



Jeux Collectifs avec ballon  
CYCLE 2 – CYCLE 3  
(mise en train / jeu de récréation)

Lancer  
Recevoir  
Statique

## **Les mouches**

### ➔ **But du jeu**

Pour les lanceurs, surprendre les receveurs.

Pour les receveurs, avoir le plus de mouches à la fin du match.

### ➔ **Espace**

Cour de l'école.

### ➔ **Nombre de joueurs**

La classe entière.

### ➔ **Matériel**

1 ballon pour 2 **OU** suivant l'organisation, 1 ballon pour un groupe d'enfants (6/8 joueurs)

### ➔ **Organisation / Déroulement**

#### A deux joueurs (pour s'initier)

2 joueurs face à face.

1 joueur avec le ballon et l'autre les mains jointes pour garder la mouche prisonnière

#### En groupe (pour jouer)

Les enfants sont assis en demi-cercle face au meneur.

Le meneur a le ballon.

Les autres joueurs ont les mains jointes pour garder la mouche prisonnière.

Le meneur lance le ballon ou feinte de lancer le ballon à un joueur assis.

Plusieurs cas possibles :

- ➡ Le ballon est lancé et attrapé par le joueur assis. Celui-ci gagne une mouche supplémentaire (+ 1 point).
- ➡ Le ballon est lancé mais pas attrapé :
  - Le receveur a ouvert les mains, il perd sa mouche (- 1 point).
  - Le receveur n'a pas ouvert les mains, il ne perd pas sa mouche mais ne gagne pas de point.
- ➡ Le ballon n'est pas lancé (feinte) :
  - Si le receveur ne se fait pas surprendre et n'ouvre pas les mains, il garde sa mouche (il ne gagne pas de point, il n'en perd pas).
  - Si le receveur ouvre les mains, il perd sa mouche, il perd un point.



Tout joueur démarre le jeu avec déjà une mouche (1 point).

Changer de lanceur toutes les 5 passes.

Chaque joueur doit être lanceur.

