

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

- **Type d'activité :** Opposition
- **Espaces :** Cour de récréation ou salle de motricité
- **Matériel :** Un ballon en mousse, craies ou coupelles
- **But du jeu :** Toucher ses camarades situés à l'intérieur du carré avec l'aide d'un ballon en mousse



Organisation / Déroulement :

Les élèves sont placés à l'intérieur d'un carré d'environ 8 mètres par 8 mètres matérialisé par un traçage au sol et/ou des coupelles.

Lorsqu'un enfant est en possession de la balle (1), Il a le droit de faire 1 pas à l'intérieur du carré et de tirer ensuite sur un camarade pour le toucher (2).

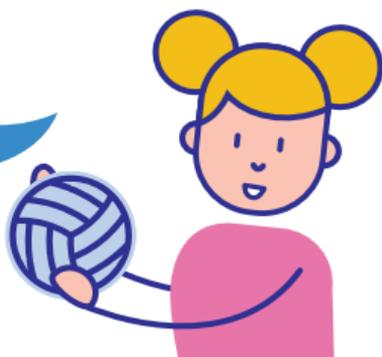
Lorsqu'un élève est touché, celui-ci doit sortir du carré (3). Il pourra y revenir lorsque le joueur qui l'avait éliminé sera à son tour touché (4). Dès qu'il revient dans le carré, il peut à nouveau tirer sur ses camarades.

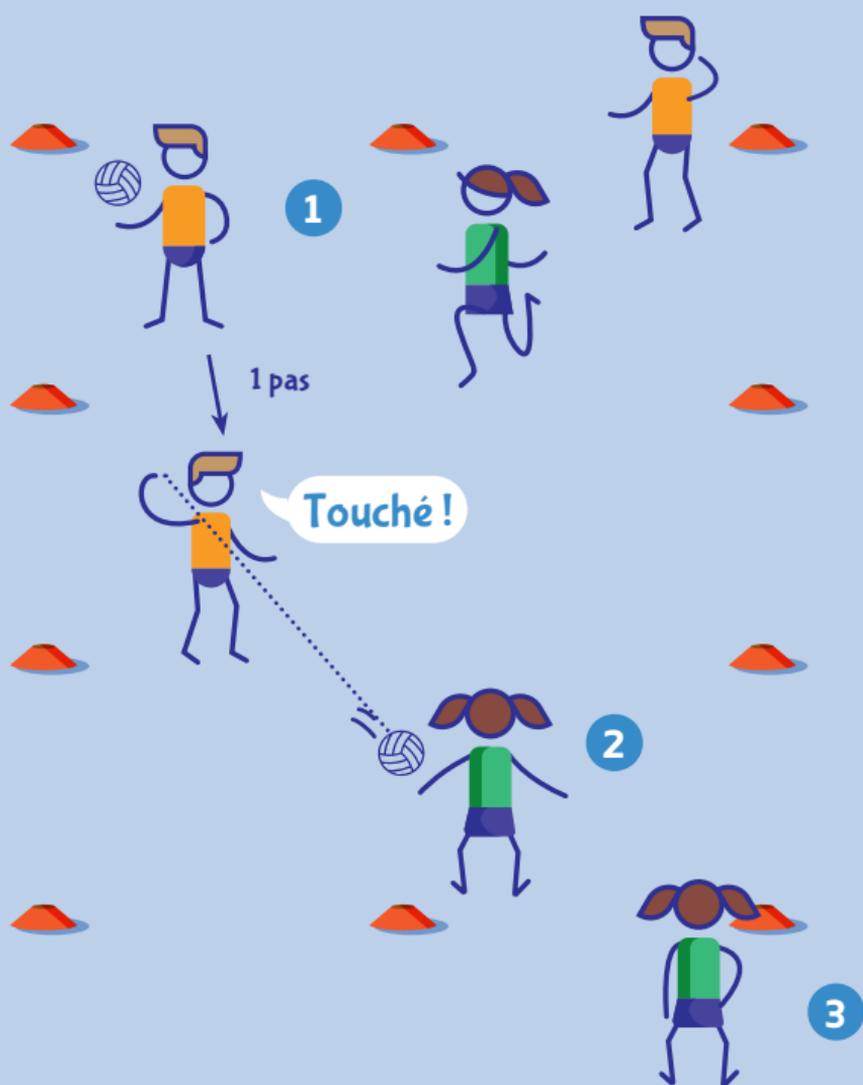
Pas d'élimination lorsque le ballon touche le sol avant de toucher le joueur. Règle de « terre avant »
Les joueurs situés à l'intérieur du carré ont le droit d'en sortir afin de récupérer le ballon après un tir loupé.

AU SIGNAL DE L'ENSEIGNANT,

les élèves éliminés n'ont plus le droit de revenir dans le carré et la partie se termine en élimination directe avec ceux qui restent en jeu.

Une règle de sécurité : les tirs à la tête sont interdits.





Pour faire évoluer :

- Augmenter le nombre de pas autorisés jusqu'à 3 maximum.
- Rendre possible l'élimination directe dès le début du jeu : pas de retour possible après avoir été touché.

Pour aider à la mise en œuvre / Pour aller plus loin dans le champ d'apprentissage

- Une séquence autour de la course et du lancer :
 - Prim'Infos n ° 177 « Cycle 2, handball » à retrouver sur le site de l'Ugse (Ressources 1^{er} et 2nd degrés / Séquences pédagogiques)
 - Dossier « L'EPS à l'école en Modules d'apprentissage » Ugse Cycles 2 et 3 Fiches « Jeux collectifs : jeux de chasse »