



La course à la mémoire

- **But du jeu :**

➤ Pour chaque joueur : retenir le code couleur donné par le meneur du jeu en début de partie pour retourner les coupelles de son équipe, dans l'ordre donné, le plus rapidement possible !

- **Nombre de joueurs :** effectif classe

- **Avant de jouer :**

- Désigner 1 meneur du jeu (l'enseignant ou un élève).
- Constituer 4 à 6 équipes (5 à 6 élèves par équipe).
- Dans chaque équipe : 1 arbitre et 4 à 5 joueurs.
- Les joueurs de chaque équipe se positionnent en file indienne, derrière une ligne de départ.

- **Déroulement du jeu :**

Le meneur du jeu crie un code couleur correspondant aux couleurs des coupelles posées au sol (*ex : « jaune, bleu, rouge »*). Aussitôt, le 1^{er} joueur de chaque équipe part le plus rapidement possible retourner les coupelles de son équipe, dans l'ordre indiqué par le meneur (*compte-tenu de l'exemple, le joueur doit retourner la coupelle jaune, puis la coupelle bleue et enfin la coupelle rouge*). Ensuite, il vient taper dans la main du 2nd joueur de son équipe, qui part à son tour retourner les coupelles (il les remet dans la position dans laquelle elles étaient au départ), toujours en respectant l'ordre donné par le meneur en début de partie. Ensuite, il revient au départ et tape dans la main du 3^{ème} joueur. Aussitôt, ce dernier doit réaliser les mêmes actions que le 1^{er} joueur, précédemment. Et ainsi de suite jusqu'à ce que 5 passages soient réalisés (= dès que le dernier joueur est revenu à sa position de départ).

Dans 1 équipe :

- *Si 5 joueurs : chaque joueur effectue 1 passage.*
- *Si 4 joueurs : chaque joueur effectue 1 passage excepté le 1^{er} joueur qui en réalise 2 (le 1^{er} joueur effectue le 1^{er} et le dernier passage).*

L'équipe déclarée vainqueur est celle qui aura terminé la 1^{ère}, à l'issue des 5 passages (en ayant respecté les règles tout au long du jeu) ! A l'issue de chaque manche, 1 point est attribué à l'équipe vainqueur.

A l'issue de x manches, l'équipe ayant cumulé le plus points sera déclarée vainqueur.

Les joueurs en attente peuvent crier le code couleur au joueur en action.

Pour pouvoir passer le relais au joueur suivant, le joueur en action doit avoir retourné toutes les coupelles de son équipe !

Arbitrage : Dans chaque équipe, l'arbitre désigné sur la 1^{ère} manche arbitre l'équipe située à la gauche de son équipe. Pour ce faire, il viendra se placer dans le cerceau de l'équipe arbitrée. Il montrera avec ses doigts le nombre de passages déjà réalisés. Il lèvera le bras vers le ciel si l'équipe n'a pas respecté le code couleur ou si un relais a été passé alors que toutes les coupelles n'avaient pas été retournées. Ensuite, pour la 2^{ème} manche, dans chaque équipe, un joueur prendra la place de l'arbitre (et vice versa) ... Effectuer le nombre de manches nécessaire (5 ou 6) pour que tous les élèves jouent le rôle d'arbitre lors d'une manche.

- **Matériel nécessaire :**

- 4 à 6 languettes (1 par équipe, pour matérialiser la ligne de départ)
- 4 à 6 cerceaux (1 par équipe, positionné au bout du parcours)
- 12 à 18 coupelles : (3 par équipe (1 de chaque couleur) positionnées sur le parcours))



- **Variables :**

- Le meneur du jeu donne le code couleur en montrant successivement 3 objets de couleurs différentes - 1 couleur par objet correspondant à 1 couleur de coupelle (*passage d'un signal auditif à un signal visuel*).
- Proposer 4 coupelles de couleurs différentes, par équipe (plutôt cycle 3).

- **Représentation du jeu avec 6 équipes (5 élèves par équipe : 4 joueurs + 1 arbitre) :**

