

Règle des jeux coopératifs

1. Jeu des totems ou les hulas huttes.

Consulter la vidéo : construction du totem et situation de jeu.

<https://www.youtube.com/watch?v=J5VrXdSc7y0>

But du jeu : 2 équipes s'affrontent avec l'objectif de construire 3 totems en les préservant de la destruction par l'adversaire.

Le terrain : Dimensions (à titre indicatif) 12x10, séparé en deux par une ligne médiane qui marque la limite que les joueurs de chaque équipe ne doivent pas dépasser. Ils n'empiètent donc jamais le terrain de l'adversaire. La dimension du terrain peut être ajustée en fonction du nombre de joueurs et des contraintes d'espace du lieu.

Règles :

- Déplacements libres de chaque joueur dans les limites de son camp (1/2 terrain).
- Interdiction de jouer au pied et d'empiéter le ½ terrain adverse. Pendant le jeu les balles sont récupérées sur son propre ½ terrain pour être lancées sur les totems adverses.
- Si les trois totems sont construits l'équipe a gagné dès que le 3^e totem est fini et une nouvelle partie démarre si le temps de jeu n'est pas entièrement écoulé.
- Si à la fin de la partie, les 3 totems ne sont pas tombés, comptabilisation des totems détruits. et victoire à l'équipe qui en aura fait tomber le plus.
- Si l'enfant fait tomber son propre totem, il sera comptabilisé comme détruit.

Barème : Victoire : 3 Pts Nul : 2 Pts Défaite : 1 Pt

Matériel de jeu à prévoir par équipe :

- 6 cerceaux par totem, soit 18 cerceaux au total.
- 5 balles par équipe, soit 10 par terrain.
- Matérialisation des limites du terrain (lignes tracées au sol, plots, cônes...)

Temps de jeu : variable, de 5 à 10 minutes. Il doit être suffisant pour permettre un réel apprentissage. Si une équipe arrive à construire 3 totems elle a gagné. Temps ajusté aux durées des rotations le jour des rencontres EPS.

La construction des 3 totems (huttes) par chaque équipe s'effectue au fond de leur terrain à environ 6m de la ligne médiane. Une hutte au centre, une à gauche, une à droite de façon équidistante. Se reporter à la fiche « construction du totem » et à la vidéo du jeu montrant les joueurs en action.

Les rôles des joueurs :

- Les joueurs de l'équipe mobilisent leurs habiletés motrices pour assumer les rôles :
 - o **D'attaquant** (tirer sur les totems adverses)
 - o **De défenseur** (empêcher les balles tirées par les adversaires d'atteindre et de détruire les totems de l'équipe)
 - o **De constructeur** du totem.

Aspect tactique et coopératif : La répartition des rôles, leur permanence ou alternance au cours du jeu et toutes les stratégies de coopération mobilisent l'intelligence tactique de l'équipe et sont élaborées dans le but de :

- protéger les totems,
- assurer leur construction/reconstruction la plus rapide possible,
- assurer la destruction des totems adverses.

2. Le gagne ballon : Jeu avec Swiss-Ball ou omnikin (kinball)

Le terrain : Un cercle intérieur de 9m de diamètre entouré d'un 2^e cercle extérieur de 10m de diamètre. La zone entre les deux cercles est une rivière infranchissable. Les joueurs des deux équipes se placent comme ils veulent autour du cercle extérieur, limite qu'ils ne doivent pas franchir.

But du jeu : 2 équipes, s'affrontent, l'une dans le rôle d'attaquant, l'autre dans celui de défenseur. Chaque joueur dispose d'une petite balle. Les attaquants doivent sortir le plus de fois possible le swiss-ball des limites du cercle, (dans la rivière) pendant le temps imparti (3 min), en lançant leurs petites balles dessus. Les défenseurs tentent de les en empêcher de la même manière à l'aide de leurs petites balles. Les rôles sont inversés à mi temps.

