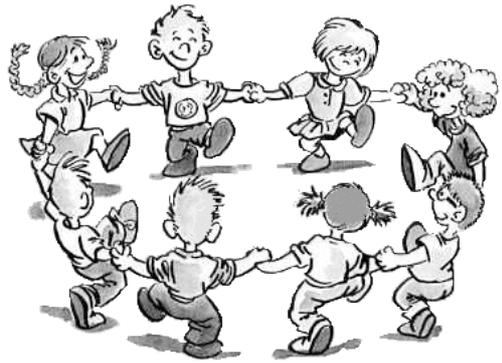
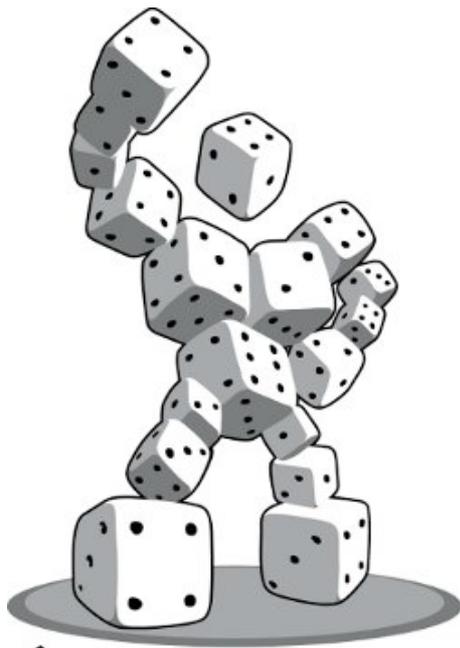




# JOUER



*Jeux rapidement mis en place*



**JOUONS  
ENSEMBLE**

Yann Bernardini

1) LES MEDUSES & LES PLONGEURS

- **But :**

=> Electrocuter le plus rapidement possible tous les plongeurs ou le plus grand nombre d'entre eux

- **Organisation :**

=> 4 méduses

=> 20 plongeurs

=> 8 cerceaux disposés dans les quatre coins de la salle

=> Grandeur de l'aire de jeu variable (augmentation/diminution du nombre de méduse)

=> Jeu au temps ou aux nombres de plongeurs restants après 5 minutes

- **Déroulement**

=> Les méduses sont réunies dans le rond central

=> Les plongeurs sont répartis dans la salle

=> Les méduses doivent essayer d'attraper les plongeurs pour les électrocutés. Les plongeurs électrocutés se tiennent debout avec les jambes écartées et les bras tendus vers le ciel

=> Les plongeurs « non-électrocutés » ont la possibilité d'aller chercher les cerceaux disposés dans les coins de la salle et de les faire passer autour des plongeurs « électrocutés » pour les délivrer

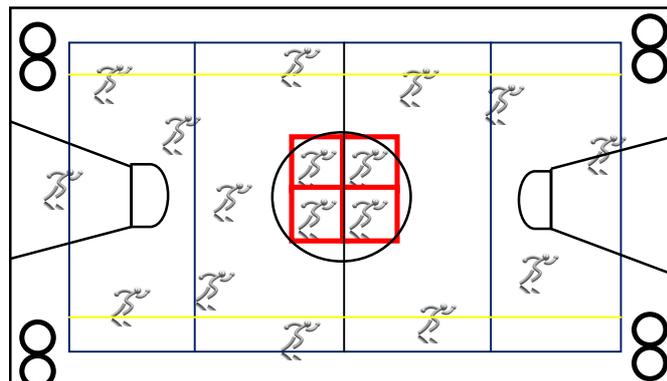


**Légendes :**

 : Elève

 : Enseignant

 : Cerceaux



2) LES LAPINS & LES CAROTTES

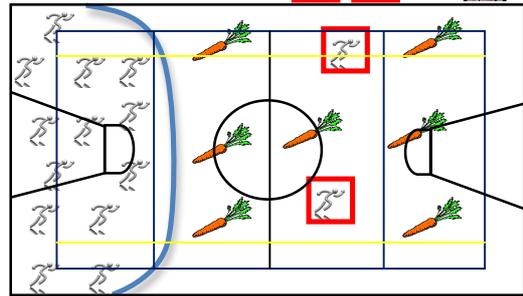
- **But :**

=> Ramasser le plus de carottes possibles dans le temps imparti



- **Organisation :**

- => 4 fermiers (2 en activité et deux sur le banc)
- => 12 lapins en place dans leur clapier
- => 8 carottes plantées dans l'aire de jeu
- => Grandeur de l'aire de jeu variable
- => Jeu au temps ou aux nombres de carottes restants après 3 minutes



