

SITUATION 14 : LE MUR CHINOIS

LE JEU

But

Traverser le terrain sans se faire toucher de volée par le chasseur.

Conditions d'exécution

Au signal de l'arbitre, les joueurs traversent le terrain en essayant de ne pas se faire toucher de volée par le chasseur.

Les joueurs touchés se rassemblent progressivement pour constituer le « mur chinois » que le chasseur dispose où il veut. Ce mur, qui doit rester immobile, réduit alors l'espace de traversée.

Tout joueur qui franchit les limites du terrain est considéré comme étant capturé et rejoint le mur.

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur : celui-ci est déclaré vainqueur.

Consignes

Aux joueurs : « Traversez le terrain en évitant de vous faire toucher par le chasseur ».

Au chasseur : « Touche de volée, un à un, tous les joueurs à l'aide du ballon ».

Critères de réussite

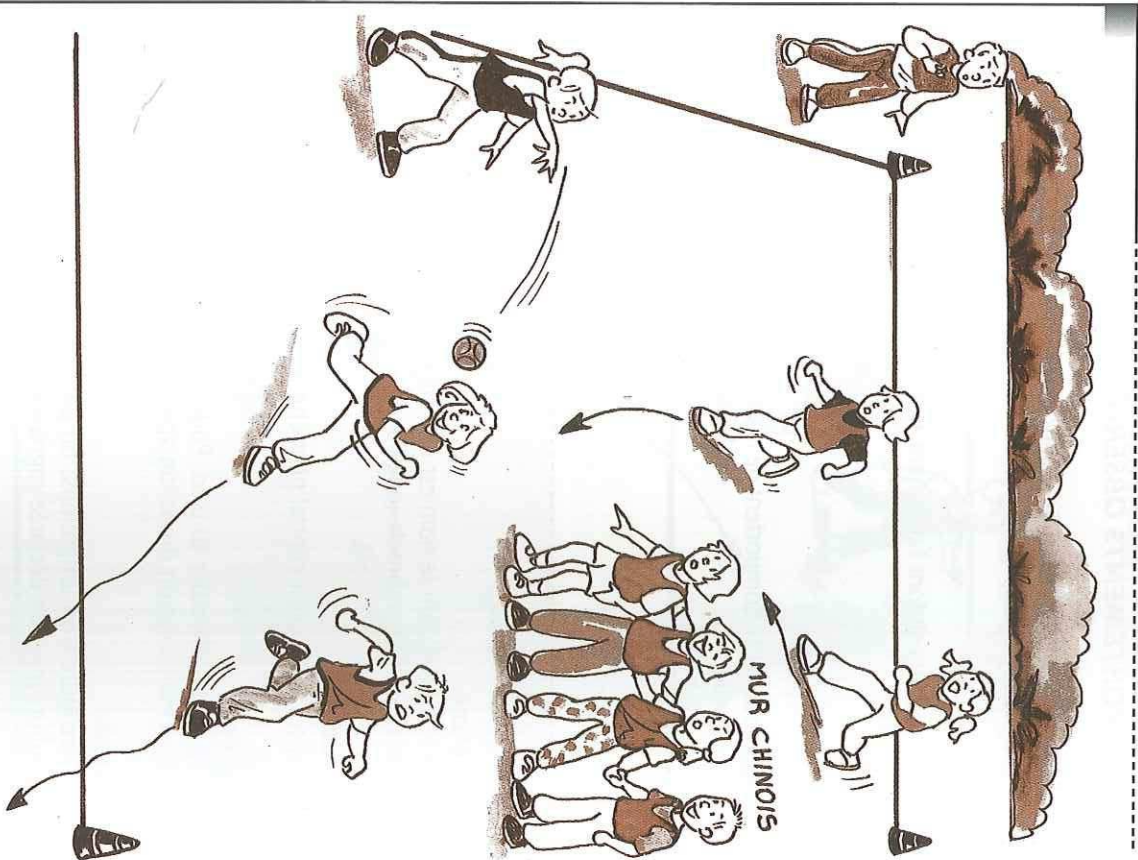
Le dernier joueur encore libre est déclaré vainqueur.

