuite plusieurs) et des chassés "C", (tous les autres élèves de la classe).



But du jeu.

1° pour "E" : attraper les "C" quand ceux ci traversent le terrain en allant d'un espace de dégagement à l'autre.

2° pour les "C": traverser le terrain sans se faire attraper par le (puis les) "E". Être le seul "C" à ne pas se faire prendre (ou , le dernier à être pris) pour gagner et devenir à son tour "E" au début de la manche suivante.

Règles à respecter		
Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rappports Joueurs/Espace "C" "E"	Ils ne peuvent sortir des limites latérales du terrain pour échapper à (ou aux) "E". Il (s) ne peut (vent) chasser dans les espaces de dégagement.	Ils sont considérés comme étant pris et deviennent "E". Prise(s) annulée(s) : le (ou les) "C" reste(nt) "C".
Rappports Joueurs/Joueurs „	Il (ou ils) doit (doivent) toucher avec une main le (ou les) "C" qui traverse (nt) le terrain . Quand ils sont par deux et forment ainsi une chaîne , ils ne doivent pas se lâcher pour attraper "C" .	-----> // -----> //
Rappports Joueurs/Temps „	A partir du signal de traversée donné par "EN", ils disposent de 15 s pour aller d'une ligne à l'autre (de // à //).	-----> //

Déroulement.

Pour la 1° manche, "EN" tire au sort le premier "E". Il donne les signaux de traversée du terrain par les "C" et donc de chasse pour le "E" (puis les "E") en veillant à faire respecter le temps dont dispose les "C" pour effectuer leur traversée. Pour cela, il compte à haute voix les secondes qui s'écoulent. Il doit aussi penser à permettre aux élèves de récupérer entre deux traversées en respectant un temps d' 1 mn à 1 mn 30 s entre deux signaux.

Variante 1 :

Plus simple : les "C" qui ont été touchés et sont donc devenus "E" ne se groupent pas par deux mais évoluent seuls en tant que nouveaux "E".

Variante 2 :

Plus facile pour l'évaluation des prises : au début du jeu, chaque "C" a un foulard dans son dos accroché à la ceinture et il est pris par "E" si celui ci lui saisit le foulard. Après chaque traversée, "EN" récupère les foulards pris par "E".

Variante 3 :

Plus difficile au fur et à mesure des prises de "C" par le (puis les) "E" : tout "C" attrapé doit se lier par la main au (x) "E" et former ainsi une chaîne de plus en plus longue. Celle ci est de plus en plus difficile à passer par les "C" encore libres et à manœuvrer par les "E".

6 : La rivière au crocodile

Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de 30 m de L et de 10 à 15 m de l, comprenant à chaque extrémité un espace de dégagement de 3 à 5 m de profondeur qui servira également de camp pour les "G" et, en son centre, un couloir de 2 m de large également tracé à la craie, il servira de "Rivière".

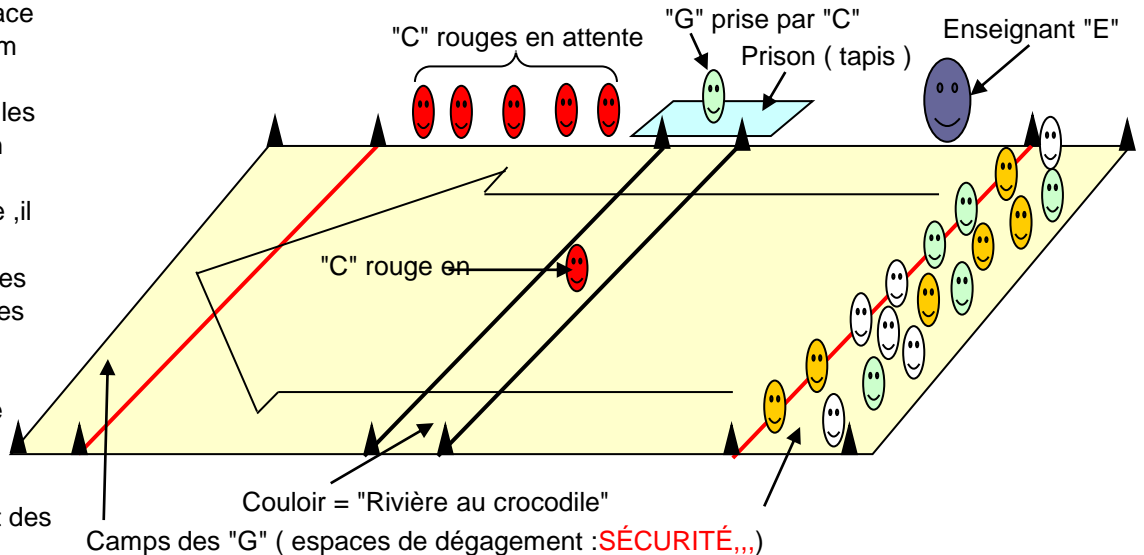
Douze plots pour baliser les coins du terrain et ceux des camps des "G"

Quatre équipes de 6 à 8 joueurs avec dossards de couleurs #.

Rôles à tenir.

Deux : un crocodile "C" et des gazelles "G". Le "C" appartient à une équipe et les "G" aux trois autres équipes.

Le dessin représente le jeu après une traversée des "G". "C" a réussi à en prendre une qui se place dans la prison le temps de l'autre traversée. Elle pourra jouer à nouveau après le changement de "C" chez les rouges.



But du jeu.

1° pour "C": attraper les "G" quand elles traversent le terrain d'un camp à l'autre, et pour chaque "G" prise, rapporter 1 pt pour son équipe. Chaque "C" joue le temps qu'il faut pour que les "G" effectuent 2 passages avant de céder sa place à un camarade de son équipe qui attend son tour sur le côté du terrain. Quand tous les membres d'une même équipe ont joué "C" (2 fois), on note le nb de pts que cette équipe a marqués avant de changer de rôle. Une manche dure le temps nécessaire pour que toutes les équipes jouent chacune une fois le rôle de "C". C'est l'équipe qui, en tant que "C" a marqué le plus de pts qui gagne la manche.

2° pour "G": ne pas se faire toucher par "C" lors de la traversée du terrain.

Règles à respecter		
Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports "G"	Elles ne peuvent sortir des limites latérales du terrain quand elles traversent la "rivière".	Elles sont considérées comme prises par "C".
Joueurs/Espace "C"	Il ne peut toucher les "G" qu'en ayant les deux pieds dans la "rivière".	Prise annulée: "G" touchée reste "G".
Rapports Joueurs/Joueurs "C"	Il doit toucher les "G" avec une (ou deux) main(s).	--> //
Rapports Joueurs/Temps "G"	A partir du signal de traversée donné par "E", elles disposent de 15 s pour aller d'un camp à l'autre.	-----> //

Déroulement.

Pour la 1° manche, "E" tire au sort l'équipe qui jouera en premier "C". Il donne les signaux de traversées pour les "G" en veillant à ce qu'elles respectent la règle des 15 s. Pour cela il procède comme pour "L'épervier". Il doit aussi penser à permettre aux élèves de récupérer entre deux traversées (1 mn à 1 mn 30 s entre deux signaux). Quand une équipe a fini de jouer en tant que "C", il désigne celle qui tiendra ce rôle dans la phase de jeu suivante.

Variante 1 :

Plus facile pour l'évaluation des prises, chaque "G" a un foulard dans son dos accroché à la ceinture et le "C" doit le prendre à la "G" quand celle-ci traverse la "rivière".

Variante 2 :

Les "G" prises restent dans la prison, même après le changement de "C" au sein de la même équipe. Il y a donc au fur et à mesure des traversées, de moins en moins de "G".

Variante 3 :

Il n'y a pas un mais deux "C" dans la "rivière".

Variante 4 :

Les "G" ne traversent plus le terrain toutes en même temps mais, une équipe après l'autre, au signal de "E".