- **Déroulement**

- => Les carottes sont plantées dans l'aire de jeu, proche du clapier des lapins
- => Les lapins sont dans leur clapier, une zone interdite aux fermiers délimitée par la ligne des trois points
- => Les lapins doivent sortir de leur clapier et essayer d'y ramener les carottes sans se faire toucher par les fermiers qui essaient de les toucher
- => Si les carottes sont touchées alors qu'elles sont tirées en-dehors par les lapins, elles doivent se « planter » à l'endroit où elles ont été touchée
- => Si les lapins sont touchés alors qu'ils sortent du clapier où ramènent des carottes, ils deviennent des carottes
- => Les carottes peuvent être ramenées dans le clapier des lapins en étant « tirées » par les mains ou les jambes. Attention à bien relever la tête (pour les carottes) et à ne pas tirer trop fort (pour les lapins)

3) BALLE ASSISE PAR EQUIPE

- **But :**

=> Avoir le moins de joueur touché à la fin du temps imparti

- **Organisation :**

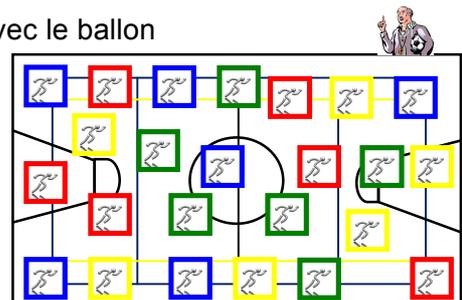
- => 4 équipes de 6 joueurs
- => 1 ou 2 ballons en mousse
- => Grandeur de l'aire de jeu variable
- => Jeu au temps ou aux nombres de joueurs assis

- **Déroulement**

- => Les joueurs des quatre équipes sont répartis dans l'aire de jeu
- => L'enseignant introduit 1 ballon, puis un deuxième en fonction de la compréhension du jeu par les élèves
- => Chaque élève qui se fait toucher va s'asseoir sur le banc
- => Si un joueur d'une des quatre équipes bloque le ballon, tous les joueurs de sa couleur assis sur le banc sont délivrés
- => Les passes sont autorisées
- => Les élèves n'ont pas le droit de marcher / courir avec le ballon

- **Variante**

=> Si un élève tire sur un joueur d'une des trois autres équipes et qu'il le loupe, le tireur va s'asseoir sur le banc (stratégie => passer ou tirer ?)



4) JEUX DES ROIS

- **But :**

=> Toucher le plus rapidement possible les Rois des autres équipes

- **Organisation :**

=> 4 équipes de 6 joueurs

=> 1 ou 2 ballons en mousse

=> Grandeur de l'aire de jeu variable

=> Jeu au temps ou aux nombres de Rois touchés après 5 minutes

- **Déroulement**

=> Un Roi est désigné par équipe (deux sautoirs de la même couleur croisés)

=> Les autres joueurs sont des chevaliers (un sautoir)

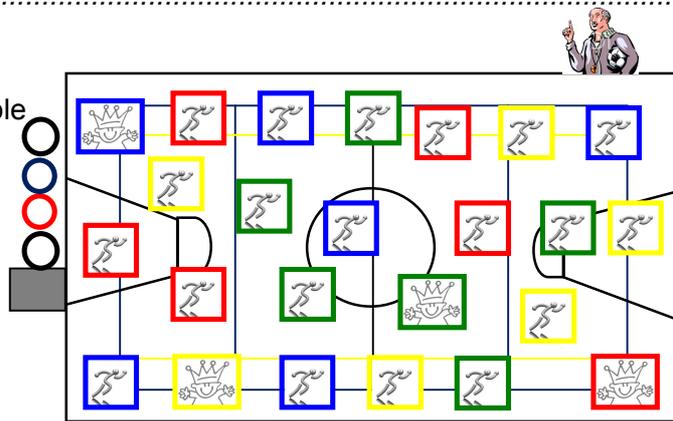
=> L'enseignant introduit 1 ballon, puis un deuxième en fonction de la compréhension du jeu par les élèves

=> Chaque fois qu'un élève est touché, il s'en va en prison (quatre cerceaux représentant les cellules). A chaque nouvel élève touché, les prisonniers avancent d'un rang vers le tapis de la liberté. Lorsque l'élève est sur le tapis de la liberté, il redevient un joueur (chevalier ou Roi)

=> Chaque fois qu'un joueur touche un roi, il inscrit la couleur du Roi touché sous la colonne dédiée à son équipe au tableau noir

=> Les passes sont autorisées

=> Les élèves n'ont pas le droit de marcher / courir avec le ballon



5) BALLES BRÛLÉES NON-STOP

- **But :**

=> Marquer le plus grand nombre de points par équipe durant le temps imparti

- **Organisation :**

=> 2 équipes de 12 joueurs

=> 2 ballons en mousse

=> Grandeur de l'aire de jeu variable

=> 6 minutes (2 x 3 minutes)

