

Formation EPS – ESPE – cycle 2/3**1. LES JEUX COLLECTIFS**

à partir d'un jeu de transport (les déménageurs), vivre différentes situations évolutives.

- a. déménageurs 4 caisses – 4 équipes : passer les meubles du magasin à la maison le plus vite possible.
- b. idem, mais en jouant sur la couleur des objets.
- c. idem, mais en faisant la chaîne (« *la chaîne des pompiers* »).
- d. idem mais les déménageurs restent fixes et les objets sont lancés.
- e. 1 épervier pour intercepter les déménageurs : deux jeux en parallèle.
- f. 3 éperviers pour intercepter (car « e » trop dur pour les éperviers).
- g. Les éperviers sont dans une zone (car « f » trop dur pour les déménageurs).
- h. idem que « f », mais avec des refuges pour les déménageurs
- i. idem, mais la caisse est éloignée, il faut lancer les objets (= cible, = but).
- j. idem, mais avec des quilles à abattre derrière une zone (quilles = but)
- k. idem, avec jeu au pied ?

Objectifs d'apprentissages visés :

- *s'orienter dans l'espace ;*
- *aller vers une cible pour attaquer ;*
- *passer de courir vite à esquiver les gardiens ;*
- *assurer son rôle tantôt d'attaquant tantôt de défenseurs pour les reconnaître et les différencier ajuster ses déplacements en fonction des éperviers, des gardiens.*

➤ ***On retrouve les trois pôles des jeux collectifs : maîtrise de l'espace, des relations, des engins.***

Poule / renard / vipère

Mise en place du jeu avec règles

Principe général de ce jeu d'attrape

3 équipes égales de 5 à 10 joueurs

Chaque équipe possède un camp (refuge / prison pour leurs proies)

Chaque équipe doit éliminer un camp particulier dans une relation de prise qui structure les relations de jeu : Les renards mangent les poules / Les poules picorent les vipères / Les vipères piquent les renards.

Chaque équipe a donc droit de prise par simple toucher sur une seule équipe mais est vulnérable vis-à-vis de la troisième.

Dès que l'on est en jeu, on est simultanément et d'une manière irréductible à la fois proie et prédateur.

Objectifs moteurs	Objectifs sociaux
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se déplacer dans l'espace de jeu ➤ Courir pour attraper sa proie ➤ Courir pour échapper aux prédateurs ➤ Se déplacer en fonction de ses adversaires 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ s'organiser par rapport à l'espace, à l'autre, à l'objectif ➤ comprendre et respecter une règle ➤ agir et coopérer au sein d'un groupe, mettre en place des stratégies individuelles et collectives ➤ construire la notion de camp ➤ accepter de tenir deux rôles au sein du même jeu : prédateur et proie

Règles non négociables

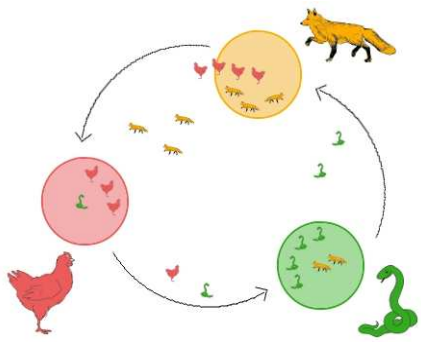
- Le prédateur attrape une proie en lui enlevant son foulard accroché à l'arrière de la ceinture.

- Le joueur touché est amené en prison par son prédateur (trajet pendant lequel il est invulnérable).