7 : Le Béret

Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de 20 m de L x 10 à 12 m de l, séparé en deux couloirs et comprenant à chaque extrémité, un espace de dégagement de 3 à 5 m de profondeur qui servira également de camp aux différentes équipes .

Quinze plots pour baliser les coins des différents camps et ceux du terrain .

Deux anneaux ou foulards en guise de béret .

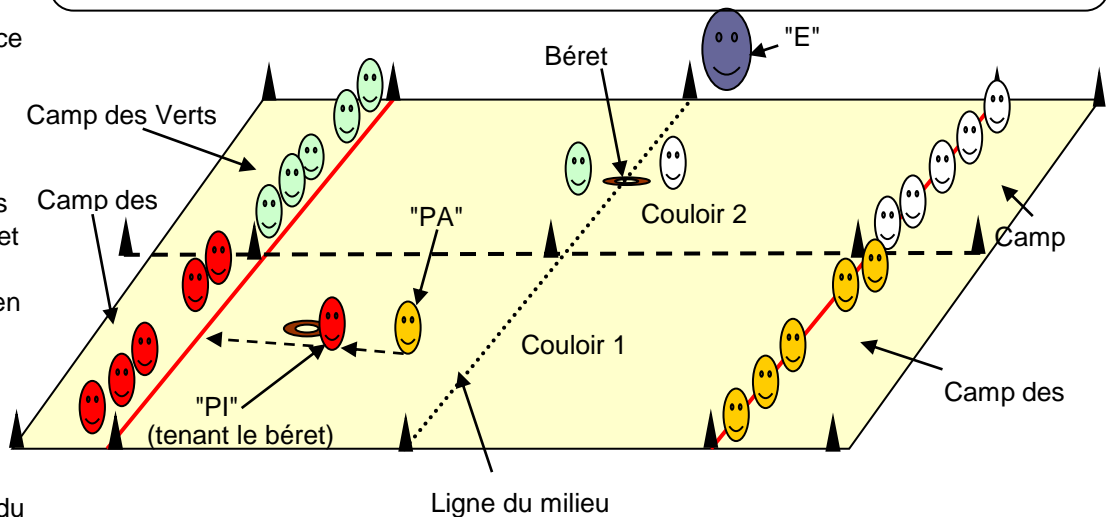
Quatre équipes de 5 à 7 joueurs avec dossards de couleurs # .

Rôles à tenir.

Un seul qui , après la prise du "béret" devient poursuivi "PI" ou poursuivant "PA" .

But du jeu.

A l'appel de son n° par "E" , aller chercher le béret (ou le foulard) posé sur la ligne du milieu de son couloir et le ramener dans son camp sans se faire toucher par le joueur du camp adverse ayant le même n° . Chaque fois que ce but est atteint , l'équipe marque un point , mais si le "PA" rattrape et touche le "PI" , c'est l'équipe du "PA" qui marque un point.



Le dessin représente le jeu à un moment où , dans le couloir 1 , le joueur "R" s'est emparé du béret et, devenu "PI", il essaie de revenir dans son camp sans se faire toucher par le "PA" "J", alors que dans le couloir 2 , aucun des deux joueurs , "V" ou B" , appelés par "E" ne s'est encore saisi du béret .

Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	Après la prise du béret , le "PI" doit rester dans son couloir lors de la fuite vers son camp .	Il ne marque pas de point et c'est le "PA" qui en marque un .
Rapports Joueurs/Béret	Il ne peut saisir puis reposer au sol le béret .	Point à celui qui n'a pas saisi le béret .
Rapports Joueurs/Joueurs	Un joueur ne peut toucher et encore moins bousculer l'adversaire avant de se saisir du béret . Lors de la phase de prise du béret , chaque joueur doit garder une main dans son dos . Le "PA" doit toucher le "PI" à une épaule avec une ou deux main (s) .	Point à l'autre équipe Point au "PI" .
Rapports Joueurs/temps	Chaque couple de joueurs appelés dispose de 30 s au maximum pour prendre le béret .	Aucun point n'est donné à l'une ou l'autre équipe .

Déroulement.

"E" décide de la disposition des équipes dans les différents camps . Dans chaque équipe les joueurs se concertent pour s'attribuer un n°. A l'appel de leur n° par l'enseignant les joueurs concernés entrent en jeu et doivent se saisir du béret dans le délai de 30 s pour tenter ensuite de le ramener dans leur camp sans se faire toucher par l'adversaire direct. "E" veille à appeler chaque n° une ou deux fois et procède en même temps au comptage des points de chaque équipe . Sont déclarées gagnantes les équipes qui , dans chaque couloir , ont marqué le plus de points . "E" peut ensuite proposer aux équipes gagnantes de s'affronter et aux équipes perdantes de faire de même dans l'autre couloir .

Variante 1 :

Plus facile pour l'évaluation : chaque joueur a un foulard dans le dos accroché à la ceinture . "PA" doit tenter de prendre celui de "PI" lors de la poursuite .

Variante 2 :

Voir la variante 1 pour "Les trois tapes " (critère de composition des équipes et d'appariement des couples opposés) .

8 : Le drapeau

Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de 25 à 30 m de L x 12 à 15 m de l. Il comprend à chaque extrémité les camps des deux équipes qui font aussi office de zones de dégagement ayant 3 à 5 m de profondeur .

Huit plots pour baliser les coins du terrain et des zones . En guise de drapeau , un foulard noué à l'extrémité d'un tube en plastique d' 1 m de L maintenu à la verticale dans un cône de signalisation . Deux équipes de 5 à 7 joueurs avec dossards de couleurs # et un foulard autour du cou pour le "C" .

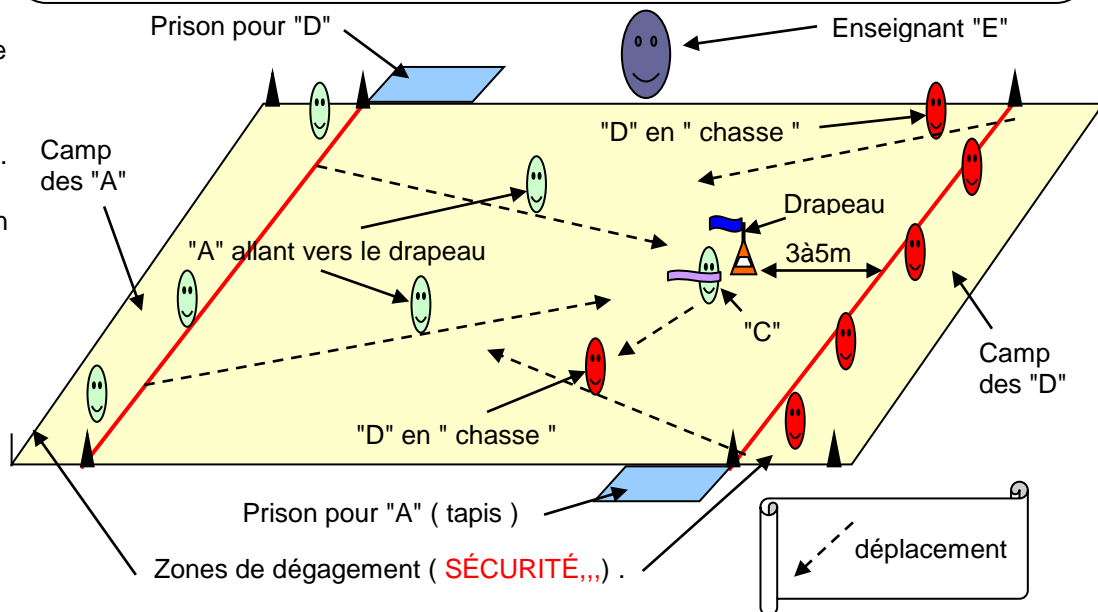
Rôles à tenir.

Dans une équipe il y a un cavalier "C" et des attaquants "A" et , dans l'autre équipe , des défenseurs "D" .

But du jeu.