- **Déroulement**

=> Une équipe A est alignée derrière un cône et doit marquer le maximum de points

=> Une équipe B est répartie dans l'aire de jeu pour toucher les joueurs de l'autre équipe

=> Les joueurs de l'équipe A doivent passer un maximum de cône (1 point par cône passer)

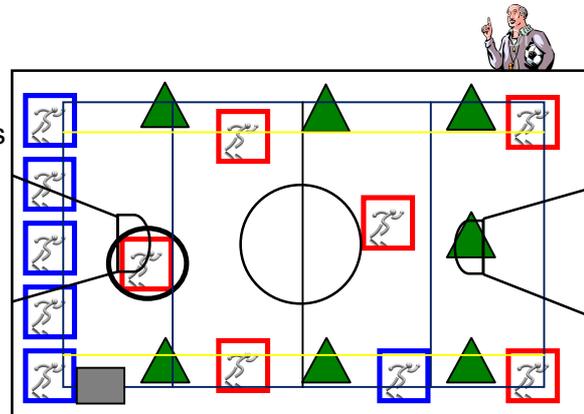
=> 1 point est marqué par cône dépassé

=> Les joueurs de l'équipe A doivent se faire des passes pour donner le ballon au « brûleur » qui élimine ainsi le joueur de l'équipe A en activité. Le « brûleur » doit toujours avoir un pied dans le cerceau pour brûler

=> La balle est lancée à la main par l'équipe A

=> A chaque fois que le mot « brûler » est prononcé par le « brûleur » le deuxième ballon est lancé par l'élève de l'équipe A. Le « brûleur » passe ensuite le ballon au prochain élève de l'équipe A

=> Les élèves n'ont pas le droit de marcher / courir avec le ballon



6) LE MOYEN-ÂGE

- **But :**

=> Devenir ou rester Rois

- **Organisation :**

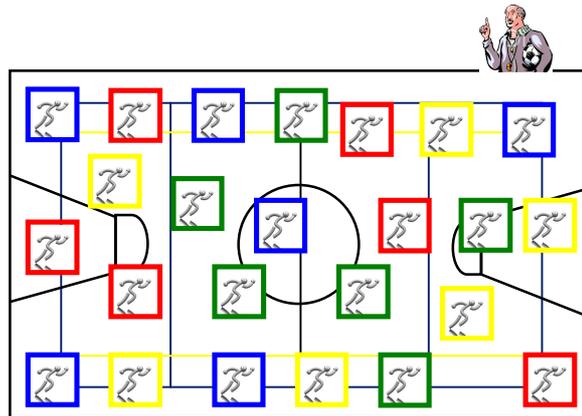
- => 6 Rois (sautoir jaune)
- => 6 Chevaliers (sautoir rouge)
- => 6 Soldats (sautoir bleu)
- => 6 Paysans (sautoir vert)
- => Grandeur de l'aire de jeu variable
- => 5 minutes

- **Déroulement**

- => Le but des joueurs est de devenir Roi
- => Les Soldats essaient d'attraper les Chevaliers. S'ils y arrivent, ils deviennent Chevaliers et vice-versa
- => Les Chevaliers essaient d'attraper les Rois. S'ils y arrivent, ils deviennent Rois et vice-versa
- => Les Paysans essaient d'attraper les Soldats. S'ils y arrivent, ils deviennent Soldats et vice-versa
- => Afin de faciliter la compréhension des élèves, l'ordre des « fonctions » (sautoirs) est suspendu aux espaliers

- **Variantes**

- => Variante de la « Chasse aux scalps »
- => Les élèves doivent essayer de faire le plus de tour complet (Paysans => Soldats => Chevaliers => Rois => Paysans = 1 sautoir en plus) et viennent chercher un nouveau sautoir vers l'enseignant



7) LES CHASSEURS & LES CHEVREUILS

- **But :**

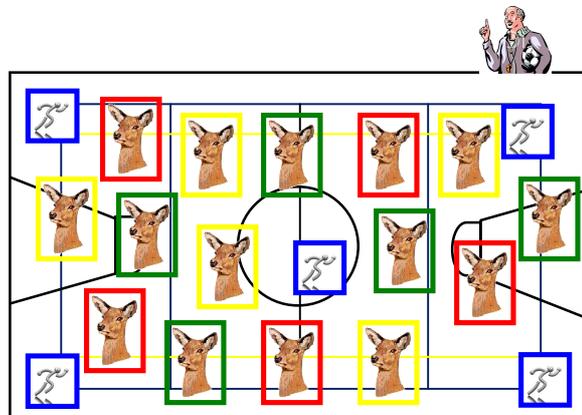
=> Toucher un maximum d'élèves

- **Organisation :**

- => 4 équipes de 6 joueurs
- => 1 ou 2 ballons en mousse
- => Grandeur de l'aire de jeu variable
- => 6 minutes (4 \* 1.5 minutes)

