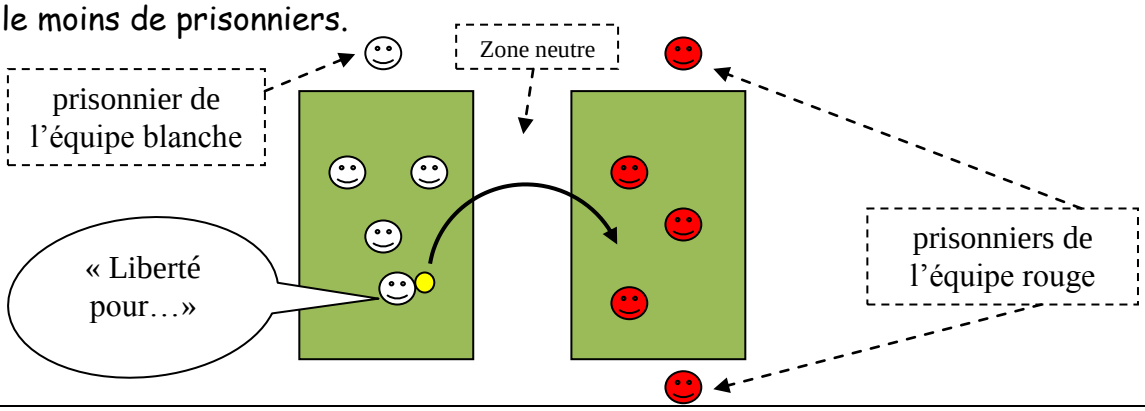
Prison pour… Liberté pour…

Jeu pour :	☐ *L'espace de repos et de jeux calmes* ☐ *L'espace jeux en mouvement, individuels ou en petits groupes* ■ *L'espace jeux en mouvement, collectifs*
Cycles visés :	Cycle 2, Cycle 3
Durée :	Temps de la récréation
Matériel nécessaire :	• Languettes ou coupelles pour délimiter les deux camps ; • 1 ballon souple.
Règles du jeu :	<u>Nombre de joueurs :</u> de 8 à 12. <u>Terrain :</u> 2 camps de 3m x 5m (fonction du nombre de joueurs); 1 zone neutre de 2m x 5m. <u>But du jeu</u> : éliminer un maximum de joueurs de l'équipe adverse en lançant le ballon de telle sorte qu'il rebondisse dans le camp adverse. <u>Avant de jouer :</u> désigner 1 meneur du jeu ; constituer 2 équipes de même nombre de joueurs. Tirage au sort pour savoir quelle équipe disposera du ballon au moment du lancement du jeu. <u>Déroulement du jeu :</u> 2 possibilités pour le porteur du ballon : • Il lance le ballon en disant : « Prison pour…. (prénom d'un joueur adverse) ». Si le ballon rebondit dans le camp de l'équipe adverse, le joueur nommé devient prisonnier et sort de son camp. • Il lance le ballon en disant : « Liberté pour… (prénom d'un de ses partenaires emprisonné) ». Si le ballon rebondit dans le camp de l'équipe adverse, le joueur nommé est libéré et peut revenir dans son camp. Dans les deux cas : • si le ballon est attrapé de volée (= sans rebond) par un joueur de l'équipe adverse, le sort n'est pas appliqué. A son tour, ce joueur relance le ballon. • si le ballon rebondit en dehors du camp adverse, le lanceur devient aussitôt prisonnier. <u>Important :</u> le lancer doit se faire à la cuillère (= du bas vers le haut), à 2 mains (au cycle 2) ou à 1 main (au cycle 3). Le lanceur qui ne respecte pas cette règle devient aussitôt prisonnier ! A l'issue de la récréation, l'équipe gagnante sera celle qui aura le moins de prisonniers. 
Evolutions Possibles :	• Réceptionner le ballon à 1 main. • Jouer avec 2 ballons identiques <u>ou</u> jouer avec 1 ballon et 1 balle. • Agrandir/réduire les dimensions des camps. • On ne peut pas nommer 2 fois de suite le même joueur.

Jeu inspiré du jeu *Mort à … Vie à …* issu du site *Le grand recueil des jeux de cours d'écoles* (www.cslaval.qc.ca/prof-inet/anim/rec-jeux/)