Matériel

Un ballon de type handball.

Une chasuble ou un dossard pour identifier le chasseur.

Des cônes pour délimiter le terrain.



CO

- Le
- Le
- Le
- Le
- Le
- Le
- Le

Mat

Remp

rir plu

Joue

Augm

Donn

revent

Espa

Le cha

Tem

Limité

SITUATION 14 : LE MUR CHINOIS

COMPORTEMENTS OBSERVÉS

- Le chasseur hésite avant de tirer.
- Le chasseur dispose son mur sans efficacité.
- Les joueurs se concentrent seulement sur la traversée. Ils partent isolément et se font toucher facilement.
- Les joueurs ne se centrent que sur la traversée à effectuer. Ils ne respectent pas les limites du terrain
- Les joueurs foncent dans le mur.

PROPOSITIONS POUR LES TRANSFORMER

Méthodes : choisir une cible et s'y tenir.

Habiletés motrices : armer son bras en conséquence et adapter son tir.

Méthodes : placer le mur de telle sorte qu'il ne reste dans le terrain qu'un passage disponible pour les joueurs.

Méthodes : regarder la position du chasseur avant de s'élancer.

Habiletés motrices : effectuer sa traversée en variant sa vitesse, sa direction, en feignant...

Méthodes :

- avant de s'élancer, repérer les limites du terrain et anticiper son déplacement,
- se mettre d'accord sur le moment du départ et agir ensemble.

Méthodes : repérer la position du mur et anticiper la trajectoire de course.

VARIABLES

Matériel

Remplacer le ballon par une « vie » (foulard, bande de tissu...) : cela entraînera la nécessité d'anticiper davantage sur le choix de sa cible, de courir plus rapidement.

Joueurs

Augmenter le nombre de chasseurs. Le temps de jeu en sera réduit mais son intensité plus forte.

Donner la possibilité aux joueurs du mur d'être libérés : ceux qui traversent le terrain peuvent les toucher de la main et leur permettre ainsi de revenir dans le jeu.

Espace

Le chasseur a la possibilité de placer deux murs chinois. L'espace de jeu sera réduit, la prise de risque augmentée.

Temps

Limiter le temps de jeu à 5 minutes par exemple. Seront déclarés vainqueurs tous les joueurs non touchés.

SITUATION 15 : PILE OU FACE

LE JEU

But

Toucher le plus rapidement possible son adversaire de volée avec le ballon quand on est désigné comme attaquant par tirage au sort.

Conditions d'exécution

Au début du jeu, les enfants sont placés par paires, dos à dos, de part et d'autre de la ligne médiane du terrain sur laquelle sont disposés les ballons (un par paire).

Au signal de l'arbitre, selon le tirage au sort, les enfants de l'équipe désignée doivent saisir le ballon et tirer sur l'adversaire placé en vis-à-vis. Ce dernier tente d'atteindre l'arrière de son camp pour se mettre à l'abri.

Le point n'est attribué à un joueur que lorsqu'il touche son adversaire direct.

La partie doit durer pour que dix à douze phases de jeux puissent avoir lieu. L'équipe gagnante est celle qui a obtenu le plus de points.

Consignes

À l'attaquant : « Si le tirage au sort me désigne, je récupère le ballon et j'essaie de toucher de volée mon adversaire ».

