

VERSION 1 (règles d'origine) : Le feu sacré

Concepteurs : GR. 2	Compétence(s) spécifique(s) :
Stagiaires T2 – Années 2008/2009	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement
	Objectif(s) pédagogique(s) :
	Développer la coopération entre élèves
Niveau de classe : C2/C3	

Organisation matérielle (matériel, équipes, espace...)

- un ou plusieurs ballons en mousse
- dossards
- 1 chronomètre
- 1 terrain dont la taille dépend du nombre de joueurs et du temps prévu
- de 10 à 40 personnes

Règle(s) de base

- *Il y a un maître et des élèves sur le terrain.*
- *Au départ, tous les élèves font l'école buissonnière et sont donc de mauvais élèves.*
- *Le maître, muni d'un ballon, tente de toucher les élèves pour les ramener à l'école.*
- *Les mauvais élèves ne peuvent en aucun cas toucher le ballon.*
- *Dès que le maître touche un élève, il devient un bon élève et vient prendre un dossard sur le bord du terrain. Il devra ensuite aider le maître à ramener ses camarades à l'école.*
- *A partir du moment où le maître a 3 élèves avec lui, le ballon doit changer de mains à chaque tir.*
- *Lorsqu'il ne reste plus que 3 mauvais élèves, le jeu s'inverse, le ballon passe dans l'équipe des mauvais élèves qui tentent alors de ramener leurs copains parmi eux.*

Déroulement

Temps/ Organisation	Situations	Critère de réussite
<p>Environ 10'</p> <p>La partie est à chronométrer</p> <p>1 maître et des mauvais élèves</p>	<p>1^{ère} phase :</p> <p>Il n'y a que la première partie qui est expliquée aux élèves.</p> <p>Le maître doit ramener tous ses élèves à l'école en moins de temps possible. Les bons élèves doivent aider leur maître. La partie est chronométrée.</p>	<p>Le maître doit ramener l'ensemble de ses élèves à l'école</p>
<p>Environ 10'</p> <p>La partie est à chronométrer</p> <p>1 mauvais élève et des bons élèves</p>	<p>2^{ème} phase :</p> <p>Bilan intermédiaire et présentation de la nouvelle phase de jeu.</p> <p>Le dernier des mauvais élèves à avoir été touché par les bons élèves prend le ballon. La partie s'inverse, les mauvais élèves doivent ramener tous les élèves à l'école buissonnière en moins de temps possible. La partie est chronométrée.</p>	<p>Les mauvais élèves doivent ramener l'ensemble de leurs camarades à l'école buissonnière</p>
<p>Temps à définir</p> <p>au départ, 1 maître et des mauvais élèves</p>	<p>3^{ème} phase :</p> <p>A partir de maintenant on ne s'arrête plus. Le maître devra ramener ses élèves mais lorsqu'il ne restera plus que 3 personnes du côté des mauvais élèves, le jeu s'inversera : les mauvais élèves prendront le ballon et tenteront de ramener leurs camarades.</p>	<p>Lorsque l'on est dans le camp des mauvais élèves, ne pas se faire toucher.</p> <p>Lorsque l'on est dans le camp des bons élèves, ramener les autres à l'école en les touchant.</p>

Evolution du jeu (Variante(s) ; variable(s) de progrès)

- Temps limité pour la partie
- Espace de jeu plus ou moins grand
- Jouer avec deux ou trois ballons
- Pas le droit de rester immobile
- Celui qui a le ballon n'a pas le droit de faire plus de trois pas avec.
- Obliger les attaquants à faire des passes avant de tirer

Bilan/évaluation :

VERSION 2 : Le feu sacré

Concepteurs : GR. 2 Stagiaires T2 – Années 2008/2009	Compétence(s) spécifique(s) :
	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement
Niveau de classe : C2/C3	Objectif(s) pédagogique(s) :
	Développer la coopération entre élèves

Organisation matérielle (matériel, équipes, espace...)

- plusieurs ballons en mousse
- foulards
- 1 terrain dont la taille dépend du nombre de joueurs et du temps prévu
- de 10 à 40 personnes

Règle(s) de base

- Il y a deux « tribus » qui s'affrontent. L'une des deux est chargée de rapporter le feu dans son camp et l'autre doit l'en empêcher..
- Les « gardiens du feu » peuvent traverser le terrain, les « chasseurs » sont au bord. Au début il n'y a qu'un seul chasseur qui possède un ballon.
- Dès qu'un gardien du feu est touché, il devient chasseur.
- Lorsqu'il n'y a plus qu'1 gardien, la partie est terminée.
- Evolution du jeu : Les « feux » (foulards) ne peuvent se porter qu'à deux, interdiction de se lâcher.



- Chasseurs
- Gardiens du feu
- Feux

Déroulement de la séance

Temps/ Organisation	Situations	Critère de réussite
<p>Environ 5'</p> <p>1 chasseur et des gardiens</p> <p>1 caisse de ballons</p> <p>mousse</p>	<p>1^{ère} phase :</p> <p>Consigne très ouverte, sans donner les règles définitives du jeu :</p> <p>deux tribus (les gardiens et un chasseur) plein de ballons, les gardiens doivent se déplacer sur le terrain sans se faire toucher.</p> <p>Si l'un d'eux est touché, il sort et rejoint le chasseur. Il devient chasseur ou aide à ramasser les balles.</p> <p>Différentes possibilités de coopération entre gardiens</p>	<p>Beaucoup de gardiens sont touchés.</p>
<p>Environ 5'</p> <p>1 chasseur et des gardiens</p> <p>1 caisse de ballons</p>	<p>2^{ème} phase :</p> <p>Bilan intermédiaire et présentation de la nouvelle phase de jeu.</p> <p>Cette fois les gardiens doivent aller chercher les feux et les rapporter chez eux sans se faire toucher. Ceux qui sont touchés deviennent chasseurs à leur tour.</p>	<p>Un maximum de feux a été rapporté.</p> <p>Un maximum de gardiens a été touché.</p>
<p>Le temps est déterminé par le jeu :</p> <p>le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus qu'un gardien.</p>	<p>3^{ème} phase :</p> <p>Cette fois les gardiens doivent rapporter les feux par deux, et n'ont pas le droit de se lâcher tant que le feu n'a pas été ramené au camp.</p> <p>Quand l'un des deux est touché il devient chasseur à son tour. L'autre reste gardien et doit trouver un autre partenaire.</p> <p>La partie s'arrête lorsque tous les gardiens ont été touchés.</p> <p>A la fin on compte le nombre de feux qui a été rapporté.</p>	<p>Nombre de feux rapportés</p> <p>Tous les gardiens arrêtés par les chasseurs.</p>

Evolution du jeu (Variante(s) ; variable(s) de progrès)

- Nombre de tirs limités à chaque passage de gardiens (que l'on « organise »)
- Espace de jeu plus ou moins grand
- Jouer avec deux ou trois ballons
- Obliger les attaquants à faire des passes avant de tirer (coopération entre chasseurs)
- Les attaquants n'ont pas le droit de se déplacer.

Bilan/évaluation :