Règles négociables

- Le prisonnier placé dans le camp des prédateurs (poules chez les renards ...) peut être délivré si un coéquipier lui donne un foulard (d'autres moyens de libérer un coéquipier peuvent être envisagés)

- Au signal de départ du jeu, tous les joueurs sortent de leur refuge et peuvent y retourner durant toute la durée du jeu

<p>Dispositif X2</p> 	<p>Matériel : 3 zones de refuge = 3 tapis 3 jeux de dossards et de foulards</p> <p>Terrain : gymnase</p> <p>But : attraper le plus d'adversaires possibles. L'équipe gagnante est donc celle qui a mangé le plus de proies</p> <p>Durée : 2 à 2min 30 minutes de jeu, ou lorsque toute une équipe est faite prisonnière.</p>
---	---

Variables pour gérer l'hétérogénéité

Pour les élèves qui n'osent pas, courent moins vite, sont souvent faits prisonniers :

- donner deux vies (foulard à la ceinture) ;
- autoriser le retour dans le refuge ;
- ajouter des espaces de « survie » (cerceaux).

Remarque

Ce jeu ne doit être proposé que pour des élèves qui maîtrisent bien dans les jeux types « Gendarmes et Voleurs » (joueur délivreur) sinon la dimension « semi-paradoxe » de ce jeu leur échappera. En effet, étant donné que : les renards peuvent s'emparer des poules qui menacent les vipères, les renards protègent donc les vipères ; or, pour gagner, les vipères se donnent pour objectifs de prendre les renards : elles tendent donc ainsi à supprimer les joueurs qui les protègent. En touchant ma proie, j'enlève un ennemi à mon prédateur. De facto, la poule prend le statut d'« allié objectif » pour le renard quand elle touche une vipère ... en d'autres termes, ma victime peut me sauver la vie.

Pour progresser

1/ Stratégies individuelles

Passer de ... Peur de se faire prendre (reste dans son camp)

Sortir et aller toucher son prédateur (erreur de cible)

...à

1. sortir et vouloir prendre sans tenir compte qu'on peut être pris

2. sortir pour « prendre ou délivrer » en voulant ne pas se faire prendre.

3. intégrer les deux actions dans son projet d'action délivrer puis toucher en

tenant compte de la dimension paradoxale du jeu

2/ Stratégies collectives entre partenaires

Les stratégies collectives intègrent les paramètres retenus dans les stratégies individuelles.

Passer de ... Un plan fixé au départ qui ne change pas quoiqu'il arrive

...à

Un plan flexible (à 2 à 3) en fonction des prises d'information

(lecture de l'état du rapport de forces). Des alliances momentanées se créent également entre camps opposés.

Exemples :

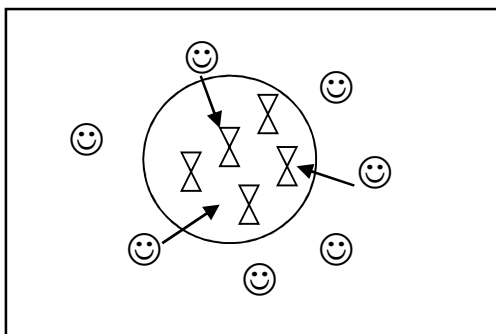
- Une poule est poursuivie par un renard, elle est trop loin de son camp, elle se rapproche du camp des vipères pour que celles-ci attaquent le renard.

- Il ne reste plus qu'une seule poule « en vie », les vipères doivent absolument empêcher le renard de toucher la poule sinon la partie est terminée (les renards seront vainqueurs) elles attaquent et attrapent le renard. Elles sauvent ainsi la poule, leur prédateur (alliance temporaire poule / vipère). - - Les poules sont toutes « en vie », les vipères laissent le renard toucher cette poule, cela leur fera un prédateur de moins (alliance temporaire renard / vipère).

- Ballon château - Château commun

Objectifs moteurs	Objectifs sociaux
<ul style="list-style-type: none"> ➤ lancer une balle ➤ attraper une balle ➤ viser pour marquer ➤ intercepter (lire une trajectoire) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ s'organiser par rapport à l'espace, à l'autre, à l'objectif ➤ comprendre et respecter une règle ➤ agir au sein d'un groupe ➤ construire la notion de camp ➤ comprendre et conserver son rôle d'attaquant ou de défenseur le temps de la partie

Dispositif



Matériel : des quilles (les tours), un ballon par enfant.

