

## Fiche B9

Equipe Départementale  
EPS 90

# Baguette

usep  
90  
CE1  
CE1-CE2

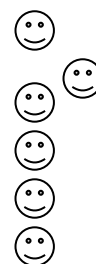
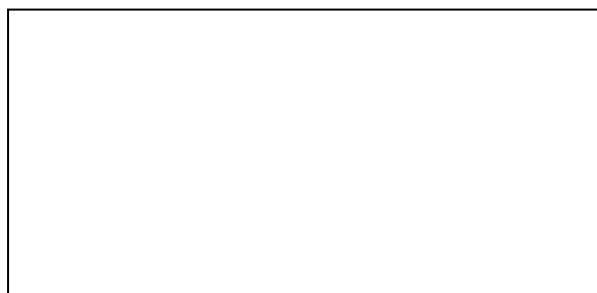
### SAVOIRS A DEVELOPPER

- ❑ Coordonner différents types de course en fonction de la position des adversaires : accélérations, arrêts, démarrages, changement d'appuis, évitements ...
- ❑ Repérer les trajectoires des adversaires pour les intercepter.
- ❑ Elaborer des règles d'actions

### MATERIEL

- Lieu : stade, cour, pré...
- Tracé du terrain :  
⇒ 1 grande zone de 20m x 10m environ
- Un objet qui tient dans la main, la "baguette".  
(allumette, pièce, jeton de caddie...)
- dossards ou foulards
- 1 chronomètre pour gérer le temps .

### DISPOSITIF MATERIEL



### ORGANISATION

Nombre de joueurs : 2 équipes de 5 à 7 joueurs

Durée d'une partie : au plus 10'. Mais le jeu s'arrête si une équipe marque 10 points.

**But du jeu pour l'équipe en possession de la baguette :** au signal du maître, traverser le terrain pour mettre la baguette en lieu sûr de l'autre côté.

**But du jeu pour l'équipe qui n'a pas la baguette :** essayer d'arrêter les joueurs qui traversent le terrain en les touchant.

**Gagnante :** l'équipe qui est la première à marquer 10 points

### Règles :

- ❑ Une équipe tirée au sort a la baguette pour la première traversée (*les attaquants*). Un des attaquants la cache dans son poing fermé (*les défenseurs ne doivent pas savoir qui a la baguette, tous les autres font semblant de l'avoir aussi : poings fermés*)
- ❑ Au signal du maître, les attaquants s'élancent pour traverser le terrain.
- ❑ Les défenseurs s'élancent en même temps pour tenter d'arrêter chacun un joueur en le touchant.
- ❑ A chaque passage, chaque défenseur ne peut toucher qu'un attaquant : les deux joueurs restent l'un à côté de l'autre jusqu'à la fin de la manche (traversée).
- ❑ Tout attaquant touché garde les poings fermés pour préserver le suspense jusqu'à la fin du passage.
- ❑ Quand le jeu est arrêté (*tous les joueurs arrêtés ou en sécurité dans le camp opposé*), le meneur crie « Ouvrez vos mains ! »
- ❑ 2 cas possibles :
  1. L'attaquant qui a la baguette est arrêté. L'équipe adverse remporte un point et récupère la baguette pour une traversée
  2. L'attaquant qui a la baguette a réussi à traverser le terrain sans se faire toucher : son équipe gagne un point et garde la baguette pour une nouvelle traversée.