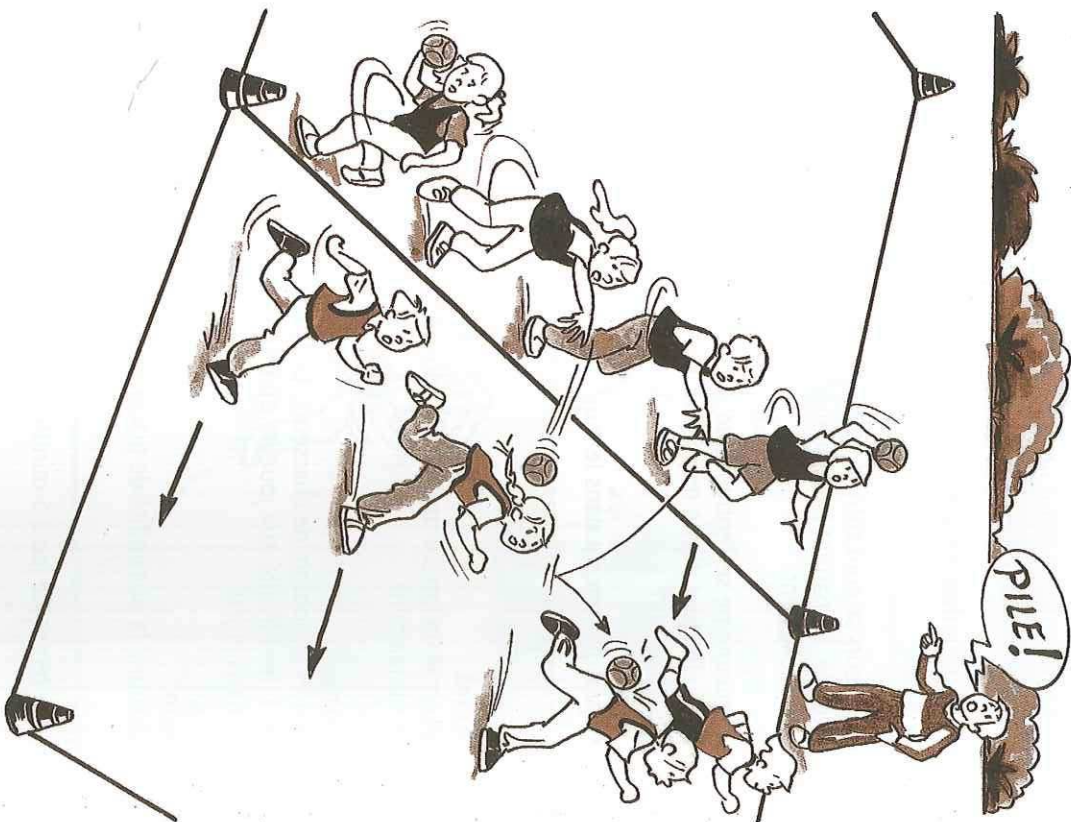
Au défenseur : « Si je ne suis pas désigné comme attaquant, je m'enfuis le plus rapidement possible pour atteindre mon refuge ».

Critères de réussite

Additionner le nombre de points obtenus par chaque équipe.

Matériel

Deux jeux de dossards pour distinguer les deux équipes.
Autant de ballons que de paires de joueurs.
Des cônes pour matérialiser la surface de jeu.



