

## RECAP JEUX CO

### Les Brochettes

Jeu sur le principe général du relais. Les équipes sont constituées de 6 à 8 élèves. Un parcours d'une 15zaine de mètres est matérialisé par des cônes. Le premier élève de l'équipe part en courant pour effectuer le parcours ( aller et retour) en portant un témoin ( type bâton jalon jaune ). Quand il revient au départ, le 2<sup>ème</sup> joueur s'accroche au témoin et les 2 joueurs repartent ensemble sans lâcher le témoin. Et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur. Progressivement, le nombre de joueurs posera des problèmes dans l'organisation du déplacement collectif ( c'est le but du jeu...), s'ajoutera aussi la fatigue du 1<sup>er</sup> joueur. Des obstacles peuvent être ajoutés sur le parcours être ajoutés sur le parcours ( banc, haie, porte...).

### Les balles brûlantes

2 équipes s'affrontent dans un terrain délimité et partagé en 2 moitiés égales. Le terrain est proportionnel au nombre d'enfants par équipe ( en moyenne 10x 20). Les joueurs d'une équipe ne peuvent pas sortir de leur terrain ( qlq soit le motif). Au départ du jeu, chaque équipe dispose d'une réserve d'objets. Au signal, il faut lancer les objets dans le camp adverse et renvoyer ceux qui sont lancés par les joueurs opposés. Le temps de jeu est court ( qlq minutes). A l'arrêt du jeu, on compte le nombre d'objets dans chaque terrain. L'équipe qui en a le plus, a perdu. Les objets qui sortent à l'extérieur des terrains sont perdus. Pour que le jeu ait un intérêt ( obligeant à une organisation collective), il faut éviter les objets dont le poids et forme permettent à tout joueur de le lancer loin et aisément. On choisira des objets légers, volants, qui rendent difficile le lancer en force ( ballon de baudruche, avion en papier, sac plastique roulé en boule...)

### Le béret

Dispositif classique : les enfants sont répartis en 2 groupes qui s'alignent face à face ( distance variable selon l'espace disponible mais pas inférieure à une dizaine de mètres). Chaque enfant de chaque équipe est porteur d'un numéro et doit réagir à l'appel pour se saisir d'un objet placé au centre et le ramener dans son camp. Des variantes sont possibles : par exemple laisser les enfants choisir parmi la liste de N° et tenir son choix secret jusqu'au 1<sup>er</sup> appel. Dans ce cas l'opposant n'est pas forcément le vis à vis et nécessite une plus grande attention.

### La poule et ses poussins

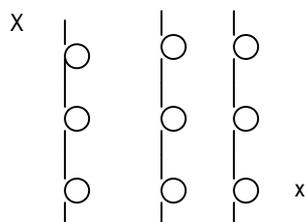
Les élèves disponibles sont tous réunis sous forme d'une ronde dont le diamètre ne doit pas être inférieur à 10 m. ( au besoin faire reculer les élèves après la mise en place de la ronde). Un élève est désigné comme la poule et vient se placer à l'intérieur de la ronde, puis 2 élèves mini ( 5 maxi) sont désignés comme les poussins. Les poussins forment une chenille qui s'accroche solidement à la poule. Tous les autres élèves restés dans la ronde sont les chasseurs. Les chasseurs disposent d'un ballon léger ( en mousse est idéal) pour toucher le dernier poussin de la chenille. Ils peuvent ( doivent se faire des passes). Ils ne peuvent pas se déplacer sauf pour aller chercher le ballon sorti de la ronde derrière eux. Seul le dernier poussin est attaquant, la poule protège ses petits en faisant écran. La poule et les poussins qui ne sont pas en dernier ne sont pas « mangeable ». Quand le dernier poussin est touché, il prend place dans la ronde et devient chasseur. Ainsi de suite jusqu'à épuisement du nombre de poussins ou d'un temps trop long ( mauvaise organisation des chasseurs ou poule performante).

### Le chat et la souris

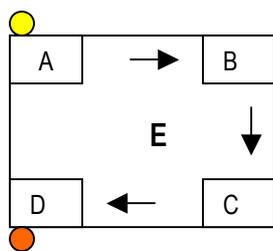
Jeu adapté à un nombre important d'élèves. La totalité des élèves est placée sous forme de rangs formant des lignes et des colonnes. On essaie d'avoir une forme globale proche d'un carré ( ex : 4 colonnes de 4 élèves). Dans chaque rang les élèves écartent les bras et se touchent formant des allées entre chaque rang :

```
X(chat)---O---O---O---O---
      --O---O---O---O---
      --O---O---O---O---
      --O---O---O---O---   x(souris)
```

Deux joueurs sont désignés, l'un pour tenir le rôle du chat, l'autre celui de la souris. Le chat tente d'attraper la souris qui fuit en utilisant les rangées pour se protéger. Au signal du meneur ( l'enseignant), les joueurs formant le quadrillage tournent ¼ de tour vers la gauche changeant ainsi l'orientation du jeu. Ni le chat, ni la souris ne peuvent passer sous les bras des camarades. Il faut remplacer rapidement le chat et la souris car jeu intense.



### Le carré



Les ballons partent de la zone jaune par A, ils doivent passer par B, C, D et arrivés dans la zone rouge sans être interceptés ou sortis de la zone par E.  
A, B, C, D ont des zones bien définies.

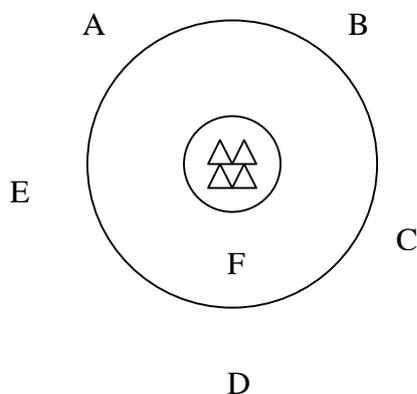
### Le parcours de passes

Effectuer par 2 un parcours en se faisant des passes.

Passes en l'air, passes à terre.

Ex parcours : slalom, évitements, sauts, franchissements etc...

### Le ballon château



Les joueurs A, B, C, D, E doivent attaquer le château à l'aide d'un ballon et le détruire. F doit le défendre en repoussant le ballon.

Les zones sont prédéfinies, les attaquants n'ont pas le droit de pénétrer la zone de F.

Possible d'ajouter un ballon, des défenseurs, des attaquants...