Quilles – coupelles – dossards – balles de hand ou tous jeux – balles de tennis

Terrain : une zone matérialisée : cercle de 6 à 8m de diamètre, carré de 6 à 8m de côté (le château).

But du jeu : faire tomber les tours du château.

Durée : 4 à 5 minutes de jeu, ou lorsque les tours sont toutes tombées.

Règles du jeu :

- les joueurs se répartissent autour du château.
 - ils doivent faire tomber les tours en lançant le ballon sans pénétrer dans le château.
 - les ballons peuvent être récupérés, puis relancés depuis l'extérieur du château.
- on compte le nombre de tours restant debout à la fin de la partie.

Variantes possibles	⇒	Intentions
• diminuer ou augmenter le rayon du cercle :	⇒	relance l'intérêt du jeu en fonction des échecs ou des réussites constatés (cibles trop « faciles » ou trop « difficiles »).
• lancer avec le pied :	⇒	introduit de nouvelles habiletés motrices.
• plusieurs jeux sont menés en parallèle :	⇒	permet de mettre en rapport la chute des quilles et le gain de la partie, de renforcer la notion d'appartenance à une même équipe au but commun.
• une seconde zone matérialisée entoure le château (1 à 2m) ; des défenseurs occupent cette zone pour défendre les tours :	⇒	conduit à occuper alternativement des rôles différents, favorise des comportements de jeux d'opposition : prise en compte de l'adversaire, nécessité de faire un choix, placement sur une trajectoire (pour les défenseurs)...
• les défenseurs deviennent attaquants dès qu'ils entrent en possession de la balle :	⇒	conduit à changer de rôle au cours de la même séquence de jeu : situation classique en sport collectif.
• mettre en place deux châteaux :	⇒	facilite l'attaque et favorise le développement de stratégies d'équipe.
• empêcher le porteur du ballon de se déplacer :	⇒	favorise les passes.
• permettre au porteur de la balle de dribbler :	⇒	introduit de nouvelles habiletés motrices ; évolution possible vers la balle au but (ou balle au capitaine où un joueur-cible, fixe ou mobile derrière une ligne, remplace le château), puis vers les sports collectifs

codifiés (hand, basket, foot...) en remplaçant la cible par un but, un panier...

D'autres jeux : la balle assise, les balles brûlantes, ...

à partir du jeu « Les Tours du château » avec 2 cibles pour favoriser l'organisation de l'équipe

Situation/dispositif	Objectifs moteurs	Règles du jeu	But du jeu	Critère de réussite
2 cibles (carré de 6 à 8 m de côté avec des quilles). 2 équipes – 1 château par équipe à défendre. 1 ballon. durée du jeu : 3 à 4 minutes.	Lancer – attraper une balle. Viser pour marquer. Intercepter.	On ne peut pas pénétrer dans le château. On ne peut pas prendre la balle des mains du porteur.	Faire tomber les quilles du château adverse et empêcher l'adversaire de faire tomber celles de son château.	Toucher un maximum de quilles du château adverse.

Variantes	Intentions pédagogiques
Utiliser des petites balles	Favorise le lancer (<i>les grandes favorisant le rattraper</i>)
Augmenter le nombre de balles (une par équipe)	Augmente la rapidité du jeu et la quantité de touches
Interdire au porteur de ballon de marcher	Favorise les passes
Augmenter ou diminuer la taille du château	Relance l'intérêt du jeu en fonction des réussites et des échecs constatés
Seconde zone entoure le château – les défenseurs occupent cette zone	Occuper alternativement des rôles différents - prise en compte de l'adversaire – nécessité de faire des choix
Lancer avec le pied Utiliser une crosse avec un palet....	Introduit de nouvelles habiletés motrices
Permettre au porteur de la balle de dribbler	Evolution possible vers d'autres jeux (balle au but, balle au capitaine ...)

