

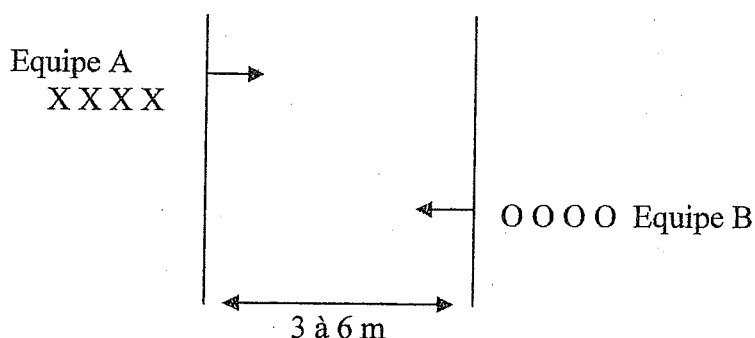
Nom du jeu	Le pont roulant
Matériel	Pas de matériel
Equipes	4
Critère de réussite	Le jeu s'arrête quand le 1 <sup>er</sup> joueur retrouve sa place en tête de la colonne. La première équipe qui termine est celle qui a gagné.
Règle	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans chaque équipe, les élèves se placent en file indienne, se tiennent par les épaules et écartent les jambes.</li> <li>- Le 1<sup>er</sup> enfant de la file passe entre les jambes des suivants, se relève et s'accroche aux épaules du dernier.</li> <li>- Le dernier joueur tape sur l'épaule du précédent qui tape à son tour sur l'épaule du précédent, jusqu'au premier qui, alerté, passe à son tour entre les jambes des joueurs.</li> <li>- A son tour chaque joueur fait de même.</li> </ul>

Nom du jeu	Balle au capitaine
Matériel	1 ballon 2 cerceaux des dossards
Equipes	2
Critère de réussite	L'équipe gagnante est celle qui obtient le plus de points à la fin de la partie.
Règle	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque équipe doit faire parvenir la balle à son capitaine.</li> <li>- Chaque balle bloquée par son capitaine rapporte 1 point à son équipe.</li> <li>- Il est interdit de marcher avec le ballon et de toucher l'adversaire.</li> <li>- Il est possible de tenter de bloquer l'adversaire en se plaçant, bras en l'air, autour du cerceau adverse.</li> <li>- La stratégie conseillée est de se rapprocher le plus possible de son capitaine en faisant des passes.</li> </ul>

# LE PASSAGE DU GUE

## CADRE MATERIEL :

- 2 équipes face à face.
- entre les 2 équipes : une rivière matérialisée.
- 2 briques (ou 2 palets, 2 morceaux de moquette...) par équipe.



**BUT DU JEU** : Traverser le plus rapidement possible la rivière sans poser les pieds dans l'eau.

**REGLE** : Si 1 joueur perd l'équilibre et met un pied à côté de la brique, il recommence le parcours en entier (sauf si le temps presse : le joueur continue le parcours à partir de l'endroit où il a perdu l'équilibre).

## DEROULEMENT DU JEU :

Au signal, 1 joueur de chaque équipe traverse la rivière le plus vite possible à l'aide de 2 briques sans se mouiller les pieds.

**GAIN** : - l'équipe qui a traversé le plus rapidement la rivière gagne 3 points.  
- l'équipe moins rapide gagne 1 point.

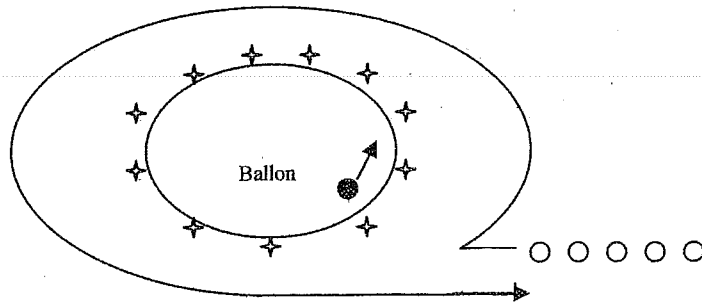
## VARIANTE POUR LES CP-CE :

- Les enfants sont par 2 et doivent traverser la rivière ensemble à l'aide de 3 briques ASCO.
- Le premier pose les briques devant lui pour avancer, le deuxième ramasse les briques derrière lui et les transmet au premier.

# LE BALLON CHRONOMETRE

## CADRE MATERIEL :

- 1 ballon
- 2 équipes : les passeurs sur le cercle (x)  
les coureurs en colonne (o)



## BUT DU JEU :

- Pour les coureurs : effectuer le relais autour des passeurs le plus vite possible.
- Pour les passeurs : faire faire le plus de tours possible au ballon.

## RÈGLES :

- Pour les coureurs : faire correctement le tour du cercle et venir passer le relais au camarade suivant.
- Pour les passeurs : si le ballon tombe, le remettre en jeu de l'endroit où il est tombé. Ne pas sauter un camarade.

## DÉROULEMENT :

Chez les passeurs, il y a un compte-tours.

Au signal, 2 actions simultanées sont entreprises :

- par les passeurs qui se passent la balle de mains en mains, le compteur comptabilisant les tours de ballon.
- par les coureurs qui effectuent un relais autour des passeurs. Au moment où le relais se termine, on arrête le ballon et on annonce le nombre de tours effectués par celui-ci.

On change alors les rôles ; la partie se joue en 2 manches.

**GAIN :** L'équipe qui a couru le plus vite gagne 3 points.  
L'équipe perdante gagne 1 point.

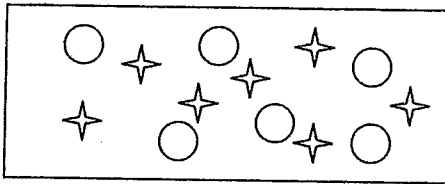
**VARIANTE :** Varier les modes de déplacement : à cloche-pied, accroupi....

# LE CERCEAU HONTEUX

## CADRE MATERIEL :

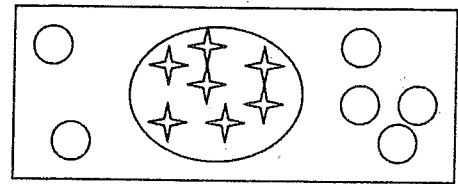
- terrain de 12 x 18m
- cerceaux dispersés au sol, 1 cerceau de moins que les joueurs.

GS



☆ = enfants  
○ = cerceau

CE



Tracer une zone de déambulation afin d'éviter que des enfants ne restent près des cerceaux visés

## BUT DU JEU :

Au signal, rejoindre au plus vite un cerceau.

## REGLES :

- se promener obligatoirement dans tout l'espace de jeu.
- se mettre un seul enfant par cerceau.

## DEROULEMENT :

- tous les joueurs se promènent dans tout l'espace de jeu.
- au signal sonore (du meneur ou fin d'une comptine), chacun doit se réfugier dans un cerceau.
- le joueur qui a perdu, continue de jouer. Il n'est pas éliminé.

## VARIANTE : (pour CP-CE) :

- cerceaux de couleurs différentes.
- la couleur des maisons autorisées est donnée au dernier moment.

## GAIN :

- pas de comptage de point.
- jeu pour le plaisir.