

## 1 jeu d'approche "LA CHASSE AU TRESOR"

## 1 jeu de poursuite "LE DRAPEAU AVEC VIES ET FRONTIERE "

Réunion de préparation prévue le : Cf. secteur

*Date de la reconnaissance du site prévue lors de la réunion de préparation.*

Arrivée sur le site : 9h30.

**Début de la rencontre : 10h00**

*Cf. fiches de rotation.*

**Fin la rencontre : 12h00.**

**Résultats + pique nique et départ vers 13h15.**

### Organisation

- 4 classes participantes avec 2 clubs par classe
- 8 équipes au total
- 2 jeux. Pour chaque jeu, prévoir de reconnaître l'espace.

### La constitution des équipes

2 clubs par classe, soit 12 à 15 élèves.

### Kit par classe

Dossards (voir décision entre les participants).

Foulards. 4 couleurs différentes

Vies : 15 queues rouges + 15 queues bleues.

### Matériel spécifique apporté par le CPC :

Corne de brume et sifflet

1 chronomètre

4 caisses

Rubalise et pinces à linge pour délimiter l'espace de jeu

2 jeux de 40 plots (style coupelle)

2 jeux de 30 jalons

1 jeu de dossards jaunes

1 drapeau rouge + 1 drapeau bleu

## Jeu de "LA CHASSE AU TRESOR"

### Rôles des adultes :

Enseignants : superviseur de la rencontre

Autres personnes : Dans l'espace de jeu pour assurer la sécurité. 2 près des guetteurs

### Règles d'or

- Respecter les limites de la zone de jeu matérialisées par la rubalise.
- Accepter d'être vu ou pris par le guetteur sans forcément avoir besoin de l'intervention de l'arbitre.
- Respecter les signaux de début et de fin de jeu.

## Les règles du jeu

### But

Pour les attaquants :

S'approcher des enclos des guetteurs pour prendre un jalon ou un plot, le rapporter dans sa caisse et recommencer sans être vu du guetteur.

Pour les défenseurs :

Empêcher les attaquants de prendre des objets en les désignant.

### Consigne

Chaque manche dure 10 minutes

Pour les joueurs

Vous vous approchez des enclos pour prendre sans vous faire voir un jalon ou un plot. Vous ramenez ensuite l'objet dans votre camp.

Vous ne pouvez emporter qu'un seul jalon ou plot à la fois. Si vous êtes désigné par le guetteur, vous devenez prisonnier.

Pour le guetteur

Vous devez désigner les joueurs pour les empêcher de prendre les objets.

Pour désigner, vous dites :

- la couleur du dossard.
- la couleur du foulard (bandana, brassard ou collier).

Exemple : vu "rouge, bandana bleu".

Pour les prisonniers

Vous êtes assis en colonne et dans l'ordre d'arrivée dans la prison. Lorsqu'un 6<sup>ème</sup> prisonnier arrive, le premier redevient joueur.

Quand vous sortez de la prison, vous repassez par le départ avant de jouer.

Pour les arbitres (de la même équipe que les guetteurs)

Compteur de points (3) :

Vous êtes prêt de la caisse et vous comptez le nombre d'objets à l'intérieur au signal de fin de jeu

Vous notez le résultat sur la feuille d'équipe.

Vous annoncez le résultat.

Chronométrateur (1) :

Vous donnez le signal de début de jeu (1 coup de sifflet ou de corne de brume).

Vous donnez le signal de fin de jeu (3 coups de sifflet ou de corne de brume).

Arbitre de prison (2) :

Vous placez les prisonniers dans l'ordre d'arrivée.

