

JEU DES FAMILLES SPORTIVES

Objectif : Courir vite et mémoriser.

Matériel :

- Languettes ou craie pour matérialiser les lignes de départ.



- Coupelles/plots (ou autres objets qui peuvent être recouverts et retournés).

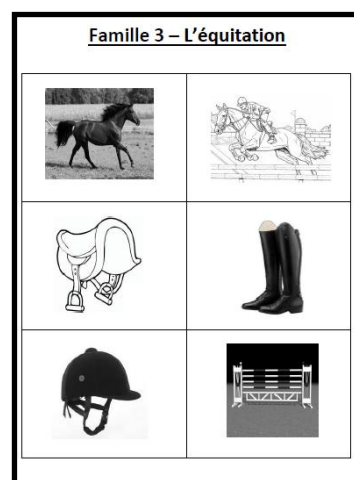
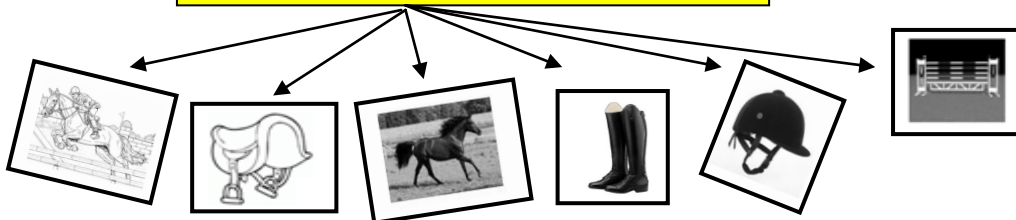


- Plateaux de jeu des familles sportives (plastifiés).

Plateau de jeu
de la famille sportive 3 : l'EQUITATION

- Cartes de jeu correspondant aux images sur les plateaux (plastifiées).

Voici les 6 cartes de jeu
de la famille sportive 3 : l'EQUITATION



Photos prises lors d'une rencontre
UGSEL dans le Morbihan
au cours de laquelle le jeu a été testé.



Avant de jouer :

- Constituer les équipes (si possible, 4 à 6 élèves par équipe). Conseil : penser les équipes en mélangeant les élèves des différentes classes (équipes mixtes et multi niveaux). Les mots *rencontre*, *entraide*, *partage* ... prendront ainsi tout leur sens.
- Attribuer une famille sportive à chaque équipe (une même famille sportive peut-être attribuée à plusieurs équipes. Dans ce cas, dupliquer le matériel en conséquence).
- Préparer le matériel. Pour chaque équipe : 1 plateau de jeu plastifié + 6 cartes de jeu plastifiées + 6 coupelles/plots.
- Sur la cour, placer autant de plots que de cartes de jeu au total (*ex : si 10 équipes constituées = 10 plateaux de jeu et 60 cartes de jeu nécessaires. Il faut donc 60 plots !*), assez éloignés les uns des autres afin d'éviter les chocs entre joueurs.
- Répartir de manière aléatoire les 6 cartes de jeu de chaque équipe sous les plots (pas plus d'1 carte sous chaque plot).

Déroulement du jeu :

- Remettre à chaque équipe 1 plateau de jeu correspondant à la famille qui lui a été attribuée.
- Chaque équipe prend le temps d'observer son plateau de jeu (6 images par plateau). Ensuite, les joueurs de chaque équipe se positionnent en file indienne derrière leur ligne de départ.
- Au signal de départ donné par 1 enseignant, le 1^{er} joueur de chaque équipe court soulever 1 plot.
 - ✓ Si la carte posée dessous correspond à une de celles de sa famille, il laisse le plot retourné, la rapporte, puis tape dans la main du 2^{ème} joueur de son équipe (qui s'élançe à son tour) et enfin dépose la carte à l'emplacement prévu sur son plateau de jeu, au sol.

Il faut laisser le plot retourné quand il n'y a plus de carte dessous.



- ✓ Si la carte ne correspond pas à une de celles de sa famille, il la repose au sol, remet le plot par-dessus, puis revient taper dans la main du 2^{ème} joueur qui s'élançe à son tour. Et ainsi de suite ...

