

# Fiche d'exercices

## Jeux collectifs : Trois jeux de chasseurs

Courses, poursuites, tirs et esquives constituent la base de nombreux jeux traditionnels.

Leur diversité repose sur l'organisation de réseaux sociaux où les relations, parfois fluctuantes lors de l'action, créent des situations originales et motivantes. Avec ces jeux, on développe l'adresse et la coordination, l'apprentissage des connaissances sur les rôles et les statuts des joueurs, la compréhension de l'espace et des stratégies individuelles puis collectives.

Les variables présentées ici autour de thèmes (matériel, joueurs, espace, règles) permettent d'enrichir le jeu ou de l'adapter aux difficultés rencontrées.

### LE BALLON COULOIR

#### But

Parcourir le couloir le plus rapidement possible sans se faire toucher par le ballon.

#### Dispositif

Le terrain des lanceurs est divisé par une zone médiane de 2 mètres de large, formant un couloir que les coureurs doivent franchir.

#### Déroulement

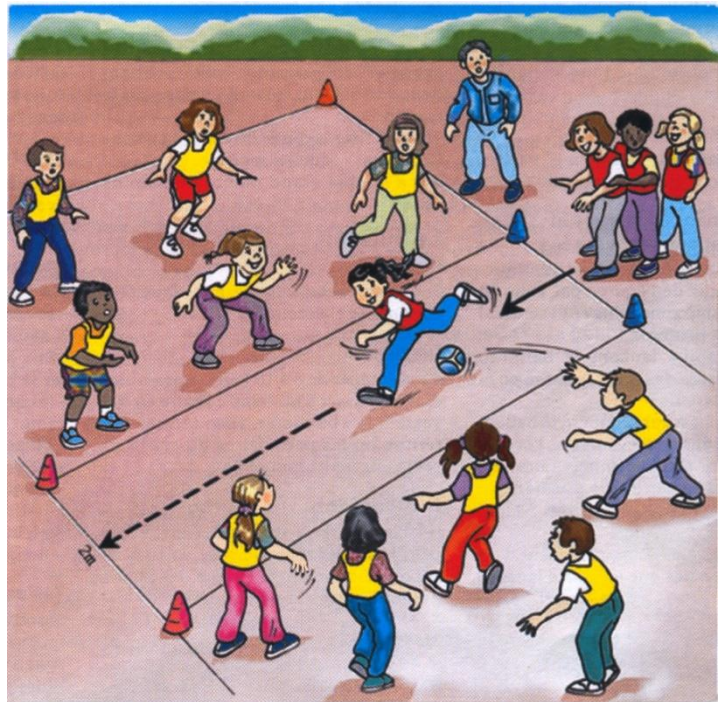
Les élèves sont répartis en deux équipes. Les lanceurs occupent les deux parties de leur camp, les coureurs se placent en ligne à l'entrée du couloir. Le premier coureur envoie la balle dans le terrain des tireurs puis s'efforce de franchir le couloir sans se faire toucher par le ballon envoyé par les lanceurs : s'il est touché, il est éliminé ; s'il envoie le ballon sans que les lanceurs l'interceptent, il réalise sa traversée et marque 1 point. Les tireurs n'ont pas le droit de faire plus de trois pas avant de tirer ou de faire une passe à un partenaire.

#### Critères de réussite

Seule l'équipe des coureurs marque des points : ils sont comptabilisés après deux manches et ils déterminent ainsi les vainqueurs.

#### Comportement observés et transformations recherchées

- le coureur jette le ballon au hasard, concentré sur sa course à effectuer : faire énoncer les espaces vides ;
- le coureur se faire facilement toucher : ajouter une zone de refuge au milieu du couloir d'où il pourra observer la disposition des adversaires avant de reprendre sa course ;
- le tireur vise instinctivement : anticiper la course et la vitesse du coureur pour percevoir quel sera le partenaire le mieux placé pour



l'atteindre.

#### Variables

*Matériel* : mettre deux ballons en jeu pour favoriser les tireurs.

*Joueurs* : faire parcourir le couloir simultanément par deux coureurs pour accroître leur chance.

*Espace* : interdire le déplacement des tireurs pour contraindre les passes ; modifier la taille du couloir pour favoriser les tirs ou les déplacements.

*Règle* : faire traverser le couloir en aller-retour ; déterminer des rôles chez les tireurs (par exemple, seuls ceux placés d'un côté du couloir peuvent viser le coureur).

### LA CHASSE A COURRE

#### But

Eliminer successivement tous les lapins qui entrent sur le terrain en les touchant avec le ballon.

