

## Fiche élémentaire : « Activités physiques »

S1

S2

S3

S4

S5

## LES JEUX COLLECTIFS ET DUELS

### ACCROCHE - DECROCHE

#### Actions dominantes :

Poursuites, esquives, feintes et simulacres, rire, communication.

Terrain : un grand cercle

**Nombre de joueurs :** de 12 à 25

**Matériel :** aucun

#### Pour jouer :

Toucher un joueur en liberté, ne pas se faire toucher par un chasseur

#### Pour gagner :

Dans ce type de jeu, il n'y a pas de score final. C'est un jeu sans fin...

#### Organisation :

Les enfants sont disposés sur un cercle et se donnent le bras par deux.

Le bras libre forme une anse.

Les couples ainsi constitués doivent être séparés les uns des autres d'environ un mètre cinquante

Un chasseur et un chassé sont volontaires pour commencer le jeu.

#### Règles :

Le chasseur tente d'attraper le chassé qui se réfugie en s'accrochant à un couple de joueurs soit d'un côté, soit de l'autre, soit dans un sens, soit dans l'autre en mettant un bras dans une anse. Dans ce cas, le joueur opposé du nouveau couple devient souris. Il se décroche immédiatement de son partenaire, s'enfuit et va s'accrocher à un autre couple. Le troisième joueur de ce couple se décroche, se sauve, etc...

Si le chasseur parvient à toucher le chassé avant qu'il ne se soit accroché, les rôles sont inversés sur le champ, le chassé devient chasseur...

#### Variantes :

- Possibilité de nommer plusieurs chasseurs
- Possibilité de disposer les binômes accrochés, dans un espace non délimité
- Possibilité de s'accrocher l'un derrière l'autre, avec une indication orale (accroche) pour indiquer à celui qui est devant qu'il va être chassé.

#### Pour aller plus loin , d'autres jeux :

Des ouvrages de la REVUE EPS :

[https://www.revue-eps.com/fr/jeux-traditionnels\\_000090.html](https://www.revue-eps.com/fr/jeux-traditionnels_000090.html)

# BALLE AU CAPITAINE

## Actions dominantes :

Se faire des passes

Passer rapidement du statut d'attaquant au statut de défenseur

Enchaînement d'actions (recevoir et passer, passer et se déplacer, ...)

Rapidité de choix (prise d'informations)

Mobilité

Plaisir de jouer ensemble

Terrain :

2 équipes de 5 à 6 joueurs maximum.

Terrain de 20 X 10m

Zones des capitaines : 2m de profondeur

**Nombre de joueurs** : de 10 à 20 joueurs

## Matériel :

Un ballon type handball

Dossards de deux couleurs

De quoi matérialiser clairement deux terrains (coupelles, craies, bandes lestées)

## Pour jouer

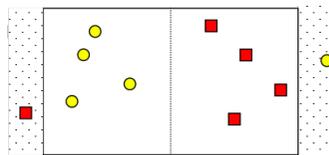
Passer le ballon à son capitaine placé derrière la ligne de fond du terrain adverse.

## Pour gagner :

L'équipe qui a réussi le plus de passes à son capitaine en 10 minutes  
(1passe = 1 point)

## Organisation :

Un arbitre qui tient les scores, des joueurs



## Règles :

Contacts interdits entre les joueurs.

Pas de déplacements avec la balle.

Une équipe perd le ballon si un joueur marche avec le ballon, l'envoie hors du terrain, bouscule un adversaire ou marque 1 point.

La remise en jeu après un point marqué se fait au niveau de la ligne de fond, par l'équipe adverse.

Jeu au temps: 10 minutes

## Variantes :

- Le joueur but est dans un cercle et ne peut en sortir

- Deux ballons

- Les joueurs extérieurs ne peuvent se faire des passes entre eux : ils peuvent recevoir le ballon d'un joueur intérieur et le renvoyer au même ou à un autre joueur.

- Lorsqu'une équipe est en possession du ballon les joueurs extérieurs ne peuvent être gênés par leur adversaire.

- Ils ne peuvent changer de côté pendant une période.

- Les joueurs extérieurs ne servent que de " relais " et ne peuvent donc pas passer la balle au joueur but

## Pour aller plus loin , d'autres jeux :

Des ouvrages de la REVUE EPS :

[https://www.revue-eps.com/fr/jeux-traditionnels\\_000090.html](https://www.revue-eps.com/fr/jeux-traditionnels_000090.html)

## LA COURSE DU BALLON GÉANT

### Actions dominantes :

Course de relais

Coopérer, transporter,  
Plaisir de jouer ensemble

Terrain :

deux couloirs d'au moins 12m de longueurs, une ligne de départ et un plot placés à 12m

### Nombre de joueurs :

de 12 à 24

### Matériel :

Deux gros ballons de plages gonflés (diamètre de 1,20m au moins)  
Deux plots

### Pour jouer :

Deux équipes de même effectif

Transporter le ballon géant par deux

### Pour gagner :

Transporter en doublette le gros ballon sans le faire tomber, passer derrière le plot et revenir pour le passer aux deux partenaires suivants.

L'équipe qui a fini le relais en premier a gagné.

### Organisation :

Les enfants sont disposés en deux équipes côte à côte, les joueurs de chaque équipe sont rangés par deux.

Les deux premiers du rang transportent le ballon le plus rapidement possible, puis les deux suivants et ainsi de suite jusqu'à ce que tous soient passés.

### Règles :

Le ballon doit être transporté par deux joueurs

Le ballon ne doit pas tomber au sol ; s'il tombe les deux joueurs doivent repartir du point de départ.

### Variantes :

Avec une seule main, avec le dos et sans les mains

Faire rouler le ballon

En se lançant le ballon

En le transportant à 3, à 4

S'immobiliser trois secondes au niveau du plot sans faire tomber le gros ballon

Des ouvrages de la REVUE EPS :

[https://www.revue-eps.com/fr/jeux-traditionnels\\_000090.html](https://www.revue-eps.com/fr/jeux-traditionnels_000090.html)