

Le manège :
un jeu qui
donne le
tournis !



Jeu *Le manège*

(tous cycles mélangés)



➔ But :

Par équipe, rapporter un maximum d'objets, du centre du manège jusqu'à sa caisse.

➔ Nombre de joueurs :

- Constituer x équipes (10 joueurs au maximum par équipe).
- Si possible, nombre pair de joueurs dans chaque équipe car constitution de binômes au sein de chacune d'elles (1 binôme est constitué de 2 joueurs d'âge différent (ex : 1 élève de CM avec 1 élève de maternelle)). En cas de nombre impair, former 1 trinôme en lieu et place d'1 binôme.

➔ Matériel :

- 2 Plots d'une même couleur pour chaque équipe. Les binômes se placeront derrière (cf. schéma).
- 1 carton ou 1 caisse pour chaque équipe.
- Marquages au sol (languettes, craie ou coupelles) pour délimiter les différents espaces.
- 1 signe distinctif pour chaque équipe (chasubles ; badges ...).
Si constitution des équipes à l'avance : demander aux enfants d'1 même équipe d'apporter au moins 1 vêtement de la couleur de l'équipe.
- Objets à transporter de tailles, de poids et de formes différentes (balles, volants de badminton, bouchons, foulards, anneaux ...)
Prévoir environ 12 à 15 objets par équipe constituée :
 - ✓ Si 3 équipes autour d'1 même manège = mettre environ 40 objets en son centre ;
 - ✓ Si 4 équipes = mettre environ 50 objets en son centre ... etc...

➔ Organisation :

Répartir les équipes constituées autour du même manège (chaque équipe se positionne derrière ses plots – voir schéma ci-dessous).

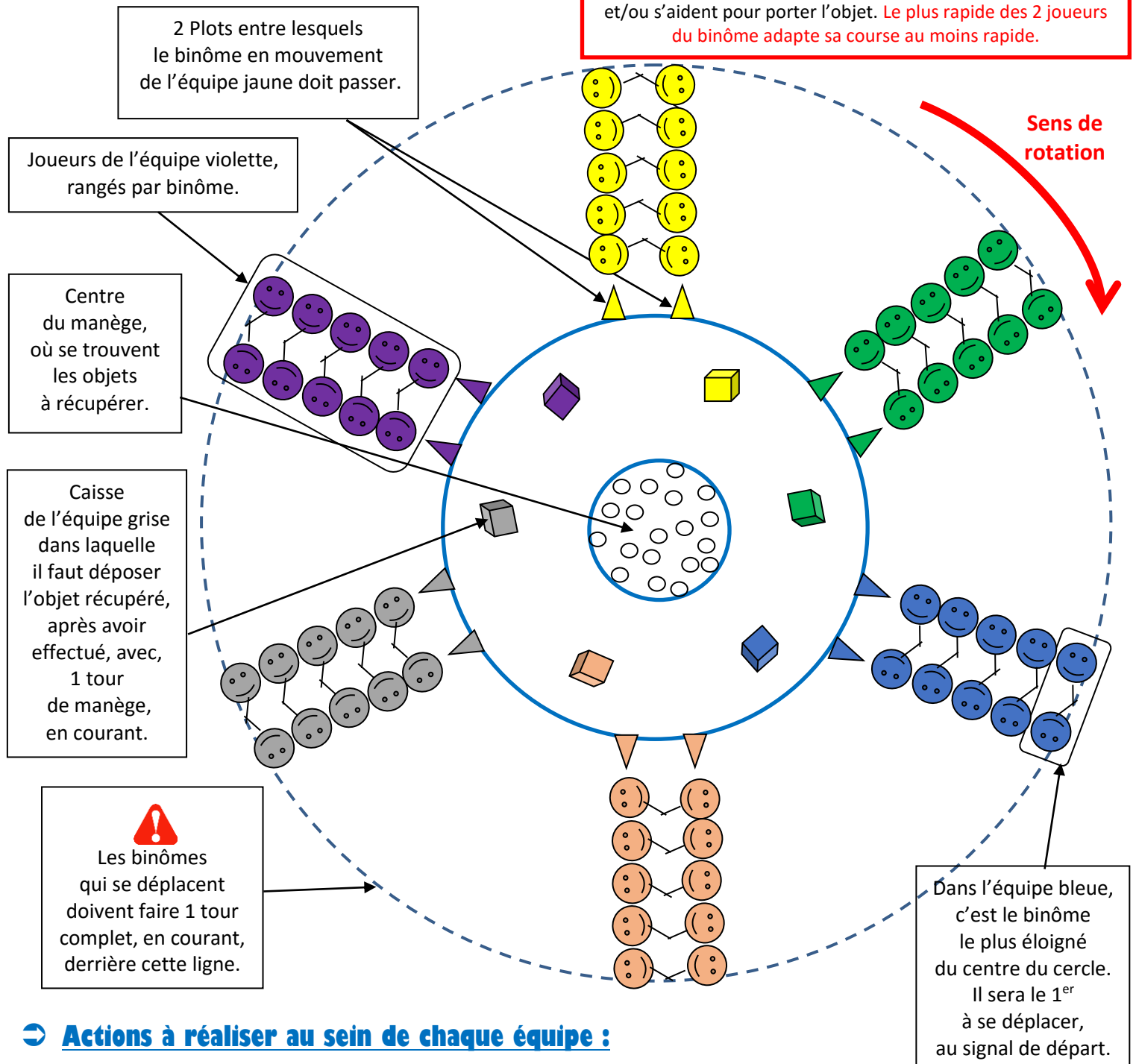
Faire au minimum 2 parties :

