

JEU DES FAMILLES SPORTIVES AVEC INTRUS

(pour les élèves du cycle 1 au cycle 3)

But du jeu :

Par équipe, le plus rapidement possible :

- 1) reconstituer le puzzle de son plateau de jeu en trouvant les 6 pièces de celui-ci, cachées sous des coupelles ;
- 2) trouver sa « carte intrus » (dans 1 des 2 cartons contenant chacun 10 « cartes intrus »), correspondant à l'objet intrus de son puzzle, et la poser à côté de son plateau de jeu.

Matériel :

- Languettes (1 par équipe) ou craie pour matérialiser les lignes de départ.



- Coupelles/plots (6 par équipe) sous lesquels seront déposées les pièces de puzzle.



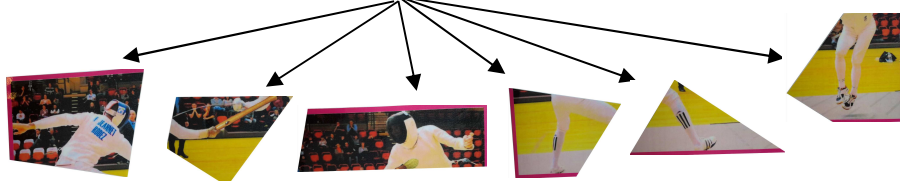
- Plateaux de jeu (1 par équipe) des familles sportives avec intrus (plastifiés).

Plateau de jeu
de la famille sportive ESCRIME



- Pièces du puzzle (6 par puzzle) de chaque famille sportive (plastifiées).

Voici les 6 pièces
du puzzle de la famille sportive ESCRIME



Plateau de jeu de la famille sportive ESCRIME
une fois le puzzle intégralement reconstitué.



- « cartes intrus » (plastifiées) (20 « cartes intrus » différentes : 10 « cartes intrus » qui correspondent aux différents intrus sur les 10 puzzles ; 10 autres « cartes intrus » qui n'apparaissent sur aucun des puzzles).

« Carte intrus » qui correspond à l'intrus du puzzle
de la famille sportive ESCRIME.



Voici 2 des 10 « cartes intrus »
qui n'apparaissent sur aucun puzzle.



- 2 cartons (les « cartes intrus » seront réparties dedans équitablement et de manière aléatoire).



Avant de jouer :

- Constituer les équipes (si possible, 4 à 6 élèves par équipe). Dans chaque équipe, désigner un capitaine. **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 l'ensemble des équipes : 2 cartons + « cartes intrus » plastifiées (les répartir équitablement dans les 2 cartons)
 - ✓ Pour chaque équipe : 1 languette de départ + 1 plateau de jeu plastifié + 6 pièces de puzzle plastifiées (garder le bord de couleur de chaque pièce !) + 6 coupelles (ou plots).
- Sur la cour, placer autant de coupelles (ou plots) que de pièces de puzzle au total (*ex : si 10 équipes constituées = 10 plateaux de jeu et 60 pièces de puzzle nécessaires. Il faut donc 60 coupelles !*), assez éloignées les unes des autres afin d'éviter les chocs entre joueurs.
- Répartir de manière aléatoire les 6 pièces de puzzle de chaque équipe sous les coupelles (1 seule pièce de puzzle sous chaque coupelle).

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. 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 coupelle (1 joueur ne peut soulever qu'1 seule coupelle par passage !).
 - ✓ Si la pièce de puzzle posée dessous correspond à une de celles de son puzzle à reconstituer, tout en laissant la coupelle retournée (cf. photo n°2), il la rapporte, puis tape dans la main du 2^{ème} relayeur de son équipe (qui s'élanche à son tour) et enfin dépose la pièce de puzzle sur son plateau de jeu, positionné au sol.

Il faut retourner la coupelle, quand il n'y a plus de pièce de puzzle dessous (comme sur la photo n°2) !

Photo n°1 : coupelle ayant une pièce de puzzle dessous.



Photo n°2 : coupelle n'ayant plus de pièce de puzzle dessous.



- ✓ Si la pièce de puzzle ne correspond pas à une de celles de son puzzle, il la repose au sol, remet la coupelle par-dessus (cf. photo n°1), puis revient taper dans la main du 2^{ème} relayeur qui s'élanche à son tour. Et ainsi de suite ...
 - ✓ Si la pièce de puzzle rapportée ne correspond pas à une de celles de son puzzle, le joueur ou le capitaine (en fonction de l'âge) va la replacer sous une coupelle retournée, puis vient taper dans la main du relayeur suivant.
- Dès qu'une équipe a reconstitué intégralement son puzzle (6 pièces au total) sur son plateau de jeu, le capitaine de celle-ci part récupérer sa « carte intrus » (image correspondant à l'objet intrus de son puzzle), qui se trouve dans l'un des 2 cartons (dans lesquels les « cartes intrus » ont été réparties équitablement et de manière aléatoire), puis revient la déposer à côté de son plateau de jeu, le plus rapidement possible. Aussitôt, tous les membres de l'équipe crient « *Gagné!* » puis s'assoient à côté de leur plateau de jeu.

Fin du jeu :

- Dès que toutes les équipes ont positionné la bonne « carte intrus » à côté de leur plateau de jeu. Annoncer le classement des équipes en fonction du temps mis par chacune d'elles.
- **Ou** à l'issue du temps de jeu : comptabiliser le nombre de pièces de puzzle positionnées sur chacun des plateaux de jeu. L'équipe gagnante sera celle qui en aura le plus sur son plateau !