CO

- Le au s tent
- Lé mer

- C d'ét

- Le gner

Mat

Rédui pour pour Rédui

Jou Rédui

Espi Rédui

Règ Rédui

JEUX DU MONDE

CYCLE : II / III NOM du jeu : La baguette	CONTINENT : ASIE	PAYS : Chine
BUT du jeu : Passeurs : Transporter le trésor de l'autre côté de la frontière Douaniers : Confisquer le trésor Durée du jeu : Relativement courte Nombre de joueurs : 2 équipes égales	Matériel nécessaire: Un petit objet, morceau de bois tenant dans la main fermée, symbolise le trésor de l'équipe des « passeurs ». Signes distinctifs permettant la reconnaissance des équipes. Dossards	Un terrain qui peut être plat ou accidenté, autorisant des courses rapides et des esquives sans danger. Une frontière d'une vingtaine ou d'une trentaine de mètres, selon le nombre de joueurs doit être clairement délimitée. <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> ● ● ● ● ● ● ● ● ● </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 150px; margin-bottom: 10px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; padding: 10px;"> Un grand terrain pour courir </div> <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 50px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; padding: 5px;"> X X X X X X X X X </div>
Règles et sanctions : 1) Deux équipes s'affrontent : les « passeurs » qui cherchent à transporter de l'autre côté d'une frontière un petit objet (trésor) et les « douaniers » qui essaient de confisquer ce trésor. 2) L'identité du « passeur » est ignorée des « douaniers », tous les « passeurs » ont donc les mains fermées. 3) Les deux équipes formées tirent au sort pour l'attribution de la baguette, puis se rassemblent de part et d'autre du terrain pour s'organiser. 4) Les « douaniers » sont derrière la frontière. 5) Les « passeurs », de l'autre côté, doivent d'abord désigner en secret le porteur du trésor. Puis ils décident de leur stratégie collective. Quand ils sont prêts, ils se rassemblent et donnent le signal collectif du début de jeu. 6) Chaque « douanier » a le droit de prendre, par simple touche, un et un seul « passeur ». Lorsqu'un « douanier » touche un « passeur », ils doivent tous les deux s'immobiliser sur place. 7) Un « passeur » qui a réussi à franchir la frontière est désormais intouchable. Les « passeurs » ne peuvent pas changer de porteur du trésor au cours de la même manche. Fin du jeu : Il arrive un moment où tous les passeurs sont immobilisés : soit ils ont traversé la frontière, soit ils ont été touché. Un petit cérémonial est alors organisé : on demande aux « passeurs » de lever le bras, d'ouvrir leur main de proche en proche en commençant par les plus éloignés de la frontière et on découvre alors si le porteur du trésor a réussi à passer la frontière. On permute les équipes.		
Critères de réussite : Voir but du jeu		
Variables : Introduction du comptage de points : 1 point par « passeur » ayant franchi la frontière, 10 points pour le porteur du trésor. Permutation de rôles que si les « douaniers » ont capturé le porteur du trésor. Une ou plusieurs « Zone(s) Refuge(s) ». Passeurs transportant des trésors de valeurs différentes.		

Les barres

Un duel d'équipes symétriques, aux espaces mêlés, qui met en scène des duels individuels dissymétriques où les rôles sont distribués de manière originale : le droit de prise dépend de données temporelles¹.

1. Chacun a **droit de prise** sur un **adversaire** qui a pénétré **sur le champ de jeu avant lui**. On dit qu'il a « barre » sur lui.
2. Les prises se font par **simple toucher**. les joueurs touchés sont prisonniers et forment une chaîne depuis le camp adverse.
3. Les prisonniers sont « **délivrables** » par un partenaire libre qui parvient à toucher la chaîne.

Gain de la partie :

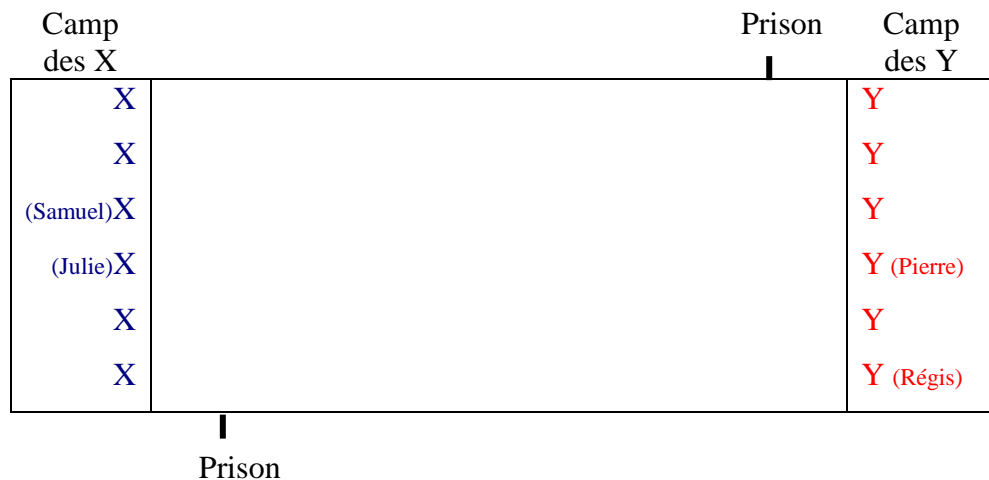
1. Quand tous les joueurs de l'équipe adverse sont prisonniers
2. Au terme du temps de jeu, l'équipe qui a le plus d'adversaire dans sa prison.