Un "A" doit , pour son équipe , aller prendre le drapeau et le ramener dans son camp sans se faire toucher par un "D". Si "A" réussit , il marque 1 pt pour son équipe et , bien entendu , il n'en marque aucun si "D" le touche . Mais "C" est là pour aider ses partenaires "A" en ayant le droit de chasser les "D" alors que lui est invulnérable .

Le dessin représente le jeu à un moment où deux "A" sont entrés dans le terrain dans le but d'aller prendre le drapeau mais , deux "D" réagissent et vont à leur rencontre pour essayer de les faire prisonnier . C'est alors "C" qui va vers un des deux "D" pour essayer de l'intercepter avant que celui ci ne touche l' un des "A" qu'il pourchasse .



Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	"A"	Pour ne pas être touché par un "D" , il peut se réfugier dans son camp ou celui des "D" mais il ne peut sortir des limites latérales du terrain.
	"D"	Pour ne pas être touché par le "C" , il a droit au mêmes possibilités de refuge que les "D" mais lui aussi ne doit pas sortir des limites latérales du terrain .
	"C"	Il ne peut chercher à toucher un "D" que lorsque celui ci est dans le terrain.
Rapports Joueurs/Drapeau	"A"	Celui qui prend le drapeau doit le porter : il ne peut ni le passer à un autre "A" ni le lancer dans son camp . Il a le droit de prendre le drapeau en ressortant du camp des "D" où il était entré pour se réfugier .
	"C"	Il n'a pas le droit de prendre le drapeau .
Rapports Joueurs/joueurs	"C"	Il doit toucher le "D" qu'il pourchasse à une épaule avec une ou deux mains .
	"D"	Même type de touche que le "C" pour faire prisonnier un "A" .
	"D"	Si il s'est réfugié dans le camp des "A" , il doit revenir d'abord dans son camp avant de pouvoir à nouveau tenter de toucher un "A" .

Déroulement et gain de la partie.

Pour chaque manche , l'équipe en attaque désigne son "C" . Le signal de début du jeu est donné par "C" qui frappe le sol avec une main à coté du drapeau .La manche est terminée à chaque fois que; 1 : les "A" ont marqué 1 pt . 2 : le "A" porteur du drapeau s'est fait toucher par un "D" .3 : tous les "A" ou tous les "D" ont été faits prisonniers . Après chaque manche , les équipes changent de rôle et tous les prisonniers retrouvent leur vie . L'équipe qui joue à nouveau en attaque doit changer de "C" . Une partie se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs dans les deux équipes (de 10 à 14) et , c'est l'équipe qui a marqué le plus de points sur l'ensemble des manches qui gagne la partie .

9 : Les barres

Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de 25 à 30 m de L x 12 à 15 m de l. Il comprend à chaque extrémité les camps des deux équipes qui font aussi office de zones de dégagement ayant 3 à 5 m de profondeur .

Huit plots pour baliser les coins du terrain et des zones .

Deux tapis de gymnastique servant de prisons .

Quatre équipes de 5 à 7 avec dossards de couleurs # ;

Rôles à tenir.

Aucun en particulier sinon à différents moments du jeu (voir explications ci contre et ,

ci dessous) .

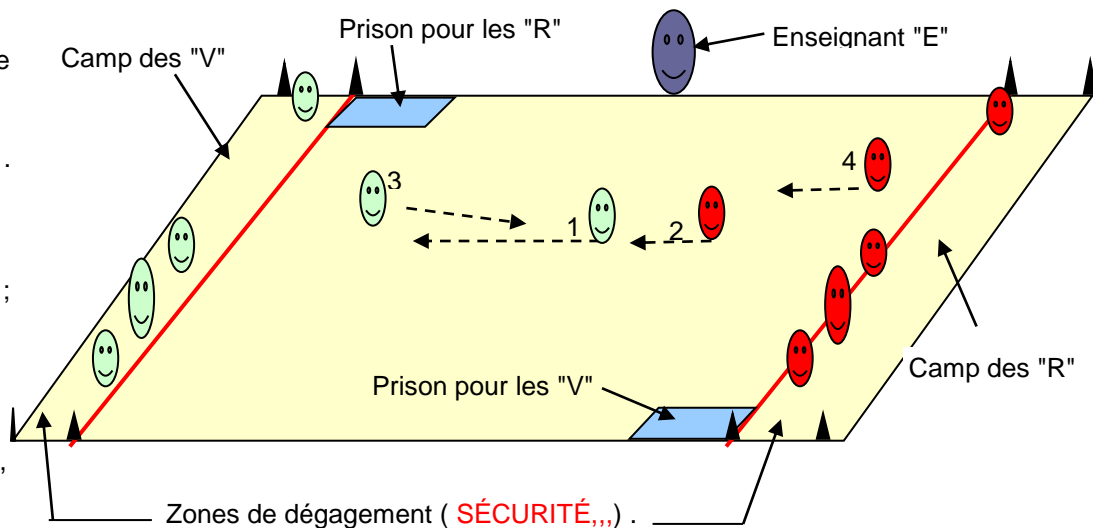
But du jeu et fonctionnement.

"E" tire au sort l'équipe qui entame le jeu (ex , ici les "V") . L'équipe désignée choisit un de ses joueurs pour aller "donner la soupe" à un , deux ou trois adversaire(s) resté(s) dans son (leur) camp en lui (leur) frappant 3 fois dans une main . Tout en effectuant ces trois frappes , ce joueur prononce : "barre,,baron,,barete,,," et puis essaie de rejoindre son camp en évitant d'être touché par le (ou les) adversaire(s) à qui il a "donné la soupe" . Dès qu'un adversaire entre dans le terrain pour le poursuivre , un de ses partenaires a "barre" sur ce celui ci et peut donc à son tour entrer dans le terrain pour tenter de le toucher mais alors c'est un autre adversaire qui a "barre" sur ce partenaire ainsi de suite .

Tout joueur sorti de son camp après un adversaire a barre sur lui . L'adversaire touché devient prisonnier et rejoint la prison prévue pour son équipe accompagné par celui qui l'a pris (qui est alors invulnérable) .

Le but du jeu pour chaque équipe est de faire prisonniers tous les joueurs adverses (ou le plus possible) et gagner ainsi la manche .

Le dessin représente le jeu au moment où "V"1 vient de "donner la soupe" à "R"2. Il court vers son camp en étant poursuivi par "R"2 . A ce moment là , "V"3 a barre sur "R"2 et entre dans le terrain pour chercher à le toucher , dès lors "R"4 a barre sur "V"3 et entre dans le terrain pour tenter de le toucher etc,,



Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace et Joueurs/Joueurs	Celui qui "donne la soupe" n'a pas le droit de sortir des limites latérales du terrain en revenant dans son camp.	Même si il n'est pas touché par son poursuivant , il est fait prisonnier . } Prise d'un adversaire annulée
	Tout joueur qui entre dans le terrain a la possibilité de se réfugier dans le camp adverse . Pour retrouver le droit d'avoir barre sur un adversaire , il doit d'abord revenir dans son camp mais lors de ce retour , il sera à la merci d'un adversaire qui entre après lui dans le terrain .	
	Les prisonniers peuvent être délivrés par un seul partenaire encore en vie à conditions qu'ils aient tous leurs deux pieds sur le tapis , qu'ils se tiennent par la main, que ce soit le premier prisonnier qui soit touché à sa main restée libre.	} Aucun prisonnier n'est délivré .

Déroulement.

Le jeu s'arrête après chaque prise d'un prisonnier et à chaque délivrance d'un ou de plusieurs prisonnier(s) . C'est alors à celui qui à fait un prisonnier ou qui a délivré un ou plusieurs de ses partenaires prisonnier(s) d'aller "donner la soupe" . On peut limiter une manche à 5 mn et attribuer le gain de celle ci à l'équipe qui avait fait le plus de prisonniers (même ceux qui ont été délivrés pendant la manche). Une partie peut se jouer en 2 ou 3 manches de 5 mn au maximum chacune .

Gain de la partie.

A l'équipe qui a gagné le plus de manches .

