

## 1 Jeu de l'horloge



Voici les règles du jeu de l'horloge.

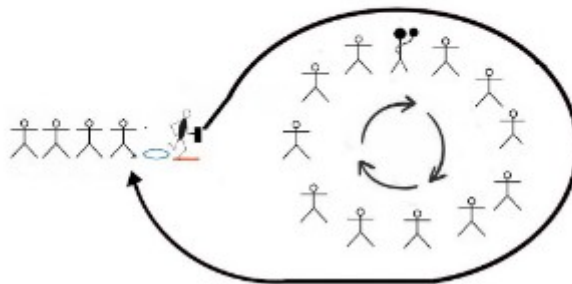
But du jeu : faire le plus de passes avec le ballon pendant que l'autre équipe court.

Règle du jeu : Il y a deux équipes. La première se met en rond : c'est l'horloge. La deuxième équipe se met en file indienne derrière le plot placé à environ dix mètres de la ronde.

Au signal les deux équipes partent : pendant que la deuxième équipe court autour de l'horloge et se passe le témoin, les joueurs de l'horloge se passent le ballon sans le faire tomber en comptant les tours.

Si les membres de la première équipe font tomber le ballon, ils recommencent là où la balle est tombée. Dès que tout le monde a couru, l'horloge s'arrête.

Puis on inverse les équipes.



## 2 Jeu de l'épervier

### But du jeu

Traverser le terrain de jeu d'un bout à l'autre, sans se faire attraper par l'épervier.

### Matériel

Des plots ou des éléments de marquages au sol pour délimiter les deux camps face à face (généralement à environ 40 mètres l'un de l'autre / à adapter selon la difficulté souhaitée). Un sifflet pour faciliter le signal de lancement.

### Règle du jeu

Les passereaux se mettent tous d'un côté, derrière la ligne.

Le ou les éperviers se placent au centre de l'espace.

Au signal, les passereaux démarrent, et tentent de traverser pour rejoindre le camp en face, sans se faire attraper par l'épervier.

Si un passereau est attrapé, il est éliminé.

Tant qu'il y a des passereaux sains et saufs, le jeu continue et ils continuent

de traverser en essayant d'échapper à leur prédateur.  
Le vainqueur est le dernier passereau à ne pas avoir été attrapé.

### Variantes

#1 : Afin de pimenter le jeu, il est possible d'établir une règle indiquant que chaque joueur qui a été touché devient également un épervier, ce qui augmentera leur nombre (et donc la difficulté) tour après tour.

#2 : Toujours pour augmenter la difficulté d'un cran : il est possible de convenir un nouveau mode de déplacement pour chaque partie. Par exemple, il faudra se déplacer à pieds joints pour la première, puis à quatre pattes pour la seconde manche.

## 3- 123 BALLON

*Séances 30'*  
*Fiche 1*

Cycle Jeux pédagogiques

**1, 2, 3, ballon**

**But du jeu :**

- Se rendre impérativement en possession d'un des 3 ballons

**Consignes :**

- Constituer 4 équipes avec l'effectif de la classe.
- Les répartir de chaque côté du terrain.
- A l'annonce d'un numéro, exemple "3", les numéros 3 de chaque équipe doivent se saisir d'un des 3 ballons placés au centre du terrain.
- 1 point pour les équipes des joueurs qui ont un ballon.

**Variantes :**

- Modifier la distance des ballons.
- Lancer les ballons et annoncer un numéro au même moment.
- Mettre que deux ballons.

**Matériel :**

- 4 fois 8 coupelles.
- 3 ballons.

## 4 jeu "La chaîne des pompiers".

Ce jeu consiste à se passer des balles ou ballons d'un endroit à un autre sans se déplacer ; au fur et à mesure l'espace entre chaque joueur grandit ce qui oblige les enfants à se faire des passes.

## 5 La balle au chasseur

### 3. Jeu de la balle au chasseur

10 minutes

#### Organisation :

- Une équipe de chasseurs autour d'un cercle avec un ballon.
- Une équipe de lapins à l'intérieur.

**Consigne :** Les chasseurs doivent essayer de toucher les lapins à l'aide du ballon.

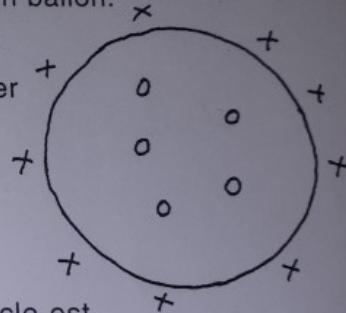
**But du jeu :** être le dernier lapin survivant.

#### Règles à introduire progressivement :

- le lapin touché devient chasseur.
- le ballon égaré (à l'intérieur ou à l'extérieur du cercle est récupéré par les chasseurs).
- le ballon qui touche le sol « avant » n'a plus d'effet.