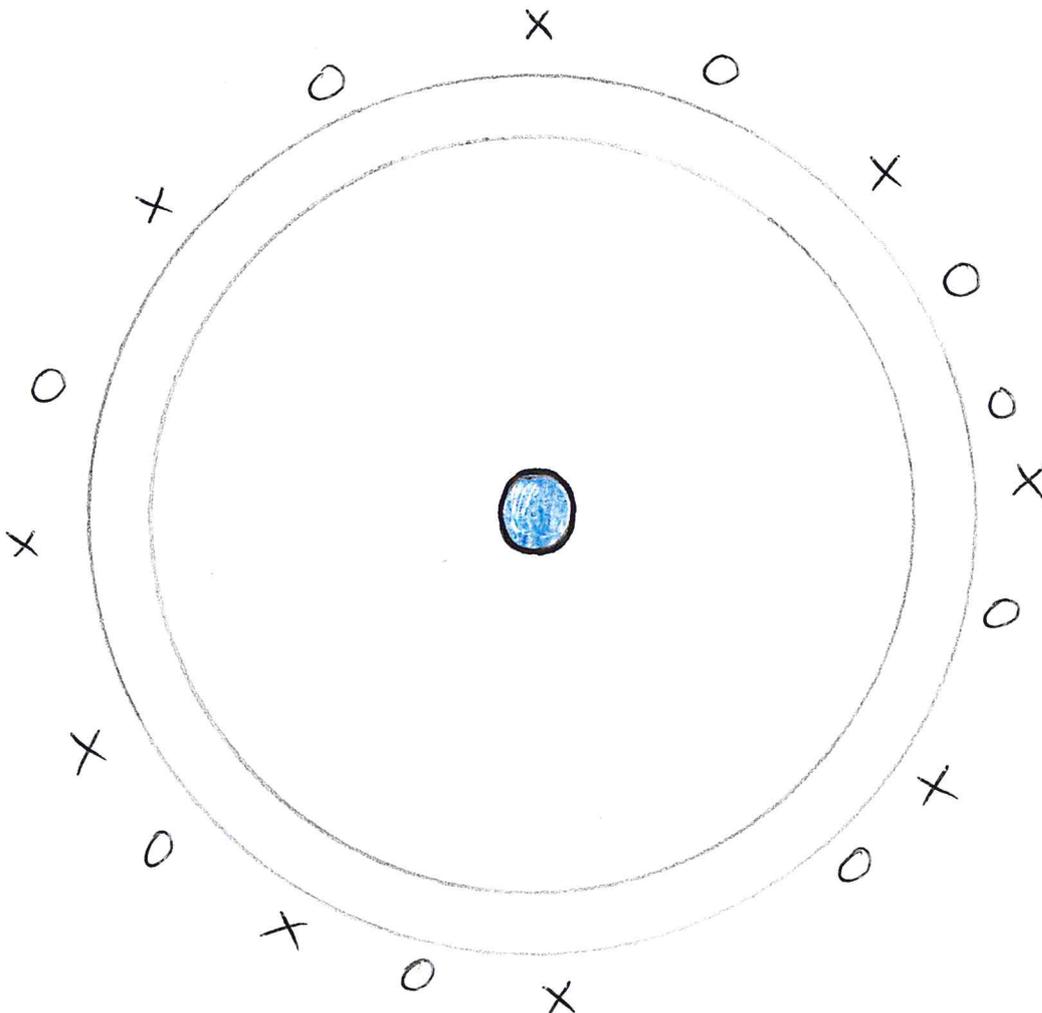
Règles :

- Les deux équipes n'ont pas le droit de pénétrer dans le cercle extérieur
- l'équipe qui a sorti le ballon du cercle intérieur le plus de fois pendant le temps imparti gagne
- Match au temps (3 min) et inversion des rôles

Barème : un point par ballon sorti du cercle.

Matériel de jeu à prévoir par équipe :

