



## Béret poursuite (cycle 3)

Où cours-tu comme ça ?  
Il faut rester  
sur le terrain !!!



- **But du jeu :**
  - ✓ Pour l'équipe qui attaque : à l'appel de son numéro, franchir la ligne adverse sans être touché.
  - ✓ Pour l'équipe qui défend : à l'appel de son numéro, toucher l'attaquant avant qu'il ne franchisse la ligne.

- **Nombre de joueurs :** effectif classe

- **Terrain :** 2 carrés de 10 à 15 m de côté

- **Matériel :**

- ✓ Des coupelles pour délimiter les 2 terrains
- ✓ 1 lot de chasubles pour chaque équipe
- ✓ 1 chronomètre et 1 sifflet
- ✓ *Pas indispensable mais intéressant : 1 ceinture avec 2 flags par joueur.  
Pour le défenseur : attraper un flag au lieu de toucher l'attaquant !*



- **Avant de jouer :**

- ✓ Répartir les joueurs dans 4 équipes.
- ✓ 2 équipes par terrain. Chaque équipe se place derrière sa ligne de départ.
- ✓ Au sein de chaque équipe, attribuer un numéro à chaque joueur (mêmes numéros attribués dans toutes les équipes - si 1 joueur de moins dans une équipe, attribuer 2 numéros à un même joueur).

- **Déroulement du jeu :**

Le meneur de jeu annonce à haute voix les 2 équipes attaquantes (1 par terrain). Puis il annonce un numéro. Exemple : « *Equipes rouge et verte. Numéro 6* ».

Sur chaque terrain, dans l'équipe attaquante (« *rouge* » ou « *verte* » dans l'exemple), le joueur portant ce numéro (N°6 dans l'exemple) doit traverser le terrain et franchir la ligne opposée sans être touché par le joueur de l'équipe adverse portant ce même numéro (N°6 dans l'exemple).

- ✓ 1 point pour l'équipe qui attaquait si son joueur a franchi la ligne sans être touché par son adversaire.
- ✓ 1 point pour l'équipe qui défendait :
  - si son joueur a touché l'attaquant avant qu'il ne franchisse la ligne ;
  - si l'attaquant est sorti du terrain ;
  - si l'attaquant n'a toujours pas franchi la ligne à l'issue du temps imparti (15 à 20 secondes - coup de sifflet du meneur de jeu ou du responsable du temps, s'il y en a un).

Le joueur « touché » (ou « déflagué » = qui a perdu 1 flag) doit s'arrêter puis rejoindre son équipe.

Une nouvelle action commencera lorsque le meneur de jeu procédera à une nouvelle annonce.