#### Conseil :

- Demander de viser en dessous de la taille.
- Introduire une règle qui favorise le blocage du ballon par les joueurs.



## 6 Bateau relais

Fiche 6

### Bateau relais

#### But du jeu :

- Passer la ligne d'arrivée avec ses partenaires avant ses adversaires.

#### Consignes :

- Constituer des équipes de 4 joueurs avec l'effectif de classe.
- Dans l'idéal, faites jouer 4 équipes en simultané (voir schéma). Les équipes restantes seront en attente (possibilité d'avoir le rôle d'arbitre).
- Dans chaque équipe, le sauveteur (1) doit aller récupérer son partenaire échoué sur son radeau (cerceau) à l'aide des 2 siens en alternant sa position du cerceau arrière à celui de devant.
- Une fois arrivés, les 2 sauveteurs partent de la même façon mais cette fois ci avec 3 radeaux récupérer le 3ème naufragé et ainsi de suite jusqu'à rejoindre le rivage.

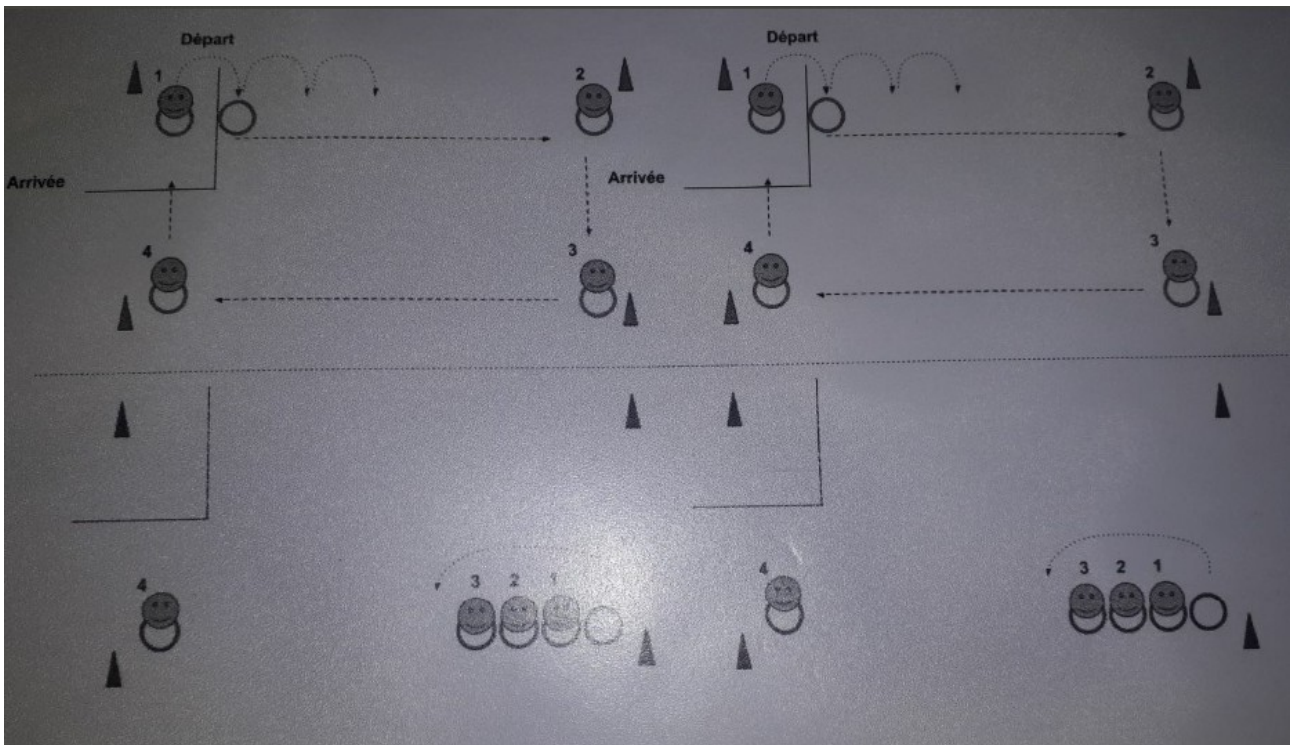
#### Variantes :

- Transporter des lestes supplémentaires (sacs, ballons...)
- Varier les distances.

#### Matériel :

- 16 plots.
- 20 cerceaux.





## 7 Touche ballon

Pour le touche ballon, la règle est simple, il suffit de toucher l'enfant avec le ballon, l'enfant touché est assis et peut se libérer si le ballon passe.

L'enfant ayant le ballon reste sur place pour toucher les autres.