

# Ma rentrée avec l'UGSEL

## Jeu MÉLI-MÉLO

Septembre 2019



### Buts (en équipe)

- Pour le 1<sup>er</sup> temps du jeu : rapporter le plus de fruits et légumes différents.
- Pour le 2<sup>ème</sup> temps du jeu : réaliser un visage/un personnage avec les fruits et légumes rapportés.
- Pour le 3<sup>ème</sup> temps du jeu : découvrir les œuvres des autres équipes.

### Nombre de joueurs

Equipes de 8 à 10 élèves de la petite section jusqu'au CM2.

### Matériel

Pour un terrain de jeu (avec x équipes) :

- Images de fruits et légumes, plastifiées et découpées (imagier en pièce-jointe : 6 planches représentant 20 fruits et légumes différents). *Conseil :*

Nombre d'équipes constituées, sur le même terrain (8 à 10 enfants par équipe)	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nombre de lots de 6 planches de fruits et légumes à imprimer, plastifier et découper	2	2	3	3	4	5	5	6	6

- 24 plots :
  - ✓ 20 plots : sous chacun d'eux, plusieurs images d'un même fruit ou d'un même légume.
  - ✓ 4 plots : rien dessous (ni fruit ni légume).

Pour chaque équipe sur le terrain :

- 1 cerceau (= assiette) + 1 marque au sol (corde, languette ou craie = ligne de départ).

### Temps de jeu

- 1<sup>er</sup> temps (environ 3 minutes) : Courons au marché !
- 2<sup>ème</sup> temps (environ 3 minutes) : Place aux artistes !
- 3<sup>ème</sup> temps (pas de durée définie) : Tous au musée !

## Organisation

Les équipes sont disposées autour d'un cercle.

Au sein de chaque équipe, les joueurs sont en binômes (ils se donnent la main). Constituer 1 trinôme si nombre impair de joueurs. Au minimum, 4 binômes par équipe.

Les binômes se placent en file indienne, derrière leur ligne de départ.

A côté de chaque équipe, un cerceau (= l'assiette).

Au centre du cercle, 24 plots espacés d'au moins 1 mètre.

## Déroulement

### **1<sup>er</sup> temps du jeu (environ 3 minutes) : Courons au marché !**

Rapporter le plus de fruits et légumes différents du marché.

Au signal (visuel ou auditif), au sein de chaque équipe, le binôme N°1, en se donnant la main :

1. Passe sous le pont formé par les autres binômes (*aussitôt le binôme N°2 avance jusqu'à la ligne de départ*).
2. Contourne le cerceau (= assiette).
3. Court vers le centre (= champ de plots).
4. Soulève un plot et un seul :
  - ✓ Si fruit ou légume dessous : il en rapporte un.
  - ✓ Si rien : il rentre bredouille.
5. Repose le plot.
6. Repasse sous le pont de son équipe (*aussitôt le binôme 2 s'élance en suivant le binôme 1*).
7. Dépose le fruit ou le légume dans son cerceau (= assiette).
8. Se positionne en queue de file indienne et forme un pont.

Pour visualiser  
une vidéo du jeu,  
[cliquer ici !](#)



**IMPORTANT** : chaque équipe doit veiller à rapporter le plus de fruits et légumes différents.

### **2<sup>ème</sup> temps du jeu (environ 3 minutes) : Place aux artistes !**

Au sein de chaque équipe, les enfants se rassemblent autour du cerceau.

Avec tous les fruits et légumes rapportés, ils réalisent un visage ou un personnage.

**IMPORTANT** : veiller à ce que tous les enfants participent à la réalisation.

### **3<sup>ème</sup> temps du jeu : Tous au musée !**

Proposer aux équipes d'aller découvrir les réalisations des autres.

« *Découvrez, Observez avec vos yeux ... pas avec vos mains !* »

Prendre des photos pour garder trace des réalisations éphémères des équipes (exposition ...).

## Variables possibles pour d'autres manches

### **Pour le 1<sup>er</sup> temps du jeu :**

- A l'annonce du meneur, passer : « sous le pont », « sur le pont » ou « slalomer » (entre les binômes).
- Mélanger les fruits ou légumes sous les plots.
- Pas le droit de rapporter 2 fruits ou 2 légumes identiques.
- Augmenter le nombre de plots vides.

### **Pour le 2<sup>ème</sup> temps du jeu :**

- Au sein de chaque équipe, après un temps d'échange, chaque enfant prend au moins un fruit ou légume récolté et le positionnera.

Représentation d'1 terrain de jeu avec 4 équipes :