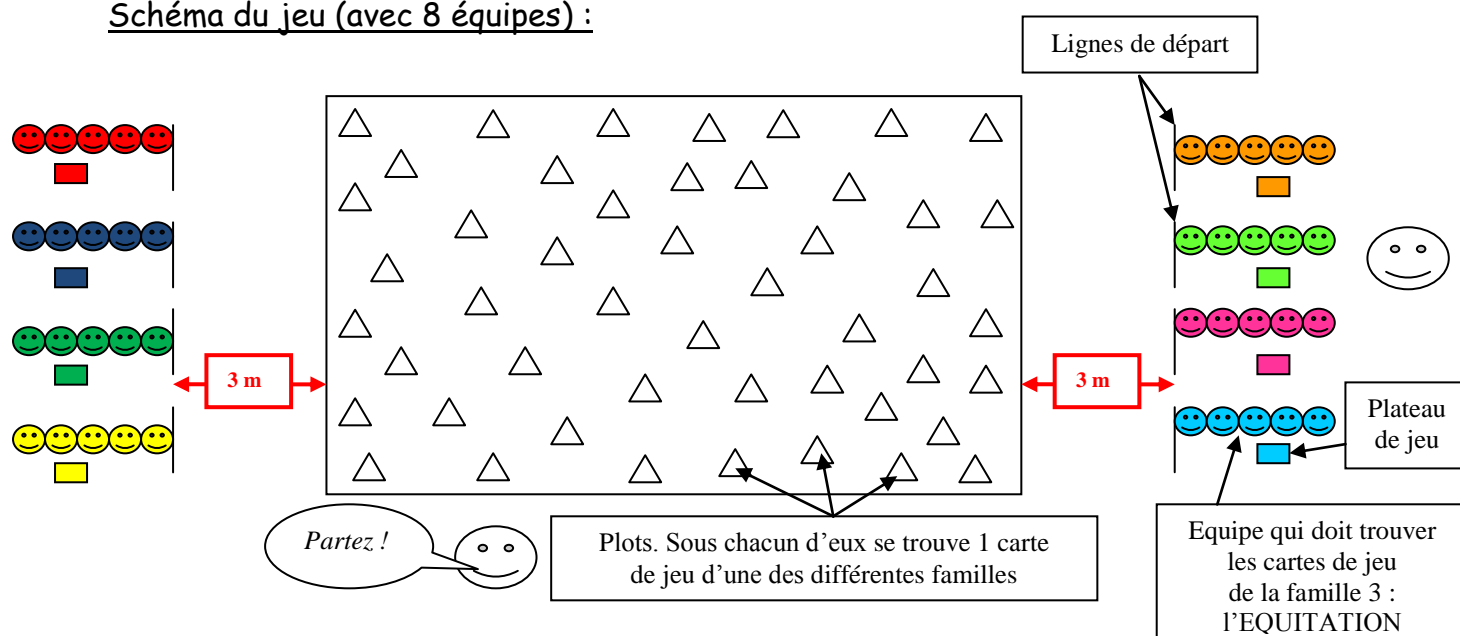
Fin du jeu :

- Dès qu'une équipe a positionné ses 6 cartes sur son plateau de jeu. Aussitôt, les membres de l'équipe crient « Gagné ! ».
- A l'issue du temps de jeu : comptabiliser le nombre de cartes positionnées sur chacun des plateaux de jeu. L'équipe gagnante est celle qui en a le plus sur son plateau !

Important :

- Un joueur ne peut soulever qu'1 plot par passage.
- Dans chaque équipe les plus jeunes sont accompagnés/guidés par les aînés (quand c'est le tour d'un « plus petit », un « plus grand » peut l'aider pour l'ensemble des tâches à accomplir : *ex : lui donner la main pour l'aider lors de sa course ; l'aider pour soulever le plot et saisir la carte ; l'aider pour savoir s'il s'agit bien d'une carte de jeu de l'équipe ...*)
- Le jeu s'adapte à tous types de terrain : cour, stade, terrains bitumés ou en herbe ...

Schéma du jeu (avec 8 équipes) :



Variables possibles :

- Proposer des familles de jeu autres que sportives.
- Remplacer les cartes « images » par des cartes « mots » ou des cartes « chiffres ».
- Pour les classes de CE/CM : ajouter des leurres (*ex : pas de carte sous certains plots ; nouvelle règle : remettre en place le plot qu'il y ait une carte (bonne ou pas) ou non*).

JEU DES 3 TAPES



Objectif du jeu : Réagir le plus vite possible à un signal pour poursuivre ou échapper à son adversaire.

Matériel :

- Languettes ou craie pour matérialiser les lignes de départ et d'arrivée.



- Coupelles pour matérialiser les couloirs de course.



Espace de jeu : dans la mesure du possible, privilégier un espace en herbe car des contacts entraînant des déséquilibres sont possibles. Ne pas positionner l'aire de jeu à proximité de murs, arbres ...

Avant de jouer :

Constituer des trinômes. Dans chaque trinôme, désigner 1 arbitre qui se positionne en dehors du terrain et arbitre l'action à venir entre les 2 autres joueurs. Ces derniers rejoignent une ligne de départ et se positionnent face à face, de part et d'autre de cette ligne.

Une fois tous les binômes en place, le meneur du jeu (1 enseignant ou 1 élève) précise que :

- ✓ tous les joueurs dos à la ligne d'arrivée sont les moutons (en jaune sur le schéma).
- ✓ Tous les joueurs face à la ligne d'arrivée sont les loups (en rouge sur le schéma).

Déroulement du jeu :

Au signal du meneur de jeu (il dit « Moutons, tapez dans les mains ! »), au sein de chaque binôme le mouton tape 3 fois dans la main du loup (pour les élèves de cycle 1 : commencer avec 1 tape).

Dès que la 3^{ème} tape a été réalisée :

- ✓ le mouton se retourne le plus vite possible et essaie de rejoindre sa maison (la bergerie) ;
- ✓ le loup poursuit le mouton et tente de le toucher dans le dos (touche à effectuer avec la main) avant que ce dernier ait pu rejoindre la bergerie.