Positions à l'engagement :

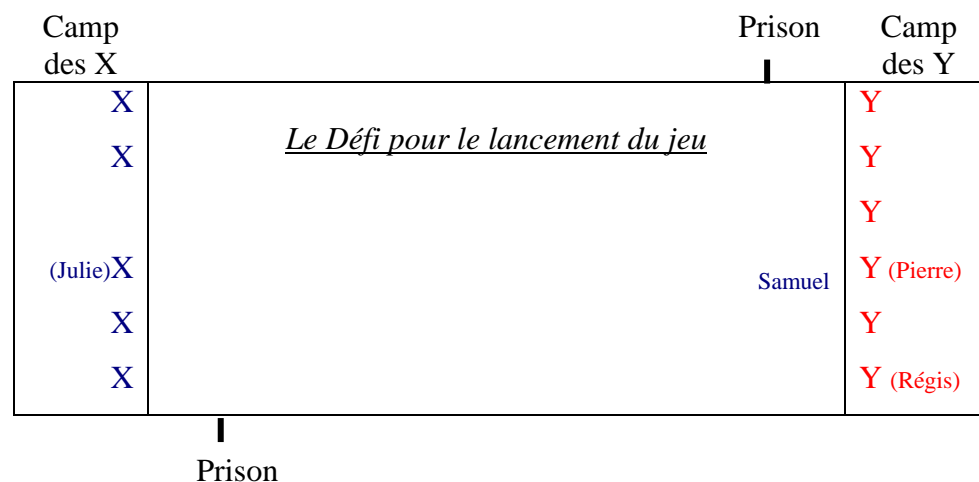
6 à 10 joueurs par équipe.

Une couleur de chasuble par équipe.

Prison : trait tracé sur la ligne latérale à 3 pas de ligne de camp.



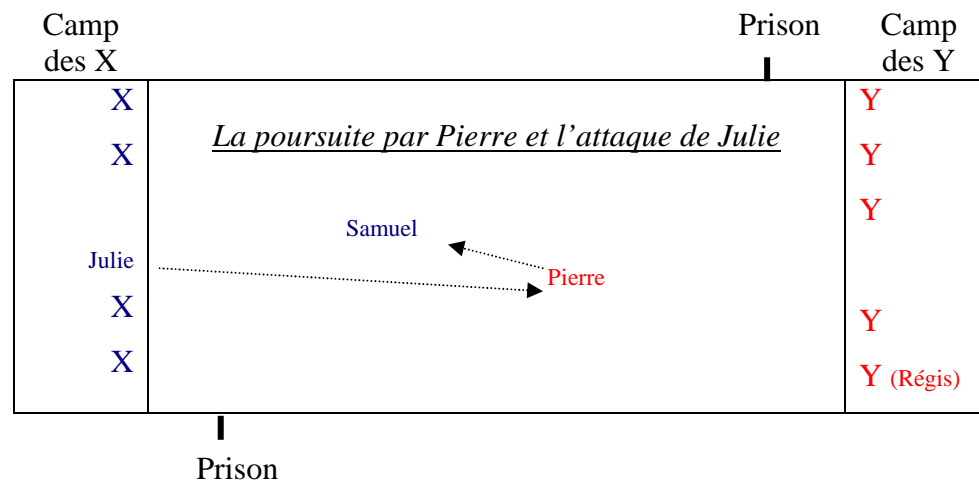
Lancement du jeu : Un joueur de l'équipe des X (Samuel) va lancer un défi à l'équipe Y en tapant dans la main d'un des joueurs Y (ici Pierre).



Pierre poursuit Samuel pour tenter de le toucher avant qu'il n'entre dans son camp.

Samuel est donc en danger !

Julie décide de protéger Samuel : **de l'intérieur de son camp**, elle crie « **Barre sur Pierre** », et court après Pierre pour tenter de le toucher.