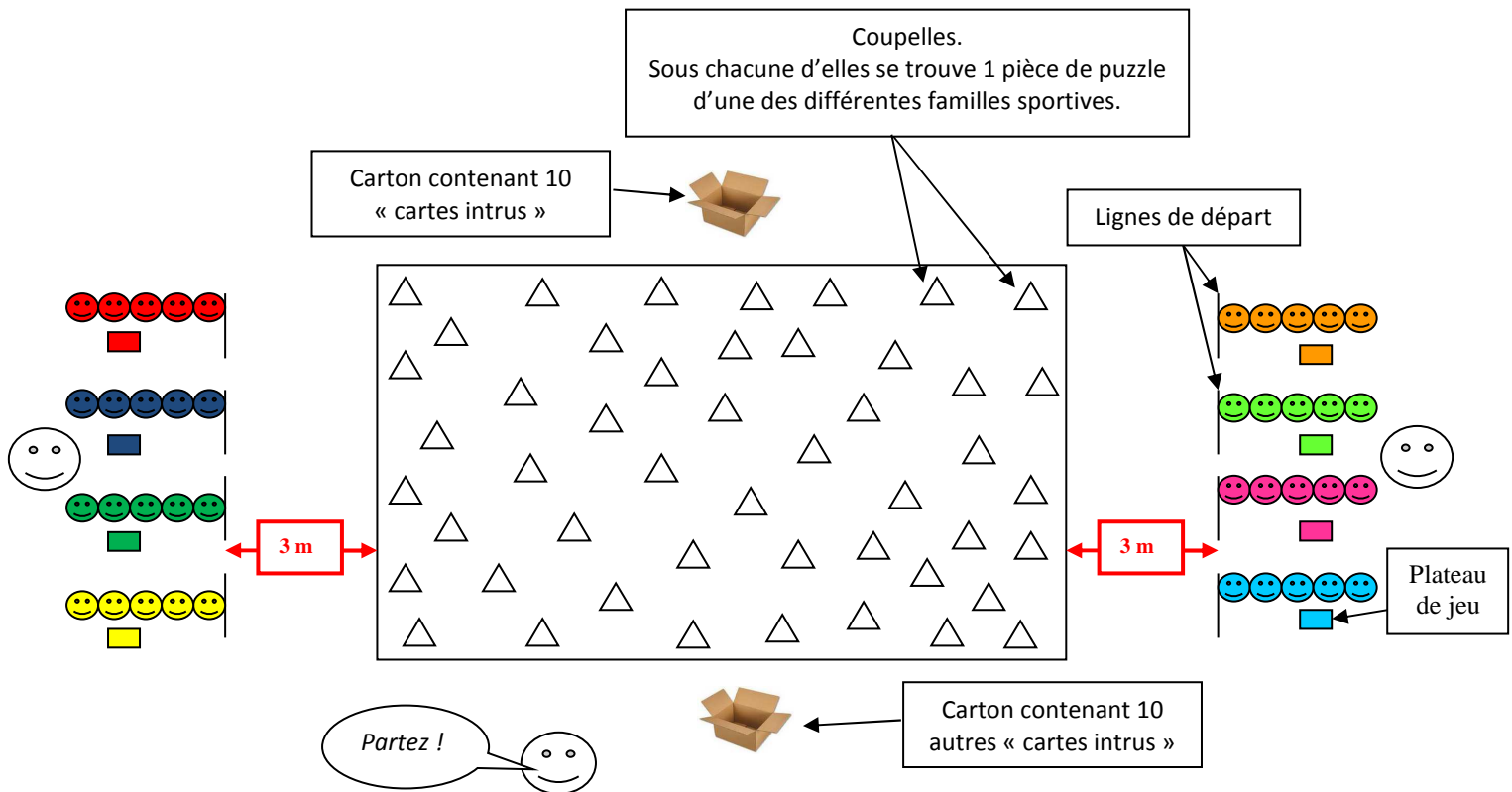
Important :

- Le jeu s'adapte à tous types de terrain : cour, stade, terrains bitumés ou en herbe ...
- Y jouer en plein air devient difficile voire impossible dès qu'il y a du vent.
- 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 son déplacement ; l'aider pour soulever la coupelle et saisir la pièce de puzzle ; l'aider pour savoir s'il s'agit bien d'une pièce du puzzle de l'équipe ...).

Schéma du jeu (avec 8 équipes) :

Le plus rapidement possible, chaque équipe doit :

- 1 - trouver les 6 pièces du puzzle de sa famille sportive ;
- 2 - reconstituer le puzzle sur son plateau de jeu ;
- 3 - aller chercher sa « carte intrus » (correspondant à l'objet intrus de son puzzle) puis venir la déposer à côté de son plateau de jeu (actions réalisées par le capitaine de l'équipe)
- 4 - crier « *Gagné !* » puis s'asseoir quand toutes les actions citées ci-dessus ont été réalisées.



Variables possibles (si tous les cycles n'y jouent pas en même temps) :

- Pour les classes de cycle 1 : jouer uniquement avec 5 familles sportives : **BASKETBALL, ATHLETISME Lancer, NATATION, TENNIS et EQUITATION** (pour les familles sportives FOOTBALL, ATHLETISME Sprint, SKI, ESCRIME et BOXE, 1 des 6 pièces de chaque puzzle n'a pas (ou que peu) de bordure de la couleur du plateau de jeu - donc plus difficile à trouver !)
- Pour les classes de cycle 3 : enlever l'image du puzzle à reconstituer sur les plateaux de jeu. Les enfants peuvent s'aider des bordures de couleur des pièces de puzzle (ex : Plateau de jeu de la famille ESCRIME ci-dessous - bordure rose pour 5 des pièces de puzzle).