Variantes . 1 : le jeu n'est pas arrêté après chaque prise . 2 : le jeu n'est pas arrêté après chaque délivrance et les joueurs délivrés sont vulnérables lors du retour dans leur camp .

1

10 : Minuit dans la bergerie

Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de 25 à 30 m de L x 12 à 15 m de l. A une de ses extrémités, la "Bergerie" laquelle est séparée du terrain d'évolution par une zone de franchissement "F". Huit plots pour baliser les coins des différents espaces. Un tapis de gymnastique pour délimiter la "Tanière" du loup.

Dix à Quinze élèves peuvent jouer dans un tel dispositif.

Rôles à tenir.

Un loup "L" avec un foulard noué autour du cou et, des moutons "M" joués par tous les autres élèves.

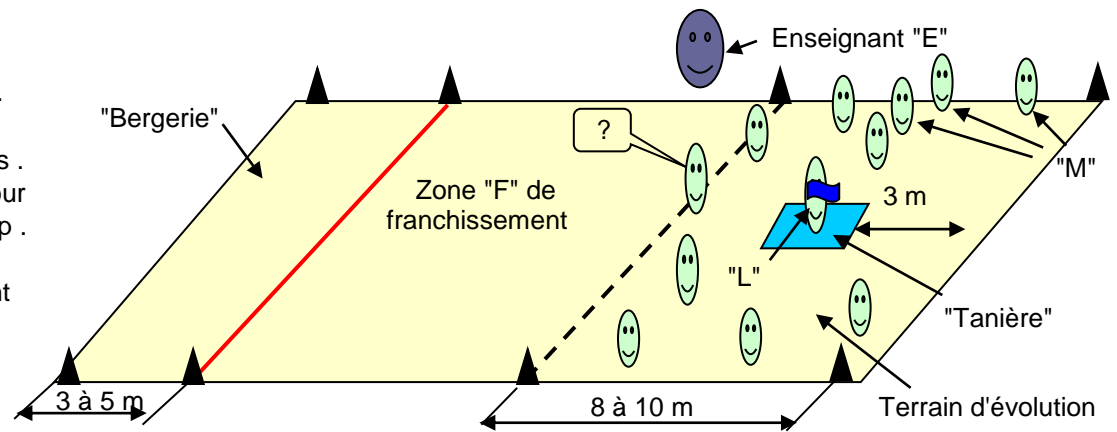
But du jeu.

Pour "L" : attraper des "M" avant qu'ils n'entrent dans la "Bergerie". Pour les "M" ne pas se faire prendre par "L" et rester le dernier mouton vivant pour devenir à son tour "L" dans la manche suivante.

Déroulement.

Pour la 1^o manche "E" tire au sort "L" qui va se placer dans sa "Tanière" alors que les autres élèves "M" se placent dans la "Bergerie". Au signal donné par "E" les "M" sortent de la bergerie, traversent la zone "F" puis entrent dans le terrain d'évolution. Un des "M" est désigné qui interroge "L" : "Loup, quelle heure est il ?" Celui-ci répond à haute voix une heure de son choix. La promenade reprend alors dans le terrain d'évolution et la Q est à nouveau posée à "L" autant de fois jusqu'au moment où il répond : "Il est minuit !". A ce moment, tous les "M" essaient de rejoindre la "Bergerie" poursuivis par "L" qui tente de les toucher avec la main. Ceux qui sont touchés sont éliminés et se placent en dehors du terrain avant que le jeu reprenne.

Le dessin représente le jeu au moment où tous les "M" sont autour de "L" et que l'un d'eux lui pose la Q : "Loup, quelle heure est il ?" ?



Règles à respecter		
Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace et Joueurs/Joueurs	Quand la Q est posée à "L", ils doivent avoir les deux pieds dans le terrain d'évolution. Quand ils reviennent dans la bergerie, ils ne doivent pas sortir des limites latérales du terrain d'évolution ni de celles de "F". Il doit rester les deux pieds sur le tapis tant qu'il n'a pas terminé de dire sa réponse. Pour éliminer les "M", il doit leur toucher l'épaule avec la main.	Même si ils ne sont pas touchés dans leur fuite par "L", ils sont éliminés. Ses prises sont annulées. Ses prises sont annulées.

Variantes

La version de base propose que les "M" pris par "L" soient éliminés : si elle permet de préserver l'aspect émotionnel du jeu (Présence d'un défi symbolique pouvant motiver bien des élèves), elle risque aussi de démobiliser ceux qui, à chaque fois sont éliminés trop tôt aussi, peut-on proposer aux "M" qui ont été pris de a) : devenir des adjoints de "L" qui se positionnent à un endroit fixe dans la zone "F" afin de gêner les "M" dans leur fuite **sans pour autant qu'ils puissent les arrêter**. b) : se placer accroupis derrière la tanière de "L". Dès la chasse de "L" lancée, des "M" encore en vie peuvent les délivrer et ils doivent rejoindre la "Bergerie" sans se faire prendre à nouveau par "L".

|

11 : Poules Renards Vipères

Cadre matériel.

Dans un vaste terrain de 30 à 40 m de L x 20 à 25 m de l , trois refuges tracés à la craie , distants de 10 à 15 m les uns des autres .

Quatre plots pour baliser les coins du terrain .

Trois équipes de 5 à 8 joueurs avec dossards de couleurs # .

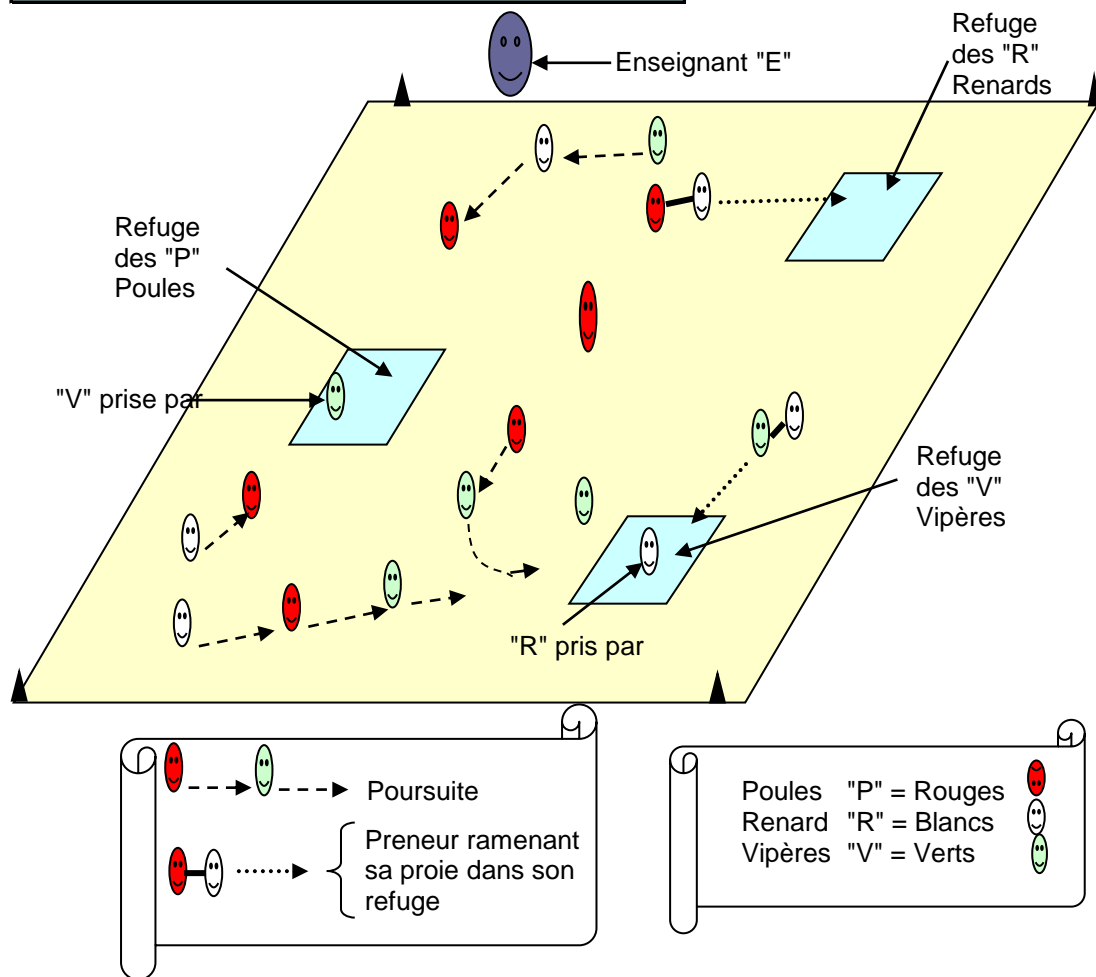
Rôles à tenir.