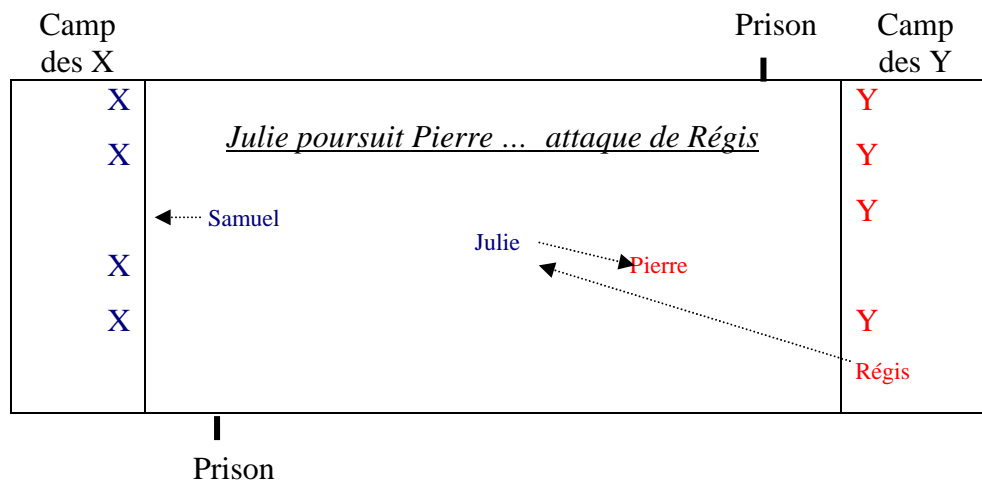
Pierre est lui aussi en danger !

Deux possibilités :

↳ Il pense toucher Samuel avant d'être touché par Julie, alors il continue sa poursuite.

↳ Il préfère rentrer dans son camp (poursuivi par Julie).

Dans ce cas, Régis (de l'équipe Y) veut protéger Pierre, il crie « Barre sur Julie » puis court après Julie pour la toucher. Régis étant sorti pourra être « barré » par un joueur de l'équipe adverse. Et ainsi de suite.



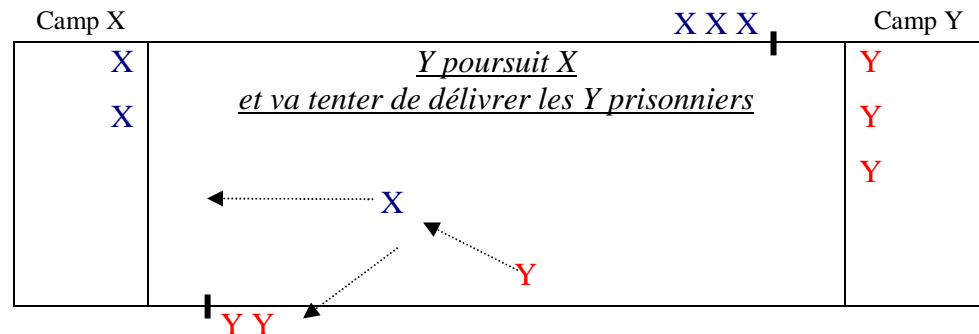
Règles complémentaires

Les prisonniers :

↳ Le joueur qui fait un prisonnier est provisoirement hors-jeu puisqu'il accompagne celui-ci à la prison (l'attaquant rentre ensuite directement dans son camp pour rejouer à nouveau).

↳ Le premier prisonnier a le pied sur le trait de la prison, les autres forment avec lui une chaîne en se donnant la main et s'étirant le plus possible vers leur camp d'où peut venir le salut.

↳ Faire un prisonnier ne donne pas lieu à un arrêt de jeu (sauf éventuellement en période de découverte du jeu)



La délivrance

Toucher un prisonnier suffit pour délivrer toute la chaîne qui rentre sans risque sans son camp ainsi que le sauveur puisqu'il y a **arrêt de jeu** et nouvel engagement.

Lors de cet engagement :

↳ la chaîne des autres prisonniers reste en place.

↳ c'est le sauveur qui lance le nouveau défi.

↳ ceux qui font « campagne » reste en place (voir ci-dessous)

Faire campagne (à ne proposer qu'après plusieurs séances)

C'est pénétrer dans le camp adverse sans se faire toucher (par nécessité ou tactique).

