

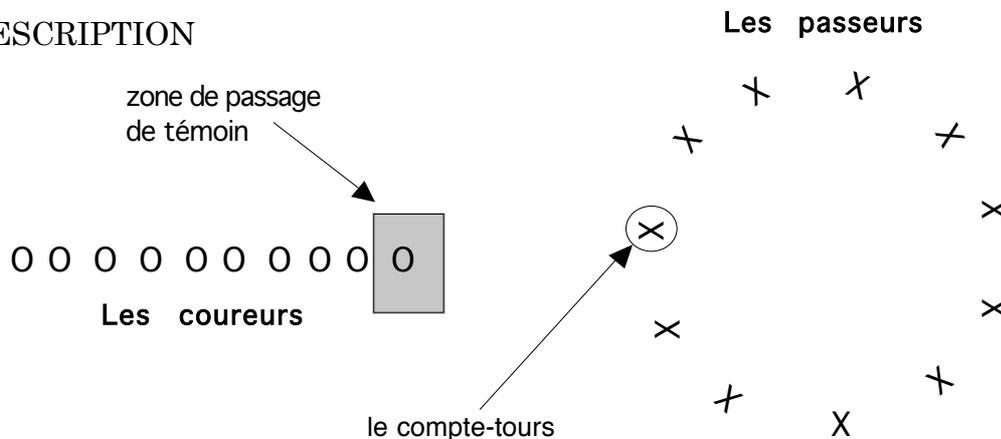
Jeu de poursuite

Jeu de prise de territoire

Jeu de conquête d'objet(s)

Jeu de lancer

1- DESCRIPTION



- **2 équipes** : les coureurs et les passeurs
- **Lieu** : cour, préau, gymnase
- **Terrain** : indifférent
- **Matériel** : 2 ballons (1 par équipe) ou 1 ballon pour les passeurs et 1 témoin pour les coureurs

2 - BUT DU JEU

Pour les passeurs, effectuer le plus grand nombre de tours.

3 - DÉROULEMENT

- L'équipe des passeurs forme un cercle et celle des coureurs forme une ligne.
- Au signal, deux actions simultanées sont entreprises :
 - 1 - les passeurs se passent le ballon de mains en mains. Un joueur compte à haute voix les tours de ballon à chaque fois que celui-ci revient dans ses mains : c'est le compte-tours du chronomètre.
 - 2 - les coureurs effectuent un relais autour du cercle des passeurs. Au moment où le relais se termine, le dernier coureur crie "Stop !" et le chronomètre s'arrête. Le compte-tours annonce le nombre de tours effectués.
- On intervertit alors les rôles (attention à la taille du chronomètre) ; la partie se joue donc obligatoirement en deux manches.

4 - VARIANTES

- Réduire le nombre de joueurs par équipe afin d'augmenter le temps de jeu de chaque élève (organiser 2 jeux en parallèle).
- Agrandir ou rétrécir le cercle.
- Scinder l'équipe des coureurs en 2 :

O¹ contourne le cercle pour passer le relais à O² qui fait le tour du chronomètre dans l'autre sens pour transmettre le témoin à O³ et ainsi de suite.