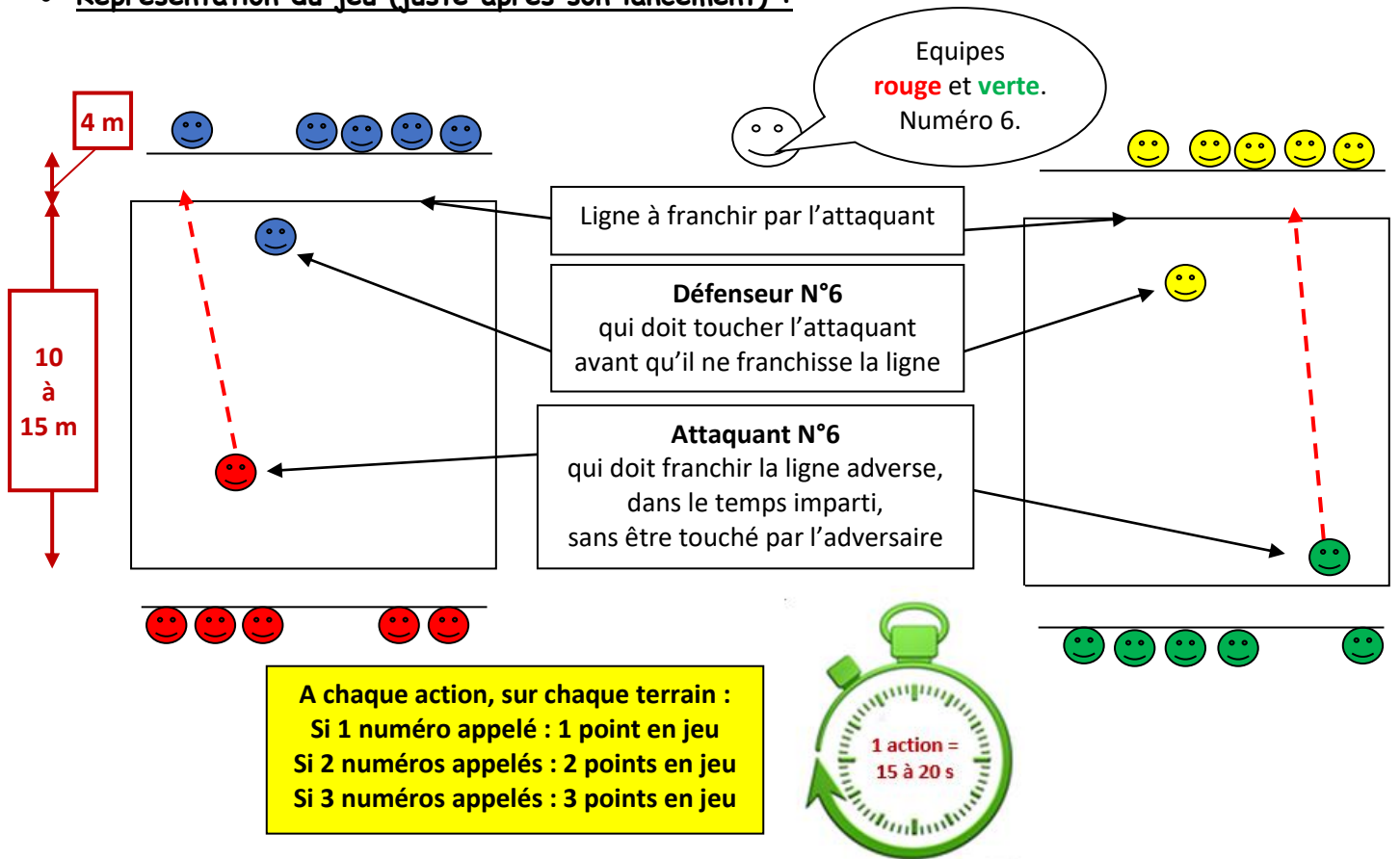
**Evolution :** possibilité d'appeler plusieurs numéros. Ex : « *Equipes rouge et verte. Numéros 3 et 6.* »

- ✓ 1 point pour l'équipe qui attaquait par joueur qui a franchi la ligne sans être touché par un adversaire. *Si 1 attaquant portait les 2 numéros appelés : 2 points pour son équipe !*
- ✓ 1 point pour l'équipe qui défendait par joueur touché, sorti du terrain ou n'ayant pas franchi la ligne à l'issue du temps imparti. *Si 1 attaquant portait les 2 numéros appelés : 2 points pour l'équipe adverse !*

Un défenseur peut toucher n'importe quel attaquant, qu'il porte ou non le même numéro que lui.

1 manche = x actions. A l'issue de la manche, sur chaque terrain, l'équipe qui aura totalisé le plus de points sera déclarée gagnante. Faire une 2<sup>ème</sup> manche en changeant les oppositions.

• Représentation du jeu (juste après son lancement) :



• Variable :

Faire jouer les 4 équipes sur le même terrain (chacune sur un côté), en alternant les oppositions :  
Action N°1 : équipe bleue contre équipe rouge ; Action N°2 : équipe verte contre équipe jaune ;  
Action N°3 : équipe bleue contre équipe rouge ; Action N°4 : équipe verte contre équipe jaune ; etc. ...  
Pour chaque action, la première équipe appelée est attaquante ; la seconde est défenseur.