➤ **On retrouve à nouveau les trois pôles des jeux collectifs : maîtrise de l'espace, des relations, des engins.**

Ballon capitaine

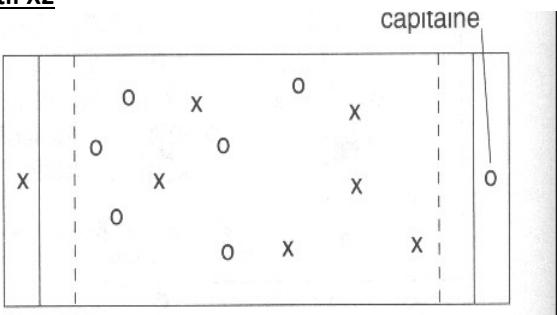
Construction progressive des règles

Principe général du jeu

2 équipes égales de 6 à 7 joueurs + 1 Capitaine (ou joueur but) par équipe

Jeu de démarquage sur terrains interpénétrés ayant pour objectif de faire progresser collectivement une balle et la transmettre à un joueur Capitaine qui se place dans une zone neutre.

Objectifs moteurs	Objectifs sociaux
<ul style="list-style-type: none"> ➤ S'orienter et coopérer pour faire progresser la balle vers la cible (le Capitaine) ➤ Se déplacer pour participer au projet d'attaque ➤ Se déplacer pour participer au projet de défense ➤ Se déplacer en fonction de ses adversaires (marquage / démarquage) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ s'organiser par rapport à l'espace, à l'autre, à l'objectif ➤ comprendre et respecter une règle ➤ agir et coopérer au sein d'un groupe, mettre en place des stratégies collectives ➤ construire la notion de camp

<p>Dispositif X2</p> 	<p>Matériel : 2 zones de réception pour le Capitaine 2 jeux de dossards</p> <p>Terrain : 20m X 15m</p> <p>But : faire parvenir la balle, par une passe sans rebond, à son Capitaine.</p> <p>L'équipe gagnante est donc celle qui a marqué le plus de point.</p> <p>Durée : 6 à 7 minutes de jeu</p>
--	---

Mise en place progressive des règles pour jouer.

Règles non négociables de bases pour démarrer le jeu

- 1/ Jeu uniquement à la main, jeu au pied interdit
- 2/ Le porteur du ballon ne peut se déplacer
- 3/ le Capitaine doit rester dans sa zone qui lui est réservée (pas d'autres joueurs dans cette zone)
- 4/ règle de sécurité : contact physique interdit

Règles à apporter lorsque la situation se présente : si..... alors

3/ Si la **balle est sortie du terrain**, alors il y a remise en jeu par une touche

4/ Si **point marqué**, alors la remise en jeu se fait au milieu du terrain

5/ Si **un joueur se déplace la balle en main**, alors faute et remise en jeu à l'endroit de la faute

6/ Dribble à autoriser au non en fonction des élèves et des situations d'apprentissage antérieures

7/ Si **un défenseur sort la balle derrière la zone du Capitaine**, alors corner. La passe directe directe au Capitaine est interdite

8/ Si **le Capitaine sort de sa zone ou laisse tomber la balle**, alors remise en jeu sur la ligne par un défenseur

9/ Si **un attaquant sort la balle derrière la zone du Capitaine**, alors remise en jeu sur la ligne par un défenseur

Situations pour faire progresser le jeu

1/ si effet de grappe : ouvrir le jeu en agrandissant le terrain / travail sur la passe à 5

2/ si la balle ne progresse pas vers le Capitaine : jeux en surnombre

3/ si les joueurs n'utilisent pas l'ensemble de l'espace : travaux dans des zones ou couloirs /introduire un joueur sur la longueur du terrain (joueur joker)

2. JEUX DE RAQUETTES AU CYCLE 3/ LE BADMINTON

Proposition de formation - objectifs à atteindre :

