

JEUX COLLECTIFS AU CYCLE 3

A. Jeux de poursuite

Les Sorciers :

But : éviter de se faire pétrifié par les sorciers

Déroulement : au signal les sorciers (3 ou 4 par classe) transforment les autres joueurs en statue dès qu'ils sont touchés.

Accroche Décroche ou 2+1=0:

But : Le chat doit attraper la souris

Déroulement : les joueurs sont par 2 accrochés coude à coude en ordre dispersé et immobiles . Un chat poursuit une souris qui devient intouchable si elle s'accroche au bras d'un joueur immobile . Cet accrochage a pour effet de libérer le troisième joueur du trio ainsi formé qui devient le chat.

L' Epervier :

But : L'épervier doit toucher les autres joueurs.

Déroulement : lorsque l'épervier crie : « au large » ou « épervier en chasse », les joueurs placés à une extrémité du terrain traversent le champ de jeu poursuivis par l'épervier. Les joueurs pris donnent la main à l'épervier pour former un filet pouvant revenir les autres joueurs.

Le Mur Chinois :

But : traverser le terrain sans se faire toucher par le preneur.

Déroulement : même déroulement que pour l'épervier. Les joueurs pris forment des murs fixes et infranchissables (5 joueurs maximum) qui serviront d'obstacles.

Poules, Renards, Vipères :

But : faire prisonnier les autres sans se faire attraper par un élément de la troisième équipe.

Déroulement : au signal, les poules peuvent toucher les vipères qui peuvent attraper les renards qui peuvent prendre les poules.

Les Barres :

But : toucher un adversaire sorti avant soi sur le champ de jeu pour le faire prisonnier ;

Déroulement : Un joueur A1 va défier un joueur B1. Celui-ci tend sa main. A1 frappe trois fois sa main en disant : « barre, barron, barrette ». Il s'enfuit aussitôt poursuivi par B1. Le jeu est ainsi lancé car aussitôt un joueur A2 sort pour essayer de toucher B1 et ainsi de suite.....

B. Jeux de conquête d'objets

Le Drapeau simple ou le Chien :

But : un attaquant doit ramener le drapeau dans son camp malgré des défenseurs ;

Déroulement : au signal, attaquants et défenseurs sortent de leur camp. Les attaquants essaient de saisir un objet situé au milieu de l'espace de jeu sans se faire éliminer par les défenseurs , avec l'aide d'un joueur chien qui est invulnérable et qui peut éliminer les défenseurs .

Le Drapeau double :

But : ramener le drapeau dans son camp avant l'autre équipe.

Déroulement : Un joueur de l'équipe A sort de son camp pour aller chercher le drapeau de son équipe et essaie de le ramener poursuivi par les joueurs de l'équipe B. S'il est touché, il reste en place. Puis c'est au tour d'un joueur de l'équipe B de sortir, poursuivi par les joueurs de l'équipe A.

C. Jeux chasseur/chassé avec ballon

La Balle Assise :

But : être le dernier debout en possession du ballon.

Déroulement : Le meneur de jeu lance le ballon ; dès qu'il a touché terre, n'importe quel joueur peut se saisir du ballon et tenter de toucher directement un camarade. S'il le touche, il doit s'asseoir. Si au cours de la partie le joueur assis retouche le ballon il est délivré.

Esquive Ballon en cercle :

But : les joueurs extérieurs doivent éliminer les joueurs à l'intérieur du cercle.

Déroulement : les chasseurs en cercle doivent toucher les lapins à l'intérieur du cercle. Ils sont éliminés sauf s'il s bloquent le ballon de volée.

L' Epervier avec Ballon :

But : l'épervier doit toucher les autres joueurs avec le ballon.

Déroulement : même principe que pour l'épervier ; ici la touche se fait par l'intermédiaire du ballon.

La Chasse à Courre :

But : être l'équipe des chasseurs qui met le moins de temps pour toucher les lièvres.

Déroulement : au signal, un premier lièvre lance le ballon dans le terrain et y pénètre. Les chasseurs dispersés s'en emparent et essaient de toucher de volée le lièvre. Dès qu'il est touché, il est éliminé et un deuxième lièvre entre sur le terrain et ainsi de suite

Le Ballon Couloir :

But : faire aller et retour sans se faire toucher par les tireurs.

Déroulement : au signal, le premier coureur lance le ballon dans le terrain et court dans le couloir tracé jusqu'à un plot et revient le plus vite possible en essayant de ne pas se faire toucher par les tireurs. Puis c'est au tour du deuxième coureur

Le Méli Mélo :

But : être l'équipe qui réussit à faire le plus de passes.

Déroulement : au signal, le premier coureur lance le ballon dans le terrain et court vers un cercle où il ne peut sortir ; pendant ce temps, les tireurs ramassent le ballon et essaient de toucher le coureur dans le cercle. En même temps, les autres coureurs se font des passes jusqu' au toucher du premier coureur.

