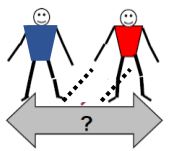




Pile ou face (cycles 2 et 3)

Jeu inspiré du jeu traditionnel *Pile ou face* et *Chameaux-chamois*, tirés des dossiers pédagogiques téléchargeables sur internet *Jeux de courses* de Bernard DUVIALARD et *Jeux traditionnels à l'école (aux cycles 2 et 3)* de l'équipe EPS de Corrèze



- **But du jeu :**
 - ✓ Pour le « poursuivi » : regagner son camp sans être touché par son adversaire.
 - ✓ Pour le « poursuivant » : toucher sans violence son adversaire avant qu'il ne regagne son camp.
- **Nombre de joueurs :** effectif classe.
- **Terrain :** 30 à 35 m de long x 20 à 25 m de large, constitué de couloirs de jeu juxtaposés. Dimensions d'1 couloir de jeu : 30 à 35 m de long x 2 à 3 m de large.
- **Matériel :**
 - ✓ Languettes ou craies pour matérialiser la rivière centrale et la limite des camps
 - ✓ Des coupelles pour délimiter les couloirs de jeu (6 coupelles d'une même couleur par couloir)
 - ✓ 1 ardoise + 1 crayon + 1 chiffon pour noter les annonces faites (pour l'enseignant)
 - ✓ 2 lots de chasubles (pour le niveau 1 - cf. progression proposée)
 - ✓ Pas indispensable mais très intéressant : 1 ceinture avec 2 flags par joueur (pas besoin de chasuble si port d'une telle ceinture). Attraper un flag au lieu de toucher l'adversaire !
- **Avant de jouer :**
 - ✓ L'enseignant constitue des équipes mixtes, de 2 voire 3 joueurs. Pour l'intérêt du jeu, composer des équipes de même valeur (dans une même équipe, associer 1 joueur rapide à 1 joueur qui l'est moins).
 - ✓ L'enseignant répartit les équipes sur les couloirs de jeu. Sur chaque couloir, 2 équipes se défient.
 - Chaque équipe revêt un lot de chasubles (pour le niveau 1 - cf. progression proposée).
 - Dans chaque équipe, les joueurs s'attribuent secrètement un numéro : 1, 2 voire 3 (si trinôme).
 - A l'appel de l'enseignant, les joueurs N°1 de chaque équipe se positionnent de part et d'autre de la rivière centrale, le corps perpendiculaire à la ligne, avec 1 pied collé à celle-ci (comme sur le dessin). Les autres joueurs (en attente) s'assoient ou s'accroupissent au bord du couloir (cf. représentation).
 - Les joueurs N°2 prendront la place des joueurs N°1, une fois leur action terminée.
- **Déroulement d'une partie :**

L'enseignant attribue un nom à chacune des 2 équipes, situées de part et d'autre de la rivière centrale. Puis, à haute voix, il donne le nom d'une équipe. Aussitôt, au sein de chaque couloir de jeu :

 - le joueur de l'équipe nommée s'enfuit vers son camp ;
 - son adversaire s'élance à sa poursuite et essaie de le toucher (ou de lui attraper un flag s'il porte une ceinture avec flags) avant qu'il ait rejoint son camp.

Après chaque action, le poursuivi ou le poursuivant qui a atteint son but rapporte 1 point à son équipe. 1 point est attribué à l'équipe adverse dans les cas de figure suivants :

 - un joueur est sorti des limites du couloir ;
 - un joueur est parti avant l'annonce à haute voix de l'enseignant.

Après chaque action, une rotation s'effectue au sein de chaque équipe. 1 joueur en attente au bord du couloir prend la place du joueur qui était en jeu et vice versa.

Afin de faire en sorte que chaque équipe (« pile » ou « face » dans l'exemple ci-contre) soit appelée le même nombre de fois (ou approximativement) au cours d'une partie, sur son ardoise, l'enseignant notera l'annonce faite lors de chaque action.

Tableau sur l'ardoise de l'enseignant :

Annonce action N°1	Annonce action N°2	Annonce action N°3	Annonce action N°4	Annonce action N°5	Annonce action N°6
<i>pile</i>	<i>pile</i>	<i>face</i>	<i>pile</i>	<i>face</i>	<i>face</i>

Dans cet exemple, les 2 équipes auront été appelées 3 fois lors de la partie.

• **Progression proposée quant aux noms à attribuer aux équipes :**

Niveau 1 (cycle 2) :

Attribuer une couleur à chaque équipe, correspondant à la couleur des chasubles (ou des flags) portés.

Niveau 2 (cycles 2 et 3) :

Attribuer les noms « pile » et « face ».

Niveau 3 (cycle 3) :

Attribuer les noms « Boule » et « Bill » ou « chameau » et « chamois ».

