

Inspiré du jeu *Air, terre, mer* (n°129) du Centre scolaire Saint-Michel, Verviers, BELGIQUE

tiré du site *Le grand recueil des jeux des cours d'écoles* [www.cslaval.qc.ca/prof-inet/anim/recjeux/recherche.asp](http://www.cslaval.qc.ca/prof-inet/anim/recjeux/recherche.asp)

**Nombre de joueurs**

8 à 10 joueurs.

**Groupe d'âge**

Cycles 1 et 2

**Terrain ou espace de jeu**

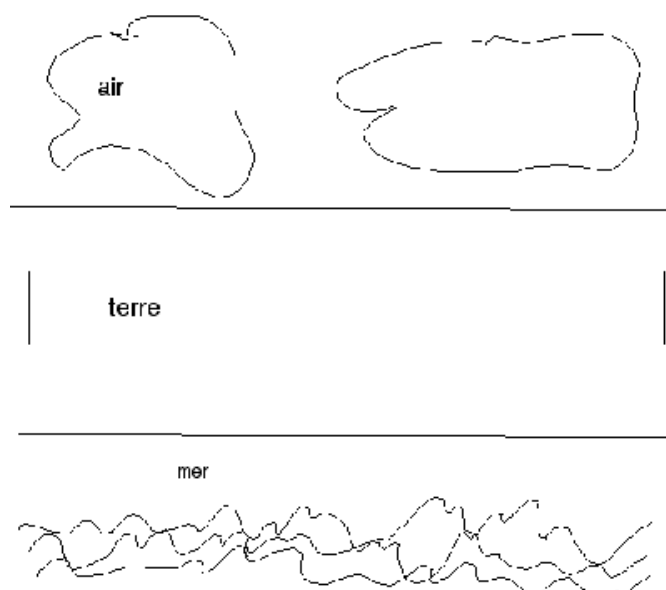
Un terrain de jeu divisé en 3 zones (« air », « terre », « mer »).

**Déroulement ou règles**

Avant le début du jeu : identifier 1 meneur et des joueurs.

Au début du jeu, le meneur nomme le nom d'1 animal (exemple : « un hibou »). Aussitôt, Les joueurs assis à côté de lui, vont se positionner dans la partie où l'animal vit (ex : la partie « air » pour le hibou).

Le premier joueur qui a atteint la bonne zone prend la place du meneur ; le meneur devient joueur. Renouveler l'expérience pendant toute la durée du jeu.



Variables (exemples proposés pour le cycle 3) :

- Anglais : couleurs / jours de la semaine / nombres ...

Faire 3 propositions de réponse par rapport à une question posée (chaque réponse correspond à 1 zone)

Ex : *Comment dit-on « lundi » en anglais ?*

zone 1 : *Friday* / zone 2 : *Saturday* / zone 3 : *Monday*

- Mathématiques : calcul mental / numération / raisonnement/problème : Faire 3 propositions de réponse par rapport à une question posée (chaque réponse correspond à 1 zone)

Ex : *quel est le résultat de  $3 \times 41$  ?*

zone 1 : *113* / zone 2 : *312* / zone 3 : *123*

## Jeu « Le ver piqué »

# Proposition de jeu Journée du sport scolaire - Année 2012/2013 Jeu n°2

Tiré du site *Le grand recueil des jeux des cours d'écoles* [www.cslaval.qc.ca/prof-inet/anim/recjeux/recherche.asp](http://www.cslaval.qc.ca/prof-inet/anim/recjeux/recherche.asp)

### But du jeu

Reformer un ver bien aligné, le plus rapidement possible sans se lâcher les mains.

### Nombre de joueurs

12 à 30

### Groupe d'âge

tous

### Matériel requis

1 cerceau ou 1 marquage au sol pour identifier l'emplacement de chaque extrémité du ver

### Déroulement ou règles

Avant le début du jeu : désigner 1 meneur et constituer 2 équipes (de même nombre de joueurs), alignées face à face et distantes de 5 m. Le meneur se trouve entre les 2 équipes. Dans chaque équipe, tous les joueurs se donnent la main pour former une chaîne (cf. photo n°1). Chaque équipe est un ver.

Au début du jeu : le meneur désigne du doigt l'endroit où il pique chaque ver, entre 2 joueurs (cf. photo n°2). Ces derniers lèvent les bras et forment un pont (cf. photo n°3) sous lequel les 2 extrémités, entraînant le reste du ver, passent le plus rapidement possible (cf. photos : n°4, n°5 et n°6). Le ver qui a repris sa forme initiale, le premier (cf. photo n°7), gagne 1 point. Si un ver casse, il ne peut pas marquer de point.



### Variables (exemples proposés pour les cycles 2 et 3) :

- Au lieu de désigner l'endroit où il pique le ver, le meneur peut numéroter les intervalles entre les joueurs. Dans ce cas, il crie un numéro d'intervalle et les extrémités doivent trouver cet intervalle pour y entraîner le ver. Le jeu peut alors se jouer avec plus de 2 vers.
- Nommer l'intervalle en anglais
- L'intervalle choisi est le résultat de l'opération ... (ex cycle 2 :  $3 + 2$  / ex. cycle 3 :  $(2 \times 4) - (2 \times 1)$ )