Trois : une équipe de poules "P" , une équipe de renards "R" et une équipe de vipères "V" et une équipe de vipères

But du jeu.

Prendre tous les joueurs d'une des deux autres équipes : les "P" prennent les "V" qui prennent les "R" qui prennent les "P" ..

Le but atteint rapporte un pt à à l'équipe qui y parvient . A défaut , au bout de 5 mn de jeu , c'est l'équipe qui a fait le plus de prisonniers qui marque le point .



Règles à respecter		
Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace et Joueurs/Joueurs	<p>Chaque animal peut entrer dans le refuge de son équipe pour éviter d'être pris par son poursuivant . Il ne peut entrer dans un des refuges des équipes adverses . Il doit rester à l'intérieur des limites latérales du terrain.</p> <p>Il suffit de toucher une épaule avec une main pour prendre son adversaire . On ramène le prisonnier dans son refuge en le tenant par la main et on est à ce moment là , invulnérable .</p>	<p>Même non touché par un poursuivant , il est fait prisonnier et va seul , dans le refuge de l'équipe de ses poursuivants . Prise annulée , l'animal touché autrement reste en jeu .</p>
	On peut délivrer un partenaire fait prisonnier en lui touchant la main alors qu'il se trouve dans le refuge de celui qui l'a pris .Une seule délivrance à la fois .	

Déroulement.

Au départ , les équipes sont dans leurs refuges respectifs . Le signal de début de jeu est donné par "E" . Celui ci doit rappeler si nécessaire aux différents joueurs la possibilité qu'ils ont de "souffler" (de se reposer quelques instants) dans leurs refuges avant de reprendre le jeu .La manche est gagnée par l'équipe qui a marqué le plus de points à l'issue des 5 mn de jeu . Une partie se joue en 2 , 3 ou 4 manches , en fonction du nb de manches que chaque équipe aura gagné .

Gain de la partie.

A l'équipe qui aura gagné le plus de manches .

Variantes.

- 1° Chaque joueur a un foulard dans le dos accroché à la ceinture et pour l'attraper , il faut lui prendre le foulard .
- 2° Les joueurs prisonniers font la chaîne et ce sont tous les prisonniers qui sont libérés en une seule fois .

12 : Le trésor des écureuils

Cadre matériel.

Un terrain rectangulaire tracé à la craie de 20 x 10 à 30 x 15 m .

Une table basse en guise de réserve et quatre caisses ou cartons ou à défaut , cerceaux où seront déposés les objets pris dans la réserve .

Deux tapis de gymnastique pour matérialiser la zone neutre .

Dix plots pour baliser les "portes" , les coins des camps et du terrain.

Quatre à huit cercles tracés à la craie qui servent de refuges aux "EC" .

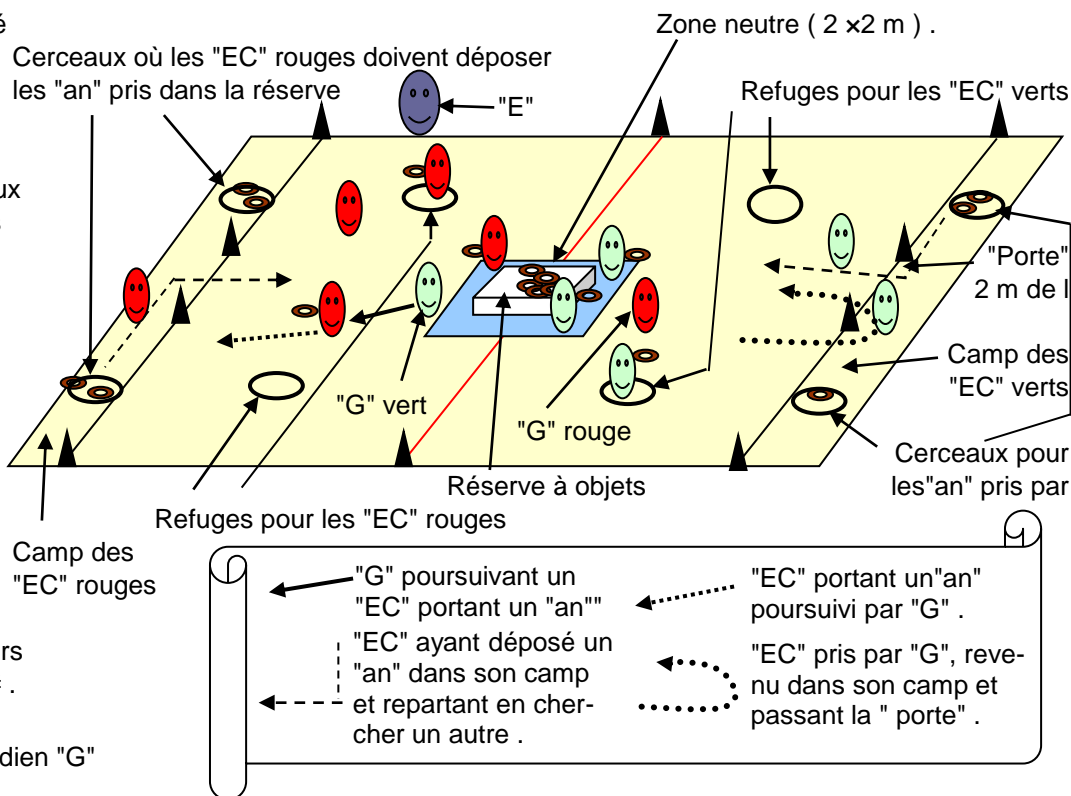
N objets = N enfants x2 ou 3 (ici , des anneaux "an") .

Deux équipes de 5 à 7 joueurs avec dossards de couleurs # .

Rôles à tenir.

Des écureuils "EC" et un gardien "G" dans chaque équipe .

But du jeu. En ne prenant qu'un seul objet à la fois dans la réserve , les joueurs de chaque équipe doivent ramener plus d'objets dans leur camp que l'équipe adverse et gagner ainsi la manche .



Règles à respecter

Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace et Joueurs/Joueurs	Pour entrer en jeu , il faut toujours passer par la "porte" de son camp . Tant qu'il n'a pas pris un "an" ou qu'il se trouve dans la zone neutre , il est invulnérable . "EC" Porteur d'un "an" il ne doit pas sortir des limites latérales du terrain en tentant d'échapper à un "G" . Porteur d'un "an" , il peut aller se réfugier dans un des refuges avant de l'amener dans son camp . Si un porteur de "an " est pris par un "G"	Revenir dans son camp et passer la porte . { Ramener l' "an" dans la réserve , revenir dans son camp et entrer en jeu en passant par la porte . { Ramener l' "an" dans la réserve , revenir dans son camp et entrer en jeu en passant par la porte .
	"G" Il ne peut prendre l' "EC" porteur d'un "an" dans la zone neutre , dans les refuges , dans le camp de l' "EC" qu'il poursuit . Pour prendre un "EC " porteur d'un "an" , il faut le toucher à l'épaule avec une main .	La prise est annulée , l' "EC" peut continuer vers son camp

Déroulement. Au départ , les "EC" sont dans leurs camps respectifs et les "G" dans l'espace de jeu de leurs adversaires (le ½ terrain du côté du camp adverse) . Au signal de "E" , les "EC" entrent en jeu en passant par la "porte" de leur camp et vont vers la réserve où se trouvent les "an" à ramener dans leur camp . Quand tous les "an" ont été déposés dans l'un et l'autre des deux camps , la manche est terminée . "E" compte alors les "an" que contiennent les cerceaux de chaque camp et désigne l'équipe qui a gagné la manche . Faire jouer 2 ou 3 manches en changeant à chaque fois les "G" .

