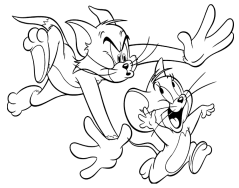
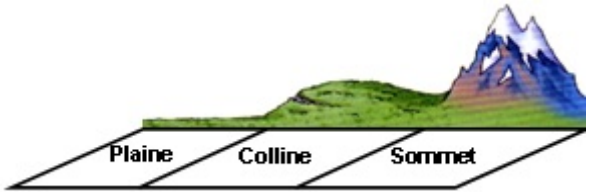
Jeux de Poursuite

Chats et souris Lors de la grande chasse aux souris, 3 chats munis de leurs lances (sautoirs), essaient d'attraper les souris en les touchant avec leurs lances. Mais pour se protéger, les souris peuvent se tenir par les 2 mains et deviennent intouchables pendant 5 secondes ! Si une souris est attrapée, elle se transforme en chat en prenant sa lance. **Variante 1** : Si une souris est touchée par un chat, elle reste immobile et ne peut être libérée seulement par 2 souris qui viennent l'entourer avec leurs bras. Changer de chats toutes les minutes.	**Organisation et matériel :** Limite du jeu : terrain de volley 3 sautoirs **Règles** : Fair play en donnant le sautoir Pas de retouche 
2 c'est assez, 3 c'est trop… Former des couples et les répartir dans la salle. Les 2 élèves se tiennent debout côte à côte. Une paire lance le jeu : le premier doit attraper son partenaire. Le lièvre peut se sauver en se mettant à côté d'une autre paire. L'élève opposé de cette nouvelle chaîne à 3 devient lièvre à son tour. Si l'élève chassé est attrapé, les rôles sont inversés. Varier la position de départ : couché sur le dos ou sur le ventre. **Variante 1** : Les élèves sont couchés sur le ventre, mais laissent un espace entre eux. Le lièvre poursuivi par le chasseur pourra se coucher entre les 2 copains et rouler sur le dos d'un des deux. Cela permettra à l'autre de se lever et de s'enfuir pour ne pas se faire attraper par le chasseur.	**Organisation et matériel :** Limite du jeu : terrain de volley **Règles** : Fair play, essayer de faire jouer tous les copains

Balle à 2 camps

Les Sauveteurs 2 zones de 4 tapis forment les hôpitaux. Un élève touché doit se coucher sur le dos. Si un coéquipier arrive à le tirer par les jambes jusqu'à son hôpital sans se faire toucher il peut revenir dans le terrain. **Variante : avec médaille** Celui qui sauve un copain reçoit une médaille verte (les sautoirs sont posés dans les zones hôpitaux) - Celui qui bloque une balle reçoit un sautoir jaune (maître)	**Organisation et matériel :** Salle divisée en deux camps Pas de *provis* ou prison 4 tapis 2-3 balles mousses **Règles** : Fair-play : respecter les règles pour gagner les sautoirs
Joker Un élève touché s'immobilise sur place. Le joker peut le racheter s'il lui fait une petite tape sur l'épaule. Le jeu s'arrête si le joker est touché ou alors au temps. **Variante** : **Roi et fou** Le fou : Rôle protecteur, il ne peut pas se faire toucher Le roi : S'il se fait toucher, le jeu s'arrête et l'équipe adverse est victorieuse **Variante : James Bond** James Bond : Intouchable Bombe : Si touchée la partie est finie Traitre : Si touché va jouer avec adversaire Espion : Si touché doit dire à l'adversaire qui est la bombe	**Organisation et matériel :** Salle divisée en deux camps Pas de *provis* ou prison 2-3 balles mousses **Règles** : L'équipe doit désigner **secrètement** les personnages

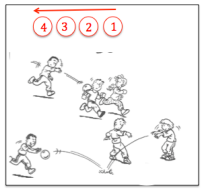
Balle assise



Rappel des règles de la forme classique :

- Toucher les copains en lançant la balle et éviter de se faire toucher.
- Ne pas marcher avec la balle et ne pas dribler.
- Seulement la touche directe compte (si la balle rebondit au sol ou sur la paroi avant de toucher le copain, ça ne compte pas).

Balle assise avec cerceau



Si un enfant est touché, il se rend dans le premier cerceau de la zone d'attente. Dès qu'un autre enfant est touché à son tour et qu'il se dirige dans la zone d'attente, le premier enfant peut avancer d'un cerceau. Lorsqu'un enfant atteint le dernier cerceau il peut revenir dans le jeu.

Variante
Si un enfant est touché, il se couche sur le dos. Pour le sauver, un joueur le tirer par les pieds jusqu'à un cerceau (éparpiller les cerceaux autours du terrain).

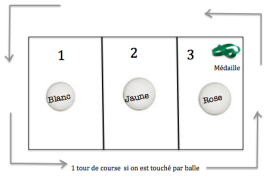
Organisation et matériel :

Terrain de volley + zone d'attente

5 cerceaux et 3 balles

Règles :
Fair-play en allant spontanément dans la zone d'attente

Balle assise 3 terrains : gravir la montagne !



Un ballon pour chaque terrain, tous les enfants commencent en plaine (terrain 1). L'enfant qui est touché, fait un tour de salle avant de reprendre le jeu dans le terrain où il a été touché. Celui qui l'a visé, passe au terrain suivant (plaine-colline-sommet) et commence à jouer dans cette nouvelle zone. L'enfant qui touche un copain lorsqu'il est au sommet (terrain 3), gagne une médaille et reprend le jeu depuis la plaine (terrain 1).

Variantes

- Deux terrains
- Si un enfant bloque la balle, il peut monter d'un terrain et celui qui a tiré court un tour de salle.

Organisation et matériel :

Terrain de volley divisé en 3 zones

3 balles de couleurs différentes

Règles :
Fair-play en respectant le gage et en avançant de terrain seulement après avoir touché un copain.