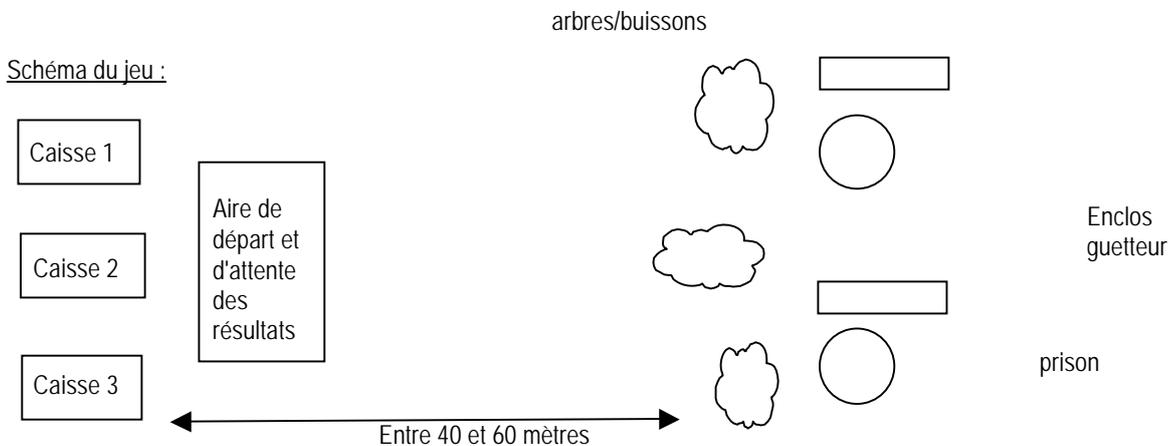
Vous libérez le premier prisonnier à l'arrivée du sixième prisonnier.

Arbitres de jeu (entre 4 et 6) :

Vous veillez à ce que les règles du jeu soient respectées.

### Critères de réussite

A gagné l'équipe qui a le plus grand nombre de points après les 4 rotations.



FICHE « RÔLES SOCIAUX »

<u>Chasse au trésor</u>	
<b>Equipe</b>	
Guetteurs (2)	
Chronométrateur (1)	
Arbitres de prison (2)	
Compteur de points (1)	
Arbitres de jeu (3)	
Arbitres de camp (3)	

<u>Chasse au trésor</u>	
<b>Equipe</b>	
Guetteurs (2)	
Chronométrateur (1)	
Arbitres de prison (2)	
Compteur de points (1)	
Arbitres de jeu (3)	
Arbitres de camp (3)	

Chasse au trésor

Equipe 1 ..... De couleur .....

Equipe 2 ..... De couleur .....

Equipe 3 ..... De couleur .....

Equipe 4 ..... De couleur .....

Arbitres de couleur .....

	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3	Jeu 4	Points
Equipe 1	D .....	A .....	A .....	A .....	.....
Equipe 2	A .....	D .....	A .....	A .....	.....
Equipe 3	A .....	A .....	D .....	A .....	.....
Equipe 4	A .....	A .....	A .....	D .....	.....

Chasse au trésor

Equipe 1 ..... De couleur .....

Equipe 2 ..... De couleur .....

Equipe 3 ..... De couleur .....

Equipe 4 ..... De couleur .....

Arbitres de couleur .....

	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3	Jeu 4	Points
Equipe 1	D .....	A .....	A .....	A .....	.....
Equipe 2	A .....	D .....	A .....	A .....	.....
Equipe 3	A .....	A .....	D .....	A .....	.....
Equipe 4	A .....	A .....	A .....	D .....	.....

# 1 jeu de poursuite "LE DRAPEAU AVEC VIES ET FRONTIERE "

## Les règles du jeu

### But

Prendre et rapporter à la frontière de son territoire le drapeau des adversaires tout en défendant le sien.

### Conditions d'exécution

2 équipes de x joueurs.

1 équipe d'arbitres de frontière (dossards jaunes). 1 équipe d'arbitres de jeu (dossards verts).

2 drapeaux à placer au centre d'une zone circulaire de 10m de diamètre accessible de tous côtés. Cette zone est interdite à tous les défenseurs.

1 frontière délimitée par des jalons ou plots.

1 prison avec des vies supplémentaires pour chaque équipe.

La réserve collective de vies de chaque équipe est égale à la moitié du nombre de joueurs + 1, c'est le meneur de jeu qui les donne.

Chaque joueur a une vie accrochée à la ceinture.

Au signal sonore, le jeu commence (1 coup) ou s'arrête (2 coups). Après le signal de fin de jeu, tout le monde rejoint la frontière.

Durée : Chaque manche dure 15 minutes.

### Consignes à donner aux participants :

#### Pour les équipes :

Vous disposez de 5 minutes pour rejoindre votre drapeau.

#### Pour les attaquants :

Vous pénétrez dans le camp adverse pour prendre le drapeau et le ramener à la frontière.

Vous devez porter le drapeau à la main.

Quand le défenseur prend votre "vie", vous allez à la frontière pour avoir une vie supplémentaire, s'il en reste à votre équipe, sinon vous restez définitivement en prison. Vous ne pouvez perdre votre vie que dans le camp adverse.

Si vous êtes pris avec le drapeau, vous le laissez au défenseur.