Dans chaque trinôme, l'arbitre attribue 1 point après chaque action :

- ✓ 1 point est attribué au loup :
 - s'il a touché le mouton avant que ce dernier ait rejoint la bergerie ;
 - si le mouton est sorti des limites de son couloir de course.
- ✓ Sinon 1 point est attribué au mouton qui a rejoint sa bergerie, sans être touché.

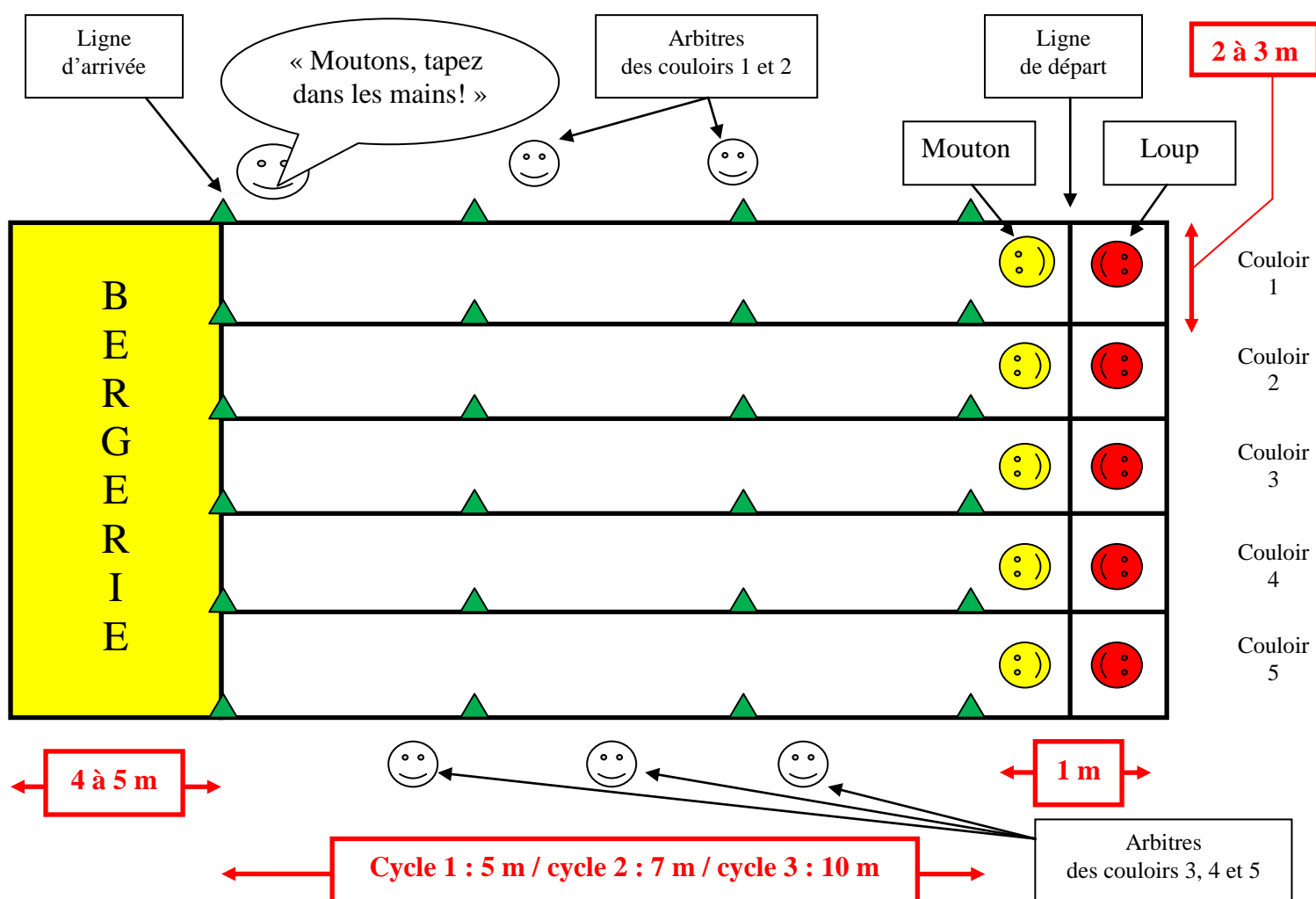
Après chaque action, inversion des rôles dans chaque trinôme :

Le loup devient mouton. / Le mouton devient arbitre. / L'arbitre devient loup.

Fin du jeu :

A l'issue du temps de jeu, le vainqueur, dans chaque trinôme, sera celui qui aura totalisé le plus de points.

Schéma du jeu (avec 5 binômes) :



Variables possibles :

- Si des moutons mettent beaucoup de temps à effectuer les tapes, instaurer une limite de temps (ex : les 3 tapes doivent être réalisées dans les 15 secondes. Décompte à haute voix).
- Pour les classes de CE/CM : pour rendre la tâche plus difficile pour le mouton, ce dernier doit désormais utiliser ses 2 mains pour effectuer ses 3 tapes.

