

« T'as ti d'la mémoire »

Jeu proposé par les élèves de la classe de CM1 de l'école Sainte-Anne de QUESSOY dans le cadre du projet JEUX REGIONAUX UGSEL LOUDEAC 2016 « Vive la récré ! ».



Ne me laisse pas tomber.
Je compte vraiment sur toi !



- **But du jeu :** pour chaque joueur, faire prisonnier tous les autres joueurs en les touchant à l'aide du ballon, lancé à la main.
- **Nombre de joueurs :** effectif classe.
- **Terrain :** 10 x 10 m environ. Ce jeu peut se jouer en salle comme à l'extérieur.
- **Matériel :** 1 petit ballon souple. Des languettes ou des coupelles pour matérialiser le terrain.
4 chasubles (1 pour chaque arbitre).
- **Avant de jouer :**
 - Désigner 1 meneur du jeu.
 - Désigner 4 arbitres (ils se positionnent à l'extérieur du terrain, au niveau des 4 coins).
 - Tous les autres enfants endossent le rôle de joueur et se placent à l'intérieur du terrain.
- **Déroulement du jeu :**

Le jeu commence lorsque le meneur du jeu lance le ballon sur le terrain. Le premier qui s'en saisit, à la main, doit essayer de toucher un autre joueur, en le lançant dans sa direction.

Le porteur du ballon ne peut pas se déplacer, à la différence de tous les autres joueurs (qui peuvent se déplacer comme ils le souhaitent, à condition de rester dans les limites du terrain).

Si le ballon touche le sol avant de toucher un joueur, cela ne compte pas. Il en est de même lorsqu'un joueur est touché directement à la tête.

Si le joueur visé bloque le ballon (sans que celui-ci ne touche terre), le lanceur devient aussitôt « prisonnier » et sort du terrain.

Un joueur qui est fait « prisonnier » doit garder en mémoire le joueur qui l'a fait « prisonnier ». Car quand un joueur est fait « prisonnier », tous ceux qu'il avait lui-même fait « prisonniers », auparavant, sont délivrés et reviennent sur le terrain.

Exemple : Romain touche Julie (qui est faite « prisonnière » - elle sort du terrain). Plus tard dans la partie, Romain touche également Lucie puis Arthur. Lorsque Romain est touché à son tour (il est fait « prisonnier »), aussitôt, Julie, Lucie et Arthur sont libérés et rentrent sur le terrain.

Un joueur qui sort des limites du terrain est fait « prisonnier » par le joueur qui avait le ballon au moment de sa sortie. S'il ne sait pas qui était le porteur du ballon au moment de sa sortie, il va voir 1 des arbitres qui lui donne le Prénom d'un joueur encore sur le terrain. Pour la suite de la partie, il devra considérer que c'est ce joueur (désigné par l'arbitre) qui l'a fait « prisonnier ».

Les « prisonniers », positionnés tout autour du terrain, ne peuvent pas se délivrer eux-mêmes. Si le ballon sort des limites, un des « prisonniers » va le récupérer puis le remet en jeu en le lançant.

Il est interdit de faire des passes et de faire des équipes pour s'allier afin d'éliminer les autres.

- **Fin de partie :**
 - ✓ Dès qu'il ne reste plus qu'un joueur sur le terrain : ce dernier est désigné vainqueur.
 - ✓ **Ou** à l'issue du temps de jeu (ex : 8 minutes) : les joueurs sur le terrain sont déclarés vainqueurs.

Changement des rôles, après chaque partie. Chaque vainqueur de partie choisit son nouveau rôle (meneur du jeu, arbitre ou joueur, une nouvelle fois). Le meneur du jeu, de la partie qui vient de s'achever, attribue les rôles non pourvus puis devient joueur. Dès lors une nouvelle partie peut commencer.