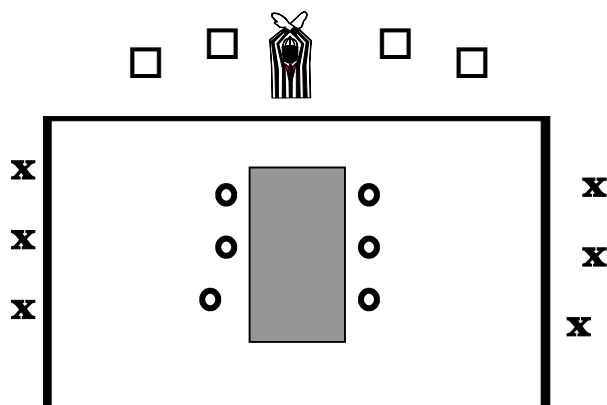
- Faire vivre **différentes situations d'apprentissages en Badminton qui peuvent répondre aux objectifs visés de l'EMC**. En définir les variantes possibles et faire le lien avec les intentions pédagogiques.
- Inscrire **les situations et les objectifs visés dans une progression. Identifier les comportements recherchés**.

Situations d'entrée dans l'activité :

- courir sur les lignes avec des consignes diverses pour divers types de déplacement par ex. insister sur les pas chassés en avant, en arrière, de côté...
alternar 2 pas chassés à G/ à D
- se déplacer comme ...un lapin, un serpent, éléphant, une araignée, canard...
- **Jeux Chasseurs/lapins** : pour découvrir un projectile bizarre, le volant de badminton et anticiper le geste bras cassé
But : Toucher un lapin avec un volant
Dispositif : Couloirs avec des chasseurs de part et d'autre
Les lapins tentent d'y passer sans se faire toucher (déplacements aller/retour)
- **Jeu de la défense du château** :

Organisation :

- Le jeu se déroule en deux manches de 5 minutes, où chaque équipe occupe alternativement les rôles de défenseurs et d'attaquants du château.
- deux châteaux sont délimités :



Terrain :

L : 15 m environ
l : 10 m environ

Château (tapis):

L : 6 m
l : 2 m

24 volants.

But du jeu :

- pour les attaquants (X sur le dessin), envoyer le plus de volants possible dans le château
- pour les défenseurs (O sur le dessin), intercepter le plus de volants possible.

Règles du jeu :

- les **défenseurs** peuvent uniquement **renvoyer**, ils ne ramassent aucun volant. Ceux qui tombent entre la zone de tir et la cible peuvent être récupérés à la main et remis en jeu seulement par les attaquants, mais ceux-ci doivent revenir derrière la ligne de tir pour les renvoyer.
- les arbitres (□ sur le dessin) contrôlent le déroulement du jeu :
 - ils vérifient que les défenseurs ne ramassent aucun volant au sol
 - ils vérifient que les défenseurs n'empêchent pas les attaquants de récupérer les volants au sol
 - ils comptent les volants dans le château à la fin de chaque manche de deux minutes.