- ✓ 1 partie « pour du beurre » pour découvrir le jeu (pas de vainqueurs déclarés). Il peut être intéressant de découvrir le jeu en y jouant « en marchant ».
- ✓ 1 partie « pour de vrai » (le meneur du jeu désignera l'équipe (ou les équipes) vainqueur(s))

➔ Fin de partie :

- Si toutes les équipes sont positionnées sur le même manège (= autour du même cercle) : quand il n'y aura plus d'objets à récupérer au centre du manège, l'équipe gagnante sera celle qui aura rapporté le plus d'objets dans sa caisse.
- Si les équipes sont réparties sur 2 voire 3 manèges (= autour de 2 voire 3 cercles) : le manège gagnant sera celui qui, le 1^{er}, aura déplacé tous les objets (qui étaient en son centre) dans les caisses.
IMPORTANT : il faut le même nombre d'équipes et le même nombre d'objets sur chaque manège.
Organisation : 1 meneur du jeu et 2 ou 3 arbitres (1 sur chaque manège).

➤ Représentation du jeu, avec 1 manège :



➤ Actions à réaliser au sein de chaque équipe :

Avant le lancement du jeu : les joueurs de chaque binôme se mettent face à face et tendent leurs bras pour former une arche.

- 1) Au signal de départ, donné par le meneur du jeu (« *Tournicoti / tournicoton* »), **les joueurs du dernier binôme (constitué des 2 joueurs les plus éloignés du centre du cercle) passent sous le pont formé par les autres binômes de l'équipe ;**
- 2) **courent jusqu'au centre du manège ;**
- 3) **prennent 1 objet** (et 1 seul !) **situé au centre du cercle ;**
- 4) **repassent sous leur pont ;**
- 5) **font le tour du manège (dans le sens des aiguilles d'une montre) ;**
- 6) **repassent sous leur pont**, suivis par les 2 joueurs de l'avant-dernier binôme de l'équipe ;
- 7) **déposent leur objet dans leur caisse**, pendant que les 2 joueurs de l'avant-dernier binôme courent jusqu'au centre du manège.
- 8) **se placent en tête de leur équipe, chacun juste derrière un plot ;**
IMPORTANT : à chaque passage, les binômes doivent reculer un peu pour que le binôme qui termine son tour puisse venir se placer juste derrière les plots.
- 9) **forment une arche**, afin que le binôme, qui vient de récupérer un objet au centre du manège, puisse passer sous le pont de son équipe et effectuer ensuite le même enchaînement d'actions que le binôme précédent. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'objets au centre du manège.