- **Déroulement**

- => Une équipe, les chasseurs, doit toucher (tirs) les chevreuils composés des joueurs des trois autres équipes
- => Les chevreuils touchés sont assis en tailleur
- => Si les chevreuils bloquent le ballon, ils peuvent se faire des passes afin de monopoliser le ballon. Si celui-ci tombe à terre, les chasseurs peuvent le reprendre
- => Les joueurs touchés doivent rester assis en tailleur durant le temps imparti aux chasseurs
- => Un deuxième ballon peut être introduit en fonction de la compréhension des élèves
- => Le ballon ne peut être gardé plus de trois secondes par les élèves sans être tiré



### 8) LE FLIPPER

- **But :**

=> Marquer un maximum de points après deux passages par élève

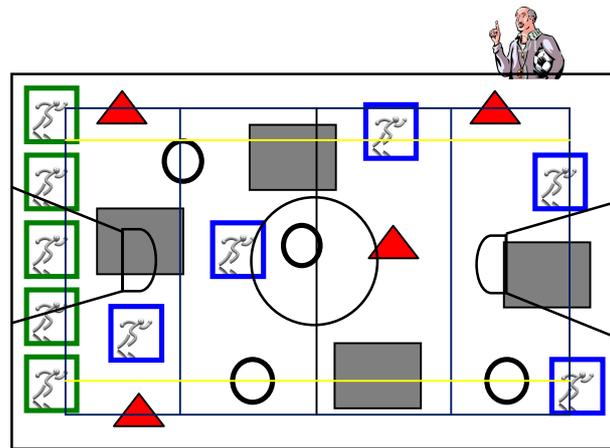
- **Organisation :**

=> 2 équipes de 12 joueurs

=> 1 ou 2 ballons en mousse

=> Grandeur de l'aire de jeu variable

=> Jeu au temps ou au nombre de passage par élève



- **Déroulement**

=> Les joueurs de l'équipe A lancent le ballon dans la salle et doivent réaliser, les uns après les autres un maximum « d'exercices » sans se faire toucher (roulade sur tapis, tour du cône, passer dans un cerceau) afin de marquer un maximum de point

=> Un point marqué par exercice réalisé

=> Le joueur de l'équipe A est éliminé dès qu'il est touché par un joueur de l'équipe B

=> Les joueurs de l'équipe B doivent toucher le plus rapidement possible le joueur de l'équipe A qui effectue les « exercices » afin de limiter le nombre de points pouvant être marqués par l'équipe A

=> Tant que le joueur de l'équipe A n'est pas touché, il essaye d'enchaîner un maximum d'exercice pour marquer des points

=> Il n'est pas possible de faire deux fois de suite le même exercice

=> Introduction d'un deuxième ballon en fonction du niveau des élèves

### 9) LES PRISONNIERS

- **But :**

=> Essayer de délivrer un maximum de prisonniers tout en augmentant les prisonniers chez l'adversaire

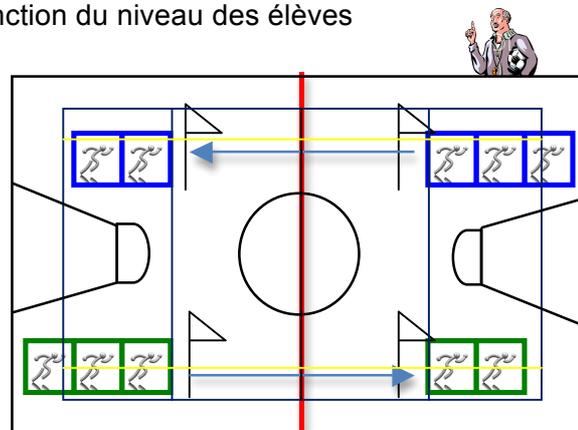
- **Organisation :**

=> 2 équipes de 12 joueurs

=> 2 fanions

=> Grandeur de l'aire de jeu variable

=> Jeu au temps ou au nombre de prisonniers



- **Déroulement**

=> Les joueurs de l'équipe A doivent venir chercher les prisonniers au fanion (prison) A

=> Les joueurs de l'équipe B doivent venir chercher les prisonniers au fanion (prison) B

=> Dès qu'un joueur A a passé la moitié du terrain, le joueur de l'équipe B peut venir le toucher et le faire prisonnier (fanion B)

=> Dès qu'un joueur B a passé la moitié du terrain, le joueur de l'équipe A peut venir le toucher et le faire prisonnier (fanion A)

=> Un seul prisonnier peut être délivré par aller-retour d'un joueur de l'équipe A ou de l'équipe B