Lien avec l'EMC	objectifs	situation	consigne	Comportement recherché
SENSIBILITE Soi et les autres 20'	Se familiariser avec la raquette et le volant Renvoyer le volant MAITRISE DE L'ENGIN ET DU PROJECTILE	Jeux sans filet : Par pers. Un volant, une raquette – en dispersion En cercle (7 à 8 joueurs avec raquette) – un joueur au centre avec un volant Equipes de 4 en colonnes Une raquette chacun – un volant par équipe Distance de 30 m à parcourir	Jonglages : - Effectuer le plus de frappes possibles : varier les hauteurs de frappe – coup droit / revers changer de main – en marchant – en courant Jonglages et échanges : But : maintenir le volant en l'air Le joueur au centre jongle puis envoie le volant en l'air en appelant le joueur suivant qui doit poursuivre le jonglage Relais : Le 1 ^{er} joueur envoie le volant le plus loin possible, le suivant ...pour avoir le moins de jets possibles Ou pour ne pas laisser tomber le volant au sol	Raquette loin du corps – hauteur de relance du volant... Enchaîner le jonglage et l'échange en étant prêt à rattraper le volant à tout moment
ENGAGEMENT Agir individuellement et collectivement 20'	FAVORISER LES ECHANGES : En coopération En opposition	Par 2 : sans filet puis avec Par 4 pour jouer en double 2 équipes de 4 par terrain Avec filet – 2 équipes A et B derrière la ligne de fond en ligne - 2 joueurs A et B qui échangent	Réaliser un maximum d'échanges (en simple, en double) sans faire tomber le volant : 3X 1' Rompres l'échange : Servir en diagonale – ensuite G/G – D/D faire un maximum d'échanges jusqu'au signal où chacune essaie de marquer un point La tournante : 3 échanges puis un autre joueur de l'équipe remplace le premier Compter les points marqués en 3'	Se placer sous le volant – réaliser des trajectoires en cloche ... Echange suffisamment haut pour laisser le joueur du fond reprendre le volant
SENSIBILITE Soi et les autres 10'	Varier Les trajectoires, Les frappes, Les placements	Par 2, puis par 4 sur terrain – prévoir un arbitre Espace libre entre 2 lignes (10 à 20m) ou terrain de bad 2 contre 1	Jouer dans les zones : Joueurs A envoie 5x de suite dans la zone 1 (proche) puis 5x dans la zone 3 (loin) – le joueur B renvoie Varié les trajectoires : si je reçois droit, je renvoie croisé et inversement... Jouer sur la longueur du terrain : Celui qui est seul envoie droit (le long des lignes), les autres en croisant puis on inverse Gagne terrain Frapper haut et fort pour envoyer le volant et faire reculer son adversaire Je vois l'adversaire : après le service, le serveur se place vers l'avant ou vers l'arrière. Le receveur renvoie dans l'espace libéré	Pour les élèves en difficultés, un ballon de baudruche peut favoriser les trajectoires. Jouer de profil Accompagner le volant au moment de la frappe(appui jambe arr à l'appui jambe avt)

DROIT ET LA REGLE 10'	Le service	Match en simple puis en double	Il faut avoir le service pour gagner le point	Service à la cuillère en diagonale
10'	Un match double - arbitrage	Mini tournoi de matchs en doubles Equipes de 3	Cf ci-dessous	
SENSIBILITE Penser par soi-même et avec les autres 10'	Arbitrage Les stratégies Après la séance Bilans Approfondissement possible pour : l'amorti – le smash –le contre amorti -			

Matches en double

- 3 équipes (ou classes) se rencontrent.
- Les joueurs sont par équipes de 3 dans chaque niveau (à moduler en fonction du nombre d'élèves → voir le tableau page précédente).
- Chacun jouera contre des adversaires du même niveau.
- La classe en attente (sur le côté) assurera les rôles d'arbitre et de scoreur.
- Chaque joueur jouera en moyenne quatre matches contre des adversaires différents.

Durée des matches : 4 minutes, puis **1 minute** pour les rotations.

Taille du terrain : 5 m sur 10 m environ.

Déroulement : 9 matches dans chaque niveau et sur chaque terrain. Si les équipes sont des équipes de 3 joueurs (numérotés 1 – 2 - 3), les rotations sur chaque terrain de niveau seront les suivantes :

matches	N°1 : Rouges 1-2 / Jaunes 1-2	N°2 : Jaunes 1-3 / Bleus 1-3	N°3 : Rouges 2-3 / Bleus 2-3
	N°4 : Rouges 1-3 / Jaunes 2-3	N°5 : Jaunes 1-2 / Bleus 1-2	N°6 : Rouges 2-3 / Bleus 1-2
	N°7 : Rouges 1-2 / Jaunes 1-3	N°8 : Jaunes 2-3 / Bleus 1-3	N°9 : Rouges 1-3 / Bleus 2-3

Points attribués : **30 pts** pour un match gagné / **20 pts** pour un match nul / **10 pts** pour un match perdu, auxquels s'ajoutent les points marqués lors des matches.