Gain de la partie. A l'équipe qui a gagné le plus de manches .

Variante 1 . Limiter la durée de jeu à 3 mn . L'équipe qui gagne la manche est celle qui a ramené plus d' "an" que l'autre à l'issue des 3 mn .

Variante 2 . Jouer sur le terrain le plus grand et augmenter alors le nb de "G" (+1 ou 2) et celui de refuges (+ 1 ou 2) .

Variante 3 . Chaque "EC" a un foulard accroché à la ceinture dans le dos , le "G" doit prendre ce foulard pour que sa prise soit validée . L' "EC" ainsi pris doit retourner dans son camp , accrocher un nouveau foulard avant de rejouer .

13 : Les lapins dans la clairière

Cadre matériel.

Sur un terrain carré de 15 à 20 m de côté , tracer à la craie un cercle de 8 à 10 m de Ø .

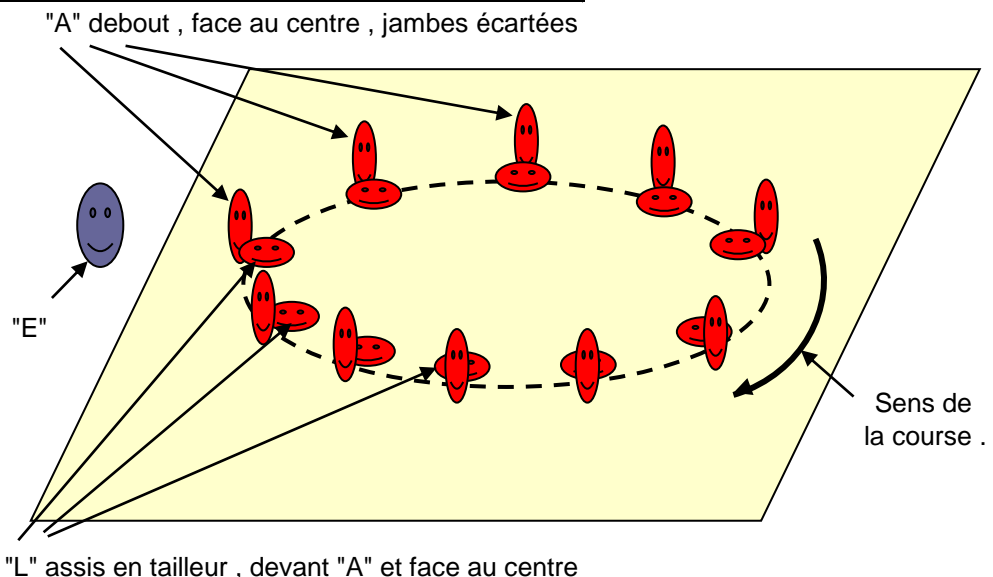
Classe organisée en N couples .

Rôles à tenir.

Dans chaque couple , un arbre "A" et un lapin "L" .

But du jeu.

Les "L" doivent au signal de "E" faire le tour du cercle former par les "A" et chaque "L" doit essayer de ne pas être le dernier .



Déroulement.

Le signal de départ étant donné , chaque "L" se retourne pour passer entre les jambes de son partenaire "A" puis se relève , fait un tour du cercle dans le sens indiqué avant le début du jeu et repasse entre les jambes de son partenaire pour se retrouver dans la même position qu'au début : assis en tailleur , devant "A" face au centre . Si il parvient à ne pas être le dernier à retrouver sa position , il conserve avec son partenaire les deux "**VIES**" dont il disposait au départ . Si au contraire , il est le dernier à retrouver sa position initiale , il perd une "**VIE**" . Après chaque tour de "clairière" les partenaires échangent leurs rôles . On peut éventuellement déclarer un (ou des) couple (s) de gagnant (s) : celui (ou ceux) qui a (ont) conservé leurs deux "**VIES**" .

Règles à respecter		
Domaine	Définition	Sanction si non respect
Rapports Joueurs/Espace	Il doit respecter le sens de la course défini avant le départ .	Il perd une " VIE " .

Variante 1 .

Changer le sens de rotation autour du cercle .

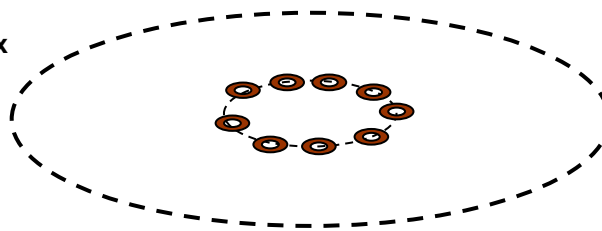
Variante 2 .

La classe est organisée en quatre équipes et chacune a un signe distinctif (foulard ou dossard de couleur) . Dans chaque équipe il y a 3 couples et ceux ci disposent en tout de 10 "**VIES**" . L'équipe gagnante est celle qui , après plusieurs courses des "L" autour de la "clairière" , a conservé le plus de "**VIES**" .

Variante 3 .

Au centre du cercle , on place N foulards ou anneaux = N couples - 1 . Les "L" doivent en saisir un après avoir fait le tour de la clairière et être repassés entre les jambes de leur partenaire "A" . Le "L" qui n'a pas réussi à se saisir d'un anneau ou d'un foulard perd une "**VIE**" . Pour des raisons de **SÉCURITÉ** , il est préférable de disposer les foulards ou anneaux espacés les uns des autres et en cercle de 2 à 3 m de Ø . Cela évitera aux "L" de se cogner la tête les uns contre les autres au moment où ils vont se saisir des objets ;

Disposition de 9 anneaux pour 10 couples .



Remarque.

Ce jeu est un jeu de course mais pas de poursuite et fuite . Il s'agit ici de réagir vite à un signal de départ , de changer de posture et de courir le plus vite possible en suivant un trajet circulaire . L'affrontement y est indirect puisque le contact corporel n'est pas recherché , chacun agit "à côté" des autres et surtout , en cherchant à aller plus vite que les autres .

3° . Propositions de variables didactiques .