#### Pour les défenseurs :

Vous défendez dans votre camp en prenant la vie d'un attaquant sauf si celui-ci est dans la zone du drapeau.

Quand vous prenez la vie d'un attaquant, vous pouvez continuer à jouer. Si cet attaquant est porteur du drapeau, vous ramenez le drapeau à sa place le plus vite possible et vous continuez à jouer.

#### Pour les arbitres :

##### Superviseur

Vous donnez le signal de début et de fin de jeu.

##### Arbitres de jeu :

*Arbitres de drapeau :* Vous accompagnez chaque équipe à son drapeau et vous restez autour de cet espace pour veiller au respect des règles.

*Arbitres de terrain :* Vous veillez à ce que les règles de déplacement et de prises soient respectées.

##### Arbitres de frontière :

Vous faites respecter les règles dans cette zone dans laquelle les statuts changent très vite.

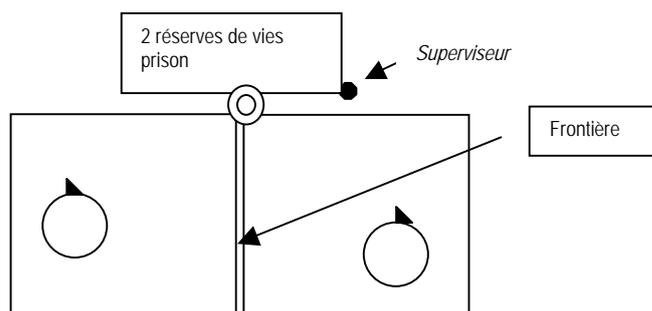
Vous validez la victoire d'une équipe qui ramène le drapeau à la frontière en informant le superviseur.

Les arbitres prennent le dossard en cas de faute et accompagnent le joueur à la frontière.

*Arbitres de prison :* Vous veillez à ce que les prisonniers restent en prison.

*Arbitres de vies :* Vous donnez les vies aux joueurs qui en ont besoin.

### Schéma du jeu :



## RENCONTRE PRISE DU DRAPEAU AVEC VIES ET FRONTIÈRE

### FICHE « TERRAIN 4 équipes. »

Équipe 1 .....  
 Équipe 2 .....  
 Équipe 3 .....  
 Équipe 4 .....

Équipe 4 .....	<u>Manche 1</u>				<u>Manche 2</u>			
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
<b>Equipes</b>	Joueurs rouges	Joueurs bleus	<u>Arbitres</u> <u>frontière</u>	<u>Arbitres</u> <u>jeu</u>	Joueurs rouges	Joueurs bleus	<u>Arbitres</u> <u>frontière</u>	<u>Arbitres</u> <u>jeu</u>
Drapeau pris								
Tentative de prise du drapeau								
Vies utilisées								
prisonniers								
points								

Equipes	<u>Manche 3</u>				<u>Manche 4</u>			
	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
	Joueurs rouges	Joueurs bleus	<u>Arbitres</u> <u>frontière</u>	<u>Arbitres</u> <u>jeu</u>	Joueurs rouges	Joueurs bleus	<u>Arbitres</u> <u>frontière</u>	<u>Arbitres</u> <u>jeu</u>
Drapeau pris								
Tentative de prise du drapeau								
Vies utilisées								
prisonniers								
points								

## RENCONTRE PRISE DU DRAPEAU AVEC VIES ET FRONTIERE

### FICHE « RÔLES SOCIAUX »

<u>Arbitres de jeu</u>	
Equipe	
Arbitres de drapeaux	
Arbitres de terrain	

<u>Arbitres de frontière</u>	
Equipe	
Arbitres de frontière	
Arbitres de prison	
Arbitres de vies	

### CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE AVANT

- Présenter le dispositif de rencontre à la classe.
- Préparer les 2 clubs par classe.
- Remplir le tableau des rôles sociaux pour le jeu chasse au trésor.
- Préparer 3 équipes par club pour le jeu les éperviers déménageurs avec refuges.
- Préparer le matériel à emporter.

### CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE PENDANT

- Assurer les tâches d'arbitre de jeu ou de superviseur

### CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE APRES

- Annoncer les résultats
- Remettre les diplômes
- Récupérer le matériel
- Faire le bilan avec ses élèves
- Faire noter les résultats dans le cahier d'EPS

Prendre le temps de terminer la rencontre par un moment de convivialité (goûter, pique-nique...)