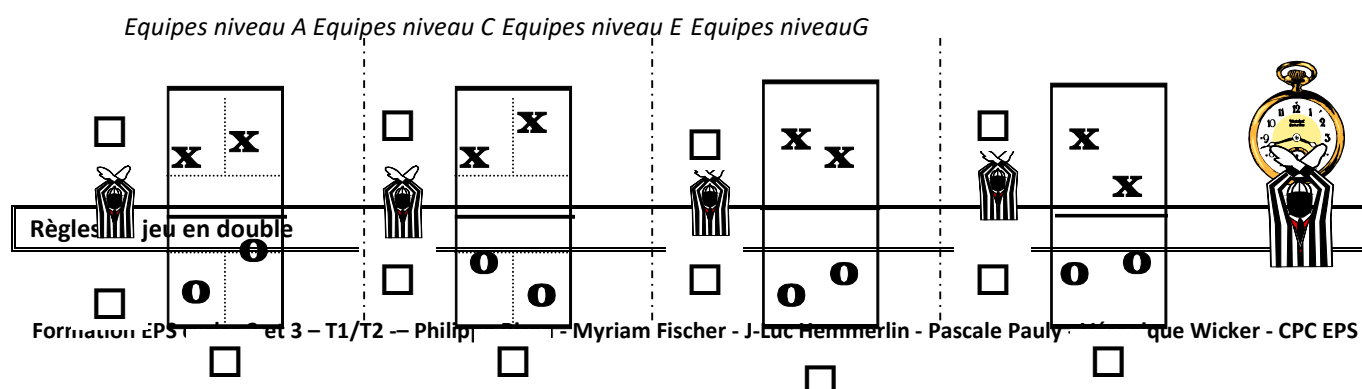
Exemple : match gagné 9/6 par l'équipe Bleus, donc perdu pour l'équipe Rouges
 → 30 points (match gagné) + 9 points = 39 points pour les Bleus
 → 10 points (match perdu) + 6 points = 16 points pour les Rouges

Feuilles de match : elles seront disponibles sur chaque terrain avant le match, et complétées par les enfants à l'issue de chaque rencontre.

Classement : uniquement classement par classe.

Proclamation des résultats : à l'issue de chaque série de matches, pendant la mise en place de la série suivante.

Sur le terrain, il n'y aura que deux équipes à la fois : classe O et classe X ; la classe □ arbitrera :



L'engagement :

- l'équipe qui engage sera déterminée par le CPC-EPS avant le début de chaque match
- le joueur situé à droite engage à la cuillère. Chaque fois qu'une équipe reprend le service à son adversaire, c'est le joueur situé à droite qui sert en premier
- **pour les niveaux débrouillés** (A, B, C et D) : le joueur effectue son service **en diagonale**, de la droite de son terrain vers la droite du terrain adverse **et au-delà de la ligne de service** (voir le plan des terrains ci-dessus)
- **pour les niveaux débutants** (E, F, G et H) : le joueur se contente d'engager **par-dessus le filet**.

En cours de jeu :

- une seule frappe du volant par joueur et une seule frappe par équipe sont autorisées
- le volant peut être frappé indifféremment par l'un ou l'autre joueur
- il est interdit de toucher le filet avec le corps ou la raquette

On marque un point lorsque :

- le volant tombe au sol dans le terrain adverse (les lignes font partie du terrain)
- l'adversaire sort le volant des limites du terrain
- l'adversaire commet une faute :
 - il touche le filet avec sa raquette ou son corps
 - le volant est touché deux fois par la même équipe
 - le service est mal réalisé (ex : frappe haute) ou est raté
- au coup de sifflet final, le volant en jeu ne compte plus

→ l'équipe qui vient de marquer le point engage pour le point suivant. On respectera une alternance systématique de service au sein de l'équipe (le joueur situé à droite sert le premier, puis chacun servira à son tour, sans changer de place, et ce tant que l'équipe marque).