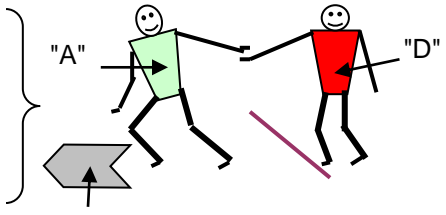
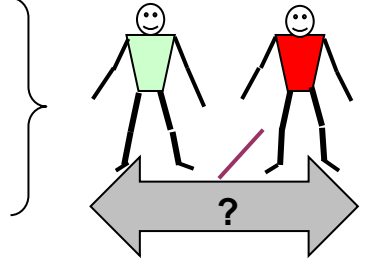
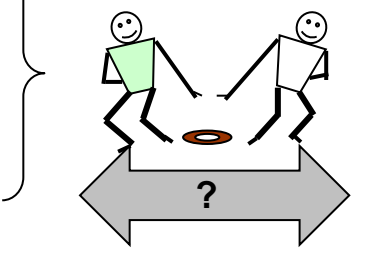
Jeux.	Critères d'évaluation pour a) les poursuivants . b) les poursuivis .	Pour rendre la tâche des a) poursuivants . b) poursuivis . Plus facile car ils atteignent difficilement et rarement le but du jeu .	Pour rendre la tâche des a) poursuivants . b) poursuivis . Plus difficile car ils atteignent aisément et souvent le but du jeu .
Les trois tapes	b) Il s'agit ici des "A" . Comparer le nb de pts marqués avec le nb de fois où ils sont allés donner les 3 frappes aux "D" .	Diminuer la distance entre les lignes des deux camps de 2 à 5 m . Obliger "D" à avoir la main qui n'est pas frappée par "A" dans le dos tant que les 3 frappes n'ont pas été données .	Augmenter la distance entre les lignes des deux camps de 2 à 5 m en conservant la profondeur (3 m) des espaces de dégagement .
Pile ou face	a) Il s'agit ici des "PA" . Comparer le nb de pts marqués avec le nb de fois où ils ont été "PA".	Augmenter la distance entre les lignes des deux camps de 1 à 3 m en conservant la profondeur (3 m) des espaces de dégagement .	Augmenter la largeur de la bande centrale : de 0,8 à 1m. Diminuer la distance entre les lignes des deux camps : de 1 à 3 m .
Les sorciers	a) Il s'agit ici des "S" . Calculer le nb moyen de "M" que les "S" ont réussi à toucher par mn de jeu . Plus se nb est petit , moins les "S" sont efficaces , au contraire , plus il est élevé , plus les "S" sont efficaces .	Diminuer la L et la l du terrain de 2 à 3 m chacune . Proposer la variante 1 .	Augmenter la L et la l de 2 à 3 m chacune . Proposer la variante 2 en enlevant 1 joueur dans l'équipe des "S" ;
J'accroche , tu décroches	b) Il s'agit ici des "S" . Évaluation quasi impossible à envisager étant donnés les changements fréquents dans la tenue des différents rôles .	Demander aux couples de "A" de se placer en formant un cercle ou une ellipse , "C" et "S" doivent évoluer y évoluer à l'intérieur .	Augmenter la L et la l du terrain de 2 à 3 m chacune et demander aux couples de "A" de s'espacer le plus possible les uns des autres et de se répartir sur tout le terrain .
L'épervier	Qu'il s'agisse des "C" ou du (puis des) "E" , l'évaluation n'est guère facile à concevoir et à mettre en œuvre . Les propositions ci contre sont conçues pour les "E" .	Diminuer la l du terrain de 2 à 3 m . Proposer les variantes 1 et 2. Réduire la durée de passage des "C" d'une ligne à l'autre à 10 ou 12 s .	Augmenter de 2 à 3 m la l du terrain . Proposer la variante 3 ;
La rivière au crocodile	Même difficultés d'évaluation que pour l'épervier . Les propositions ci contre sont conçues pour les "C" .	Diminuer la largeur du terrain de 2 à 3 m . Augmenter la l de largeur de la " Rivière " de 1 à 2 m .Proposer les variantes 3 ou 4 .	Augmenter la largeur du terrain .
Le béret	b) Il s'agit ici des "PI" . Comparer le nb de pts marqués avec le nb de fois où le béret a été pris .	Diminuer de 1 à 2 m la distance séparant la ligne du milieu des lignes de chaque camp .	Augmenter de 1 à 2 m la distance séparant la ligne du milieu des lignes de chaque camp en conservant la profondeur (3 m) des espaces de dégagement .
Le drapeau	b) il s'agit des "A" . Comparer le nb de pts marqués par les "A" avec le nb de fois où ils ont pris le drapeau .	Augmenter de 1 à 3 m la distance séparant le drapeau de la ligne du camp des "D" . Jouer avec deux "C" au lieu d'un seul . Enlever 1 ou 2 joueurs dans l'équipe des "D" .	Augmenter de 3 à 5 m la distance séparant les lignes des deux camps en conservant la profondeur (3 m) des zones de dégagement . Enlever 1 joueur dans l'équipe des "A" .

Les barres	Étant donnée la quasi simultanéité des courses et le passage rapide du rôle de poursuivant à celui de poursuivi , l'évaluation s'avère extrêmement difficile à mettre en œuvre . Les propositions ci contre concernent tous les joueurs quelque soit leur rôle à tout moment du jeu .	Diminuer le nb de joueurs dans chaque équipe (faire jouer deux équipes de 3 ou 4) ce qui facilite la vision de la situation de jeu . Réduire la L du terrain de 2 à 5 m.	Proposer les variantes sans interruption du jeu après chaque prise ou délivrance . Augmenter la L du terrain de 2 à 5 mais , conserver la profondeur (3 m) des zones de dégagement .
Minuit dans la bergerie	b) il s'agit ici des "M" . Mais , l'évaluation est difficile à envisager .	Diminuer la L de la zone "F" de 2 à 5 m et augmenter ainsi d'autant celle du terrain d'évolution .. Demander au "L" de se tenir accroupi et non debout dans sa tanière .	Augmenter la L du terrain de 2 à 5 m afin d'accroître celle de la zone "F" sans diminuer la profondeur de la bergerie ni celle du terrain d'évolution . Augmenter la l du terrain de 2 à 3 m .Faire jouer deux "L" au lieu d'un seul . Proposer les variantes .
Poules Renards Vipères	Évaluation trop difficile à mettre en œuvre . Les propositions qui suivent s'adressent indifféremment à tous les rôles .	Diminuer la distance séparant les refuges les uns des autres de 2 à 5 m . Proposer la 2 ^o variante .	Augmenter la distance entre refuges de 2 à 5 m en prenant soin de toujours conserver une distance minimale de 2 à 3 m entre ces refuges et , les limites du terrain (SÉCURITÉ...) .
Le trésor des écureuils	b) il s'agit ici des "EC" . Pour permettre l'évaluation , chaque "EC" devrait être suivi par un observateur qui noterait : le nb de fois où il est entré en jeu , celui où il a réussi a ramener un"an" sans se faire prendre par "G" , et celui où il s'est fait prendre par "G" .	Accroître les dimensions de la zone neutre (+ 1 à 2 m) . Ajouter 1 ou 2 refuges . Diminuer la distance qui sépare chaque camp de la réserve de 2 à 5 m .	Ne garder qu'un seul refuge ou , ajouter 1 ou 2 "G" . Augmenter la distance qui sépare chaque camp de la réserve de 2 à 5 m .
Les lapins dans la clairière	Évaluation sans grand intérêt. On peut toutefois et dans un souci de plus grande équité entre les "L" , composer les couples de telle sorte que , lorsqu'un membre joue le rôle de "L" , il soit en concurrence avec des joueurs qui courent à peu près à la même vitesse que lui .	Diminuer la distance à parcourir autour de la "clairière" en rapprochant les "A" placés sur le cercle de 1 m . Pour faciliter le passage entre les jambes ."A" a les pieds posés sur deux caissettes "ASCO" écartées de 50 à 60 cm (il faut veiller à ce qu'elles soient pourvues de leurs pastilles anti dérapantes) .	Accroître de 1 m la distance entre les "A" . Proposer les variantes 2 puis 3 .

Remarques.

Ces propositions visant à augmenter ou à diminuer la difficulté de la tâche des "PA" ou des "PI" en fonction des observations effectuées par l'enseignant , complétées (quand cela est possible...) par les évaluation réalisées par des élèves , doivent comme toute proposition de variable didactique , être introduites parcimonieusement et progressivement et tenir compte des réponses qu'elles induisent chez les élèves participant au jeu . De plus , elles doivent être accompagnées d'interventions de l'enseignant visant à faire évoluer leur Conduite Motrice quant au choix qu'ils sont amenés à faire , aux actions qu'ils doivent réaliser lorsqu'ils sont "PA " ou , "PI" .Ces différents aspects sont abordés dans la partie ci après .

4° . Améliorations de la Conduite Motrice des "PA" et des "PI" .