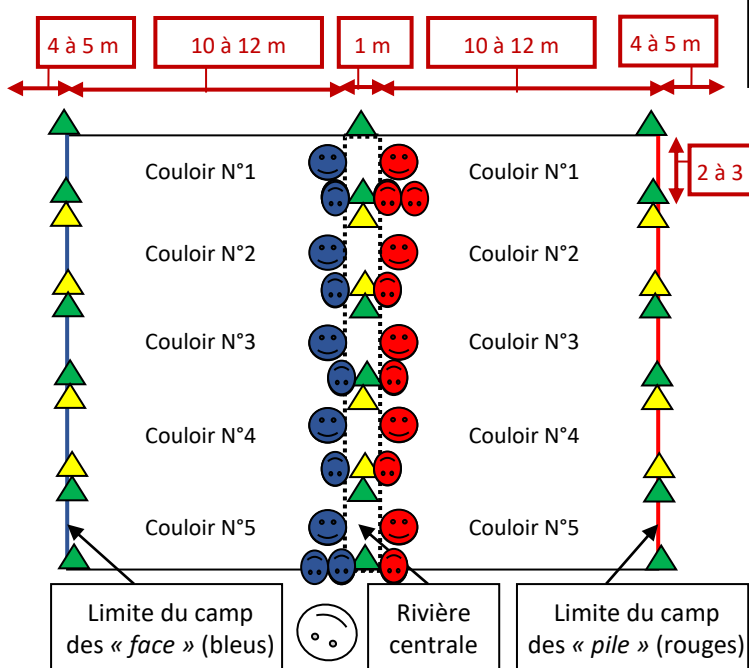
• **Gain de la partie :**

Sur chaque couloir, après 6 actions, l'équipe totalisant le plus de points est déclarée gagnante. En cas d'égalité, afin de départager les 2 équipes, chacune d'elles choisit son joueur qui défiera le joueur de l'équipe adverse pour une dernière action décisive.

Afin que les équipes puissent changer d'adversaires et défier des équipes de niveau plus proche, organiser une « montante-descendante » : chaque couloir de jeu porte un numéro (de 1 à ...). A l'issue d'une partie, sur chaque couloir, l'équipe gagnante « monte » (rejoint le couloir supérieur - vers le couloir N°1) ; l'équipe perdante « descend » (rejoint le couloir inférieur - vers le couloir qui a le N° le plus élevé). Exemple avec 5 couloirs :

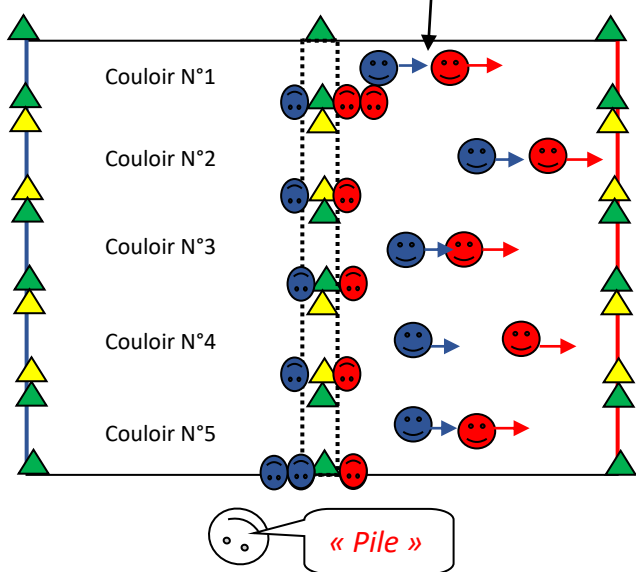
- Au couloir N°1 : l'équipe gagnante reste (pas de couloir supérieur) ; l'équipe perdante rejoint le couloir N°2.
- Au couloir N°2 : l'équipe gagnante rejoint le couloir N°1 ; l'équipe perdante rejoint le couloir N°3.
- Au couloir N°3 : l'équipe gagnante rejoint le couloir N°2 ; l'équipe perdante rejoint le couloir N°4.
- Au couloir N°4 : l'équipe gagnante rejoint le couloir N°3 ; l'équipe perdante rejoint le couloir N°5.
- Au couloir N°5 : l'équipe gagnante rejoint le couloir N°4 ; l'équipe perdante reste (pas de couloir inférieur).

• **Représentation du jeu (avec 5 couloirs) :**



1 - Avant le lancement de la partie

Dans le couloir N°1 comme dans les autres, « pile » (le joueur rouge) cherche à atteindre son camp (au-delà de la ligne rouge), sans être touché par son adversaire, « face » (le joueur bleu).



2 - Après la 1^{ère} annonce de l'enseignant