L'arbitre :

- les décisions de l'arbitre sont souveraines
- il indique, en tendant le bras, qui a le volant pour engager
- il surveille le déroulement de l'échange et indique, en tendant le bras dès que le volant est à terre, l'équipe qui marque le point et qui, donc, prend ou garde l'engagement, en annonçant, par exemple : « Point rouges ! »

→ Pendant la durée du match, chaque joueur garde sa place sur le terrain (il reste à droite ou à gauche).

Rôles :

- Chaque joueur assurera à son tour les rôles de joueur, d'arbitre et de scoreur.
- La répartition de ces rôles apparaîtra sur les feuilles de match.
- Précisez à vos élèves qu'ils auront à les assurer alternativement : il est indispensable de les avoir entraînés au rôle de scoreur, au comptage de points, à l'arbitrage. Cela ne s'improvise pas le jour de la rencontre. Il est aussi indispensable que chacun sache précisément ce qu'il aura à faire à chaque partie.
- On veillera en outre à faire respecter le "**code de l'arbitrage**". Celui-ci figure en annexe et doit pouvoir être étudié, discuté, affiché, ... en classe assez longtemps avant la rencontre.

1	Rouges		Jaunes		<u>Arbitre/scoreurs :</u> Bleus
2	Jaunes		Bleus		<u>Arbitre/scoreurs :</u> Rouges
3	Rouges		Bleus		<u>Arbitre/scoreurs :</u> Jaunes

RESSOURCES :

- programmes EMC – documents d’accompagnement EDUSCOL
- « Pratiquer l’EPS » - éditions ACCES
- « L’enfant et le badminton » - USEP
- Fédération française de badminton : dispositif jeunes
- « Grand jeu des Timalins et Timalines » - édition EPS

.....

Jeux collectifs au cycle 2 – ressources : Vivre l'EPS / Accés

situation	jeu	Objectifs visés	Comportements recherchés
a	P/R/V	Passer de courir vite à esquiver, attraper S'orienter Ajuster ses déplacements en fonction des autres	Sortir du refuge Faire des feintes Faire face à son attaquant Utiliser son refuge pour éviter de se faire prendre Accepter de jouer les 2 rôles
b	Eperviers déménageurs	Passer de courir vite à esquiver Réagir vite et faire des choix Ajuster ses déplacements en fonction des éperviers	Courir Faire des feintes Transporter bq de balles Utiliser les refuges
c	Balles brûlantes	Lancer dans des espaces libres Intercepter Renvoyer vite	Occuper des espaces libres Relancer vite Viser des trous Chercher à récupérer à la volée Dialoguer avec les partenaires
d	Le sorcier	Passer de courir vite et esquiver à Courir et attraper Puis S'orienter	<u>Pour les sorciers :</u> s'organiser pour prendre ou garder <u>Pour les joueurs :</u> Regarder les sorciers Se tenir le plus loin possible des sorciers Aider ses partenaires
e	Le drapeau	Passer de courir vite et esquiver à Courir et attraper S'orienter	<u>Pour les attaquants :</u> Chercher à atteindre le drapeau grâce à la protection du gardien Explorer les zones libres d'adversaires <u>Pour le gardien :</u> créer des espaces libres pour ses partenaires <u>Pour les défenseurs :</u> occuper la zone proche du drapeau ou se positionner entre le drapeau et le camp adverse
f	Esquive ballon	Tirer	<u>Pour l'attaquant :</u> Ne tirer que si l'adversaire est situé près de lui

		Esquiver Réagir vite Ajuster ses déplacements en fonction du trajet du ballon	<u>Pour le défenseur :</u> Faire face au ballon S'écarter du porteur de ballon
g	Lièvres et les renards	Reconnaître les différents rôles Identifier les changements de rôles Identifier le but à atteindre	Courir Esquiver Utiliser des refuges