On y est alors invulnérable. On a un sérieux avantage pour avoir barre sur ses adversaires et pour délivrer ... mais on est très surveillé.

Les obligations de crier (indispensable pour l'auto arbitrage)

« Barre sur X » → juste avant de sortir et foncer sur X

« Pris » → quand on fait un prisonnier

« Délo » → quand on délivre (afin d'entendre éventuellement si c'est avant ou après « pris »)

« Campagne » → quand on entre dans le camp adverse

« Sanction » → en cas de non respect des règles (régulation par les joueurs).

FICHE – JEU – TITRE : Le drapeau

Objectifs :

Courir vite
Développer des stratégies collectives

Niveau :

C1 / C2 / C3

Espace :

intérieur / extérieur
petit / moyen / grand
milieu naturel

Durée :

10 min

Intensité :

actif / très actif
calme / très calme

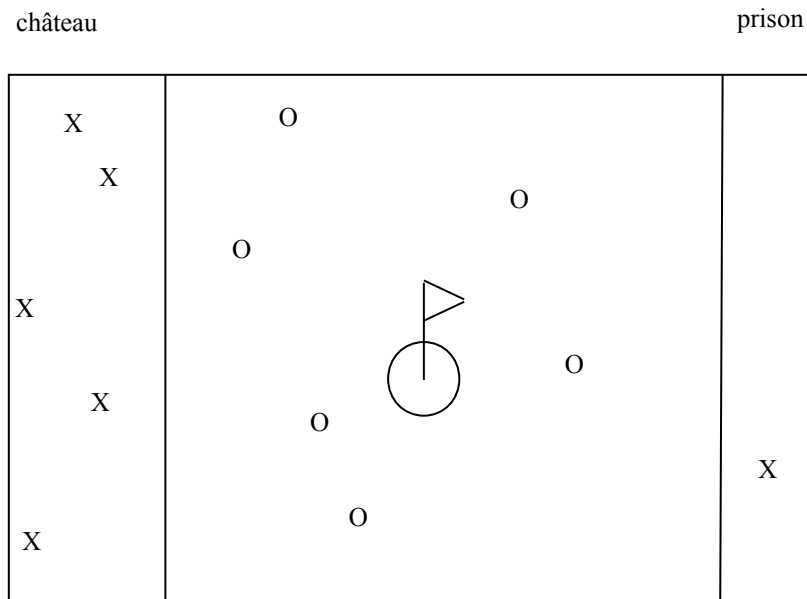
Matériel :

Fanion
Foulards

Famille :

Environnement fixe
Tâches individuelles
Tâches indiv. en gpe
Opposition collective
Coopération
Socialisation
Créativité
Stratégie
Adresse
Agilité, équilibre
Force
Vitesse
Endurance
Locomotion
complexe

Dispositif :



Opérations : déroulement – règles - variantes

Un fanion est installé dans un cercle de 2m de diamètre.
La classe est divisée en 2 équipes égales : les attaquants et les défenseurs.
Les attaquants sont au départ dans le château et les défenseurs dans l'air de jeu.
Tous les attaquants portent un foulard à leur ceinture.
Le cercle qui entoure le drapeau et le château est interdit aux défenseurs.
Les attaquants qui se sont fait prendre leur foulard se placent en prison.
L'équipe attaquante marque un point à chaque fois qu'elle ramène le fanion dans le château.
Au bout de 10 minutes, on change les rôles.

Variantes :

On peut envisager de donner une seconde chance aux attaquants prisonniers avec une banque de foulards. Un attaquant peut aller chercher un foulard dans cette banque et aller l'apporter à un prisonnier qui se retrouve libéré.

Ressources mobilisées :

Informationnelles+++
Kinesthésiques
Énergétiques +++
Affectives +++
Sociales ++
Biomécaniques

But – critères de réussite :

Pour les attaquants, il faut attraper le fanion et le rapporter dans le château.
Pour les défenseurs, il faut neutraliser tous les attaquants.