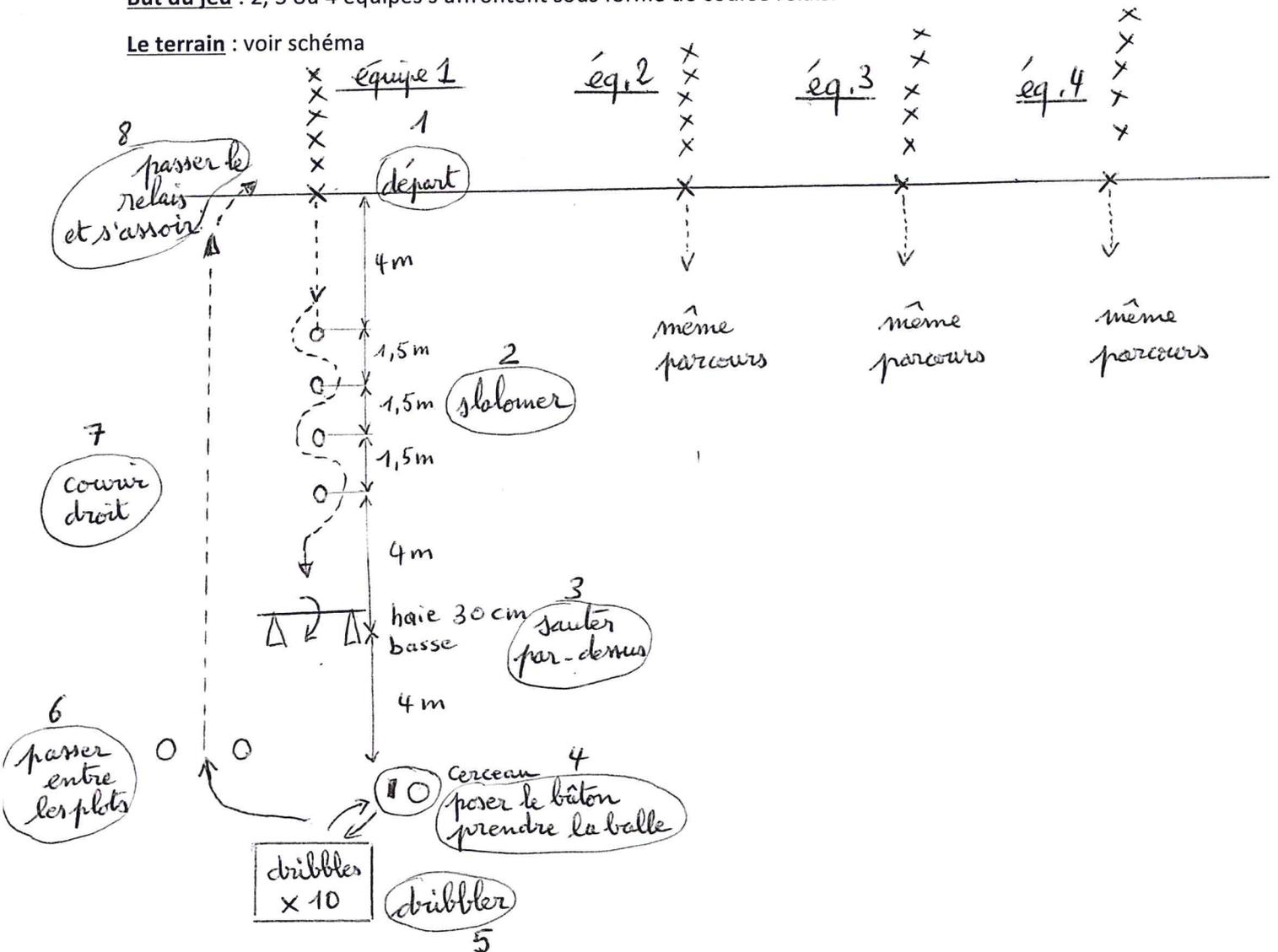
- 1 swiss-ball
- une petite balle par élève (si possible une couleur de balle par équipe)
- craie, plots, cônes pour matérialiser les cercles du terrain



3. Parcours course relais

But du jeu : 2, 3 ou 4 équipes s'affrontent sous forme de course relais.

Le terrain : voir schéma



Règles : Course relais. Veiller au même nombre de coureurs par équipe ou faire courir deux fois le nombre de coureurs nécessaire pour établir l'égalité.

Barème : Pour 4 équipes, 4 points au 1^{er}, 3 au second, 2 au 3^e, 1 au 4^e.

Matériel de jeu à prévoir par équipe :

- 6 plots
- 1 haie basse (30 cm)
- 1 bâton relais
- un ballon de basket
- petits plots ou craie pour délimiter la zone de dribble. + 1 cerceau

Temps de jeu : La course s'arrête à l'arrivée du dernier coureur.