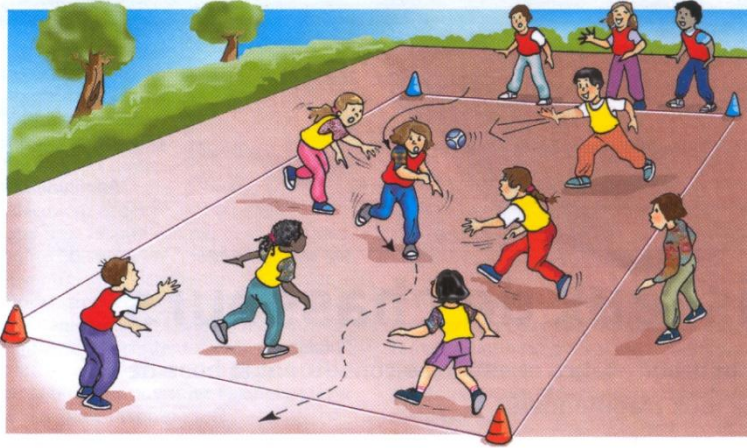
#### Dispositif

Deux équipes de 8 à 10 joueurs : les lapins sont en file à l'extérieur du terrain rectangulaire dans lequel sont répartis les chasseurs.

#### Déroulement

Le premier lapin lance la balle à l'intérieur du terrain puis y pénètre. Les chasseurs récupèrent la balle et tentent de le toucher :

- s'il est atteint, il est éliminé et la balle est donnée au second lapin qui la lance à son



tour ;

- s'il bloque la balle, il la relance dans les limites du terrain et le jeu continue.

Le match se déroule en deux manches qui s'achèvent lorsque tous les lapins sont éliminés.

#### **Critère de réussite**

On chronomètre le temps mis par les chasseurs pour éliminer tous les lapins.

#### **Comportements observés et transformations recherchées**

- des enfants se placent systématiquement en queue de l'équipe par peur du jeu : ajouter une zone refuge (un cerceau) où ils seront protégés ;
- certains lapins lancent la balle au hasard : prendre des repères sur la position des chasseurs ;
- dès qu'un chasseur récupère le ballon, il tire : apprendre à évaluer si l'on est bien placé ou s'il vaut mieux faire une passe à un partenaire plus proche.

#### **Variables**

*Matériel* : les chasseurs disposent d'un second ballon dès que le lapin a lancé le sien.

*Espace* : augmenter la surface du terrain favorise le lapin, la réduire aide les chasseurs.

*Règle* : quand le lapin est touché, les chasseurs conservent le ballon et attendent que le lapin suivant pénètre sur le terrain.

*Temps* : fixer la durée de chaque manche (5 minutes), l'équipe gagnante étant celle qui a le plus grand nombre de lapins libres.

### **LE BUISSON**

#### **But**

Traverser «le buisson» sans se faire toucher par le chasseur.

#### **Dispositif**

Deux équipes de 8 à 10 joueurs, les lapins doivent passer d'un camp à l'autre en traversant le «buisson», zone centrale du terrain où les partenaires du chasseur sont répartis et immobiles.

#### **Déroulement**

Le chasseur placé dans le premier camp peut toucher les joueurs de volée avec le ballon. Pendant sa chasse, les lapins s'enfuient dans le camp opposé, en traversant le «buisson». Quand

tous les joueurs ont changé de camp, le chasseur passe le relais à un de ses coéquipiers du «buisson» : il lui lance le ballon pour qu'il devienne chasseur ; le jeu se poursuit, les lapins traversant le terrain en sens opposé pour regagner leur camp.

#### **Critère de réussite**

L'équipe gagnante est celle qui, à l'issue des deux manches de 3 minutes, a touché le plus grand nombre d'adversaires.

#### **Comportements observés et transformations recherchées**

- le chasseur vise un lapin qui n'est pas à sa portée : se fixer un objectif et s'y tenir, se placer sur le terrain pour limiter le déplacement des adversaires ;
- les joueurs se réfugient au fond de leur camp : comprendre que si on est loin du «buisson», la distance à parcourir est plus grande ;
- les enfants du «buisson» ne sont pas attentifs au jeu : permettre au chasseur de leur passer la balle à tout moment, pour qu'ils touchent également un lapin.

#### **Variables**

*Matériel* : jouer sans ballon, le chasseur touchant les lapins à la main.

*Joueurs* : augmenter le nombre de chasseurs pour rendre le jeu plus intense.

*Espace* : réduire ou agrandir la longueur du terrain pour compliquer ou faciliter le franchissement du «buisson».

*Temps* : arrêter le jeu quand tous les joueurs ont tenu le rôle de chasseur.

**Martine Besson,  
Philippe Vanroose,**

**Illustrations : C. Müller**

*Extrait de la revue EPS 1 n°125  
novembre/décembre 2005 - pp. 19-20*

[www.revue-eps.com](http://www.revue-eps.com)

#### **A Propos de cette fiche**

Ces trois jeux de chasseurs sont extraits de l'ouvrage *Des ballons et des Jeux*, Ed. Revue EPS.

