

OBJECTIFS :

- jouer collectivement avec des enfants d'autres niveaux
- comprendre et respecter des règles différentes selon le rôle tenu
- attraper des balles en anticipant leur trajet
- courir rapidement vers un but tout en transportant un objet (ps)
- saisir et lancer rapidement des balles (ms/gs)

ORGANISATION :

- terrain de 4m sur 8m environ
- deux équipes de 6 à 8 joueurs (de même nombre si possible) des ps ○ et des ms/gs ☺
- 1 balle ● ou 1 ballon ● pour chaque enfant d'une équipe et 4 cerceaux ○
- 2 manches de 2 minutes maximum

REGLES DU JEU :

Le but du jeu est de mettre le plus rapidement possible le plus de balles ou ballons dans le camp de l'adversaire pour ne pas en avoir dans le sien.

Au signal de la maîtresse, chaque joueur de l'équipe des ☺ se débarrasse de son ballon (ou balle) :

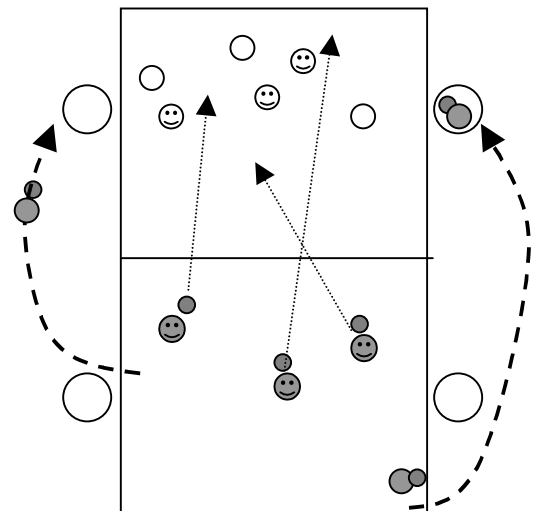
- **ps** : en le lançant à l'intérieur du camp adverse après avoir regagné un des cerceaux situés sur les côtés du camp adverse
- **ms et gs** : en le lançant si possible à travers le camp adverse sans qu'il ne soit intercepté par les ms et gs

Ensuite, les enfants font de même pendant toute la durée de la manche avec les ballons qu'ils récupèrent.

Au coup de sifflet final, tous les joueurs s'immobilisent sur place et on compte le nombre de ballons dans chaque camp (dedans et autour).

Pour la seconde manche, un ballon est remis à chaque joueur de l'équipe des ☺.

L'équipe gagnante est celle qui a conservé le moins de ballons sur les deux manches.



Quelques situations pour préparer le jeu (ps) :

- **courir en transportant** un objet ; varier les objets
- prendre un objet à **un endroit donné** pour l'amener à **un autre** ; varier les endroits
- **courir vite en ligne droite** d'un endroit défini à un autre endroit défini
- **courir nombreux dans un espace étroit**, reconnu et sans sortir des limites
- trotter puis **courir en se croisant** dans un espace restreint et délimité
- « **déménager** » **divers objets** dont balles et ballons d'un endroit à un autre
- **oser prendre et s'approprier des objets** situés dans un autre camp