Le Ballon Prisonnier :

But : toucher les joueurs de l'équipe adverse.

Déroulement : deux équipes s'affrontent, chacune dans son camp. Un joueur de l'équipe en possession du ballon tire sur un des joueurs de l'équipe adverse. S'il le touche de volée, il est prisonnier et va se placer derrière la ligne fond du camp adverse. Le prisonnier peut se délivrer en touchant directement un adversaire qui devient à son tour un prisonnier.

D. Jeux où il faut atteindre une cible

L' Epervier Déménageur :

But : être la première équipe à vider sa caisse ou avoir le moins d'objets malgré un adversaire épervier .

Déroulement : Chaque déménageur doit traverser le terrain pour porter un objet dans la caisse de l'adversaire. L'épervier, un par équipe, empêche le déménagement en touchant les adversaires possédant un objet dans leur main . Un transporteur aide l'épervier à replacer les objets pris.

L'Epervier Déménageur par équipe :

But : même chose que précédemment.

Déroulement : même procédé mais l'équipe ne peut transporter qu'un seul objet à la fois.

La Passe à 5 :

But : réaliser 5 passes consécutives sans que les adversaires interceptent le ballon

Déroulement : Le meneur lance le ballon ; l'équipe qui entre en possession du ballon, essaie d'effectuer des passes malgré les adversaires. On compte le nombre de passes à chaque possession.

La Balle au Capitaine ou Joueur But :

But : faire un passe à son capitaine ou joueur but.

Déroulement : au signal, les joueurs d'une équipe progressent par des passes vers un joueur, le capitaine, placé derrière la ligne de fond adverse malgré l'autre équipe qui essaie de récupérer le ballon pour envisager faire la même action.

L' Ultimate :

But : marquer le plus de points que l'adversaire en réceptionnant le frisbee dans la zone de but adverse.

Déroulement : au signal, les joueurs font progresser le frisbee vers la zone d'en-but adverse malgré les défenseurs qui peuvent récupérer l'objet par un interception ou dès que le disque volant touche terre. Aucun contact n'est permis.

Hand Ball :

But : marquer plus de buts que l'adversaire.

Déroulement : au signal, les joueurs doivent faire progresser le ballon vers le but adverse pour pouvoir tirer au but gardé par un joueur malgré les défenseurs qui essaient de récupérer le ballon et ainsi changer de rôle.

Basket à 20 :

But : faire pénétrer le ballon dans le panier adverse.

Déroulement : chaque équipe est composée de 5 joueurs sur le terrain et 5 joueurs en dehors du terrain. Les joueurs intérieurs doivent passer le ballon aux joueurs extérieurs placés tout autour du terrain. Les joueurs extérieurs doivent renvoyer le ballon à un joueur intérieur. Le dribble est possible pour les intérieurs. Les extérieurs ne peuvent pas intercepter une passe. Tous les joueurs peuvent tirer.

Microflag :

But : marquer un essai en franchissant la ligne de but adverse.

Déroulement : L'équipe attaquant à 3 tentatives pour marquer un essai. Dans chaque tentative, elle peut progresser d'une ou plusieurs zones de 7m. La tentative s'arrête dès qu'un défenseur a saisi un des deux flags (rubans accrochés à la ceinture) du porteur de ballon.

Balle Ovale :

But : marquer un essai en posant le ballon derrière la ligne de but adverse.

Déroulement : L'équipe attaquante doit progresser vers la ligne de but adverse en portant le ballon, les passes en arrière sont les seules permises. L'équipe défensive empêche la progression du ballon et essaie de récupérer ce dernier pour tenir le rôle d'attaquant.

E. Autres Jeux

La Balle à terre :

But : marquer un point en lançant le ballon hors de portée des adversaires mais dans les limites de leur camp.

Déroulement : après tirage au sort pour désigner l'équipe possesseur du ballon, cette dernière lance le ballon dans le camp adverse. Si le ballon touche le sol, elle marque un point et peut faire une autre tentative. Si le ballon est bloqué par l'adversaire, le point est marqué par ce dernier qui garde la possession du ballon. Si le ballon sort des limites, pas de points mais le ballon change de camp.

La Thèque :

But : chaque équipe essaie de marquer le plus grand nombre de points.

Déroulement : Chaque équipe à tour de rôle est lanceur/ coureur, l'autre est trimeur. Le jeu débute quand un des joueurs lance l'objet à l'intérieur d'un pentagone et enchaîne par un course autour de ce dernier. Pendant ce temps, les trimeurs récupèrent l'objet et par des passes successives envoient l'objet à un des trimeurs placés dans un cerceau. Si le lanceur effectue la totalité du parcours avant le retour de l'objet trimeur dans le cerceau, il marque 3 points ; il a la possibilité de s'arrêter à une des bases du pentagone puis reprendre sa course après le lancer d'un de ses partenaires.