Jeux	Conduite Motrice à mettre en œuvre pour être efficace dans le jeu .
Les trois tapes	<p>Au moment d'effectuer les 3 frappes , " A " doit adopter une posture lui permettant de démarrer rapidement sa course vers son camp : appuis orientés dans le sens de la course à venir , tronc incliné dans le même sens, bras de la main qui effectue les 3 frappes allongé afin d'avoir le corps le plus éloigné possible de "D" .</p> <p>Par ailleurs , " A " doit tenter de surprendre "D" au démarrage en ne permettant pas à ce dernier d'anticiper sur le moment de la 3° frappe . Pour cela , "A" doit réaliser les 3 frappes selon un rythme non régulier . Enfin , il doit s'efforcer de courir le plus vite possible vers son camp et , si son adversaire est réputé rapide , ne pas courir en ligne droite mais selon un trajet imprévisible pour son poursuivant .</p>  <p>Sens de la course à venir de "A" .</p>
Pile ou face	<p>Avant le signal donné par "E" , ne sachant pas si il sera "PA" ou "Pi" , le joueur doit adopter une posture compatible avec un départ rapide dans l'un ou l'autre sens que pourra avoir la poursuite qui va suivre .</p> <p>Il doit bien entendu , être très attentif au contenu du signal que donne "E" afin d'y réagir le plus vite possible et avec exactitude (ne pas se tromper de sens dans la course à réaliser) .</p> <p>Enfin , dès la course lancé , il doit courir le plus vite possible en ligne droite étant donné la faible distance qui sépare la ligne médiane des camps .</p> 
Les sorciers	<p>Le "S" doit tenter de repérer parmi les "M" en présence celui (ceux) qui est (sont) le (les) plus rapide (s) afin de concentrer le début de sa chasse sur lui (eux) . Au cas où se sont les variantes 1 ou 2 qui sont jouées , les "S" doivent se concerter avant de se lancer dans leurs chasses pour , se répartir les "M" à poursuivre ou , décider quel "M" ils vont pourchasser ensemble afin de le pétri-fier plus rapidement ou avant les autres "M" .</p>
J'accroche tu décroches	<p>"S" poursuivie par "C" doit varier la direction ainsi que la vitesse de sa course pour entretenir de l'incertitude chez "C" au sujet de sa course . Dès qu'il sent que sa capacité à courir vite faiblit , il doit repérer dans l'espace la position et l'orientation des couples de "A" puis en choisir un pour venir s'y accrocher . Les "A" , qui sont des "S" potentiels , doivent être attentifs au parcours de "S" et se tenir prêt à tout moment à se retrouver "S" .</p>
L'épervier	<p>Avant de se mettre en chasse , "E" doit repérer parmi les "C" celui (ceux) qui lui paraît (paraissent) le (les) plus facile (s) à attraper . Dès qu'il n'est plus seul en tant que "E" , il doit avant toute nouvelle traversée des "C" , se concerter avec ses nouveaux partenaires pour décider quel est ou quels sont le ou les "C" qu'ils vont tenter d'attraper . Cela est souhaitable quelle que soit la version de jeu pratiquée et absolument nécessaire pour la variante 3 .</p>
La rivière au crocodile	<p>Quelle que soit la version pratiquée par les élèves , la Conduite Motrice à mettre en œuvre est tout à fait comparable à celle de "E" dans le jeu de l'épervier . La seule différence vient de l'espace d'évolution de "C" qui est beaucoup plus réduit que celui dans lequel évolue "E" .</p>
Le béret	<p>Lors de la phase de prise du béret , les deux joueurs doivent envisager deux possibilités : prendre le béret et devenir alors "PI" ou , voir l'adversaire se saisir du béret et devenir "PA" . Pour faire face à ces deux éventualités , le joueur appelé doit être attentif à ce que son adversaire fait près du béret et , adopter une posture compatible avec : soit un enchaînement rapide entre la prise du béret et une course de "PI" , soit une mise en action rapide en tant que "PA" .</p> <p>Dès la poursuite entamée , le "PI" doit courir le plus vite possible vers son camp et plutôt en ligne droite étant donnée la faible distance à parcourir .</p> 

Le drapeau	Tout "A" doit s'engager dans le terrain de jeu sans perdre de vue les "D" . Il doit également tenir compte de la position et ou des actions d'aide de "C" pour juger de l'opportunité d'aller chercher le drapeau ou , de temporiser sur le terrain à distance des "D" , ou de se réfugier dans son propre camp pour échapper à un "D" qui le poursuit , ou encore , d'aller se réfugier dans le camp des "D" parce que cela apparaît possible et que cela permettra ensuite (peut être...) la prise du drapeau puis son transport jusqu'à son camp . Quel que soit son choix justifié à un instant donné par la situation de jeu ,sa course doit être réalisée tout en conservant l'activité de prise d'informations sur la situation de jeu qui peut évoluer très vite et lui imposer un changement rapide de choix tactique . Au début du jeu , le joueur choisi par ses partenaires pour aller "donner la soupe" doit lors des frappes sur la main de celui qu'il a choisi de <u>défier , adopter la même posture que celle préconisée pour</u>
Les barres	"A" dans le jeu des trois tapes . Selon la rapidité et l'habileté de son adversaire , il reviendra dans son camp en courant le plus vite possible en ligne droite ou en variant son trajet . Pour tout autre joueur , il s'agit d'entrer dans le terrain pour tenter d'attraper un adversaire sur qui il a barre sans oublier que dès cet instant , un autre adversaire peut avoir barre sur lui , ce qui l'oblige , tout en allant vers sa proie , à observer le (ou les) adversaire (s) entré (s) après lui dans le terrain et qui a (ont) donc barre sur lui . Il devra alors juger s'il est possible de poursuivre sa proie ou s'il vaut mieux arrêter la poursuite et revenir se réfugier dans son camp .
Minuit dans la bergerie	Lorsque un "M" se trouve dans le terrain d'évolution au moment où la question est posée à "L" , il doit bien entendu être très attentif à la réponse de ce dernier et , quel que soit l'endroit où il se trouve dans cette partie de l'espace , il doit également se préparer à la fuite en essayant d'être le plus souvent possible les pieds et les épaules orientés vers la bergerie et , en mouvement pour passer ainsi le plus vite possible à la course rapide .
Poules Renards Vipères	Tout joueur doit clairement identifier la couleur des animaux qu'il doit chercher à attraper et celle de ceux dont il sera la cible . Quand il entre dans l'espace de jeu il doit donc à la fois repérer une cible à poursuivre et identifier un éventuel poursuivant afin d'opter en conscience de la poursuite de sa chasse ou de son abandon pour fuir celui qui le poursuit .Dès que son équipe a fait quelques prisonniers , il doit avoir conscience du fait que désormais , ceux qui le poursuivent sont moins vulnérables et donc plus dangereux pour lui...Enfin , si un (ou plusieurs) partenaire (s) s'est (se sont) fait (s) prendre , il doit aussi chercher à les délivrer tout en restant attentif à ses éventuels propres poursuivants .En tout cas , la concertation préalable et discrète... entre partenaires est souhaitable pour arrêter en commun les choix tactiques qui seront mis en œuvre : choix et partage des proies , attribution de la mission d'aller délivrer des partenaires etc ;
Le trésor des écureuils	Tout "EC" doit repérer où sont les refuges afin d'envisager leur éventuelle utilisation quand il tentera de ramener un "an" dans son camp . Après s'être saisi d'un "an" et avant de sortir de la zone neutre il doit observer où se trouve et que fait "G" afin de savoir si il peut tenter de revenir vers son camp ou si il doit attendre que "G" s'éloigne de lui pour attraper un autre "EC" et dès lors , revenir ou , si il doit se "sacrifier" pour permettre à des partenaires "EC" de revenir dans leur camp sans crainte d'être pris par "G" .Lors du trajet vers son camp , il doit savoir où se trouve et que fait "G" pour savoir si il doit ou non aller dans un refuge .
Les lapins dans la clairière	Avant le signal de départ , "L" doit être vigilant afin de réagir le plus vite possible au signal de départ et se retourner promptement pour passer entre les jambes de son partenaire , se relever tout aussi promptement et courir le plus rapidement possible en repérant bien son partenaire afin de ne pas se tromper de "A" au moment de repasser entre les jambes de celui ci.

