



Les 3 tapes (cycle 2)

Jeu inspiré du jeu traditionnel *Les trois tapes*, tiré des dossiers pédagogiques téléchargeables sur internet *Jeux de courses* de Bernard DUVIALARD et *Les jeux collectifs à l'école* de l'équipe EPS du Calvados



- **But du jeu :**
 - ✓ Pour le « poursuivi » : après la 3^{ème} tape, regagner son camp sans être touché par son adversaire.
 - ✓ Pour le « poursuivant » : après la 3^{ème} tape, toucher son adversaire avant qu'il ne regagne son camp.
- **Nombre de joueurs :** effectif classe
- **Terrain :** 1, 2 voire 3 couloirs de jeu juxtaposés - fonction de l'effectif classe
Dimensions d'1 couloir : environ 10 m de large x 30 m de long
- **Matériel :**
 - ✓ Des coupelles pour délimiter les couloirs de jeu et les camps
 - ✓ 1 ardoise + 1 crayon + 1 chiffon pour chaque compteur de points
 - ✓ 1 ardoise + 1 crayon + 1 chiffon (pour noter les numéros appelés) et 1 chronomètre pour l'enseignant
 - ✓ Des lots de chasubles (1 lot par équipe)
- **Avant de jouer :**
 - ✓ Au sein de chaque couloir, constituer 3 équipes - par équipe : 3 à 5 joueurs. Pour chaque partie :
 - 2 équipes sur le terrain
 - 1 équipe qui organise la partie. Les enfants se répartissent les rôles suivants :
 - 1 arbitre principal :
 1. A côté des 2 joueurs en action, il vérifie que la phase des 3 tapes se passe bien.
 2. A l'issue de chaque action, il indique quelle équipe a marqué 1 point en expliquant pourquoi.
 3. Il joue le rôle de compteur de points (si seulement 3 joueurs dans l'équipe) et annonce le score.
 - 2 autres arbitres :
 1. Avant le jeu : attribuer 1 numéro à chaque joueur d'une équipe (de 1 à ...). Si dans l'équipe (dont il a la charge) il y a un joueur de moins que dans l'autre, il attribue 2 numéros à un même joueur.
 - **IMPORTANT :** si 2 ou 3 couloirs - dans toutes les équipes, attribuer les mêmes numéros (de 1 à ...).
 - 2. Pendant le jeu : ils se déplacent de part et d'autre du couloir, et lèvent un bras :
 - lorsque le poursuivant a touché le poursuivi, avant que ce dernier n'atteigne son camp ;
 - lorsque le poursuivi est sorti du couloir.
- ✓ Annoncer le rôle des équipes (cf. tableau ci-dessous).

Partie N°1	Partie N°2	Partie N°3
Equipe 1 : équipe verte	Equipe 1 : organisatrice de la partie	Equipe 1 : équipe rouge
Equipe 2 : équipe rouge	Equipe 2 : équipe verte	Equipe 2 : organisatrice de la partie
Equipe 3 : organisatrice de la partie	Equipe 3 : équipe rouge	Equipe 3 : équipe verte

- ✓ Chaque équipe en jeu vient se placer derrière son camp (cf. représentation).

• **Déroulement d'une partie :**

1^{er} temps : l'enseignant indique quelle équipe effectuera les 3 tapes (ex : « équipe verte »).

Puis il appelle un numéro (ex : « numéro 3 »). Le joueur appelé (ex : le joueur n°3 de l'équipe verte) dispose de 40 secondes au maximum pour traverser le couloir et défier un adversaire (qui se sera positionné dans son camp, derrière la ligne - cf. représentation).

Le joueur appelé tape 3 fois dans la main de son adversaire. A la 3^{ème} tape, son adversaire sort de son camp pour le toucher. *Compter les tapes à haute voix, si difficultés rencontrées.*

- ✓ Si le joueur appelé regagne son camp sans être touché : 1 point pour son équipe.
 - ✓ Si le joueur appelé est touché avant d'atteindre son camp ou sort du couloir : 1 point pour l'équipe adverse.
- Lorsque tous les numéros auront été appelés, passer au **2^{ème} temps** : les rôles s'inversent (c'est à l'autre équipe (équipe rouge sur le schéma) d'effectuer les 3 tapes - déroulement idem 1^{er} temps). Lorsque tous les joueurs auront défié un adversaire, la partie s'arrêtera. Comptabiliser et annoncer le nombre de points marqués par chaque équipe. Puis passer à la partie suivante.

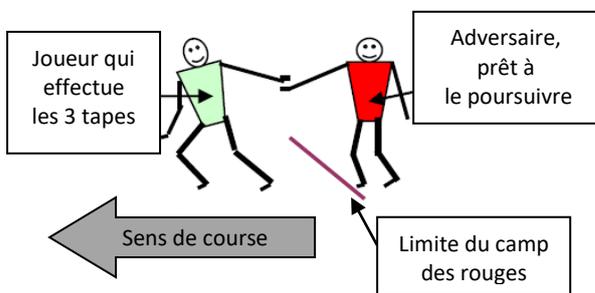
• **Gain du jeu :**

Sur chaque couloir, à l'issue des 3 parties, l'équipe totalisant le plus de points est déclarée gagnante.

• **Progression proposée :**

Niveau 1 :	Niveau 2 :	Niveau 3 :
Le joueur appelé choisit l'adversaire qu'il défie et donne son prénom à haute voix.  Un joueur ne peut être défié qu'1 fois par partie (sauf s'il y a 1 joueur de moins dans cette équipe – 1 même joueur sera défié 2 fois) !	Le joueur appelé défie l'adversaire qui porte le même numéro que lui.	Avant la partie, les arbitres attribuent à haute voix le même numéro à 2 adversaires de niveau de course similaire. Le joueur appelé défie l'adversaire qui porte le même numéro que lui.

• **Conduite motrice à adopter pour être efficace (à ne pas communiquer lors de la découverte) :**



Pour le poursuivi (le joueur qui effectue les 3 tapes) : 1 pied devant l'autre ; appuis orientés dans le sens de sa course à venir ; tronc incliné dans le même sens ; bras (de la main qui effectue les 3 tapes) allongé afin d'avoir le corps le plus éloigné possible de l'adversaire.
Réaliser les 3 tapes selon un rythme irrégulier : effet de surprise !
Courir le plus vite possible ; ne pas forcément courir en ligne droite.

Pour le poursuivant : 1 pied devant l'autre ; appuis sur les avant-pieds ; tronc incliné vers l'avant. Regard fixé sur la main adverse.

• **Représentation du jeu :**

