



Le bateau pirate

Jeu élaboré par les membres du Groupe de Recherche en EPS 22 – GREPS 22
avec la collaboration des élèves de l'école Sainte-Thérèse de PLOUAGAT



- **But du jeu :**

Respecter les ordres du capitaine (qui peuvent être répétés plusieurs fois et dans un ordre différent) le plus rapidement possible, afin d'être le dernier joueur encore en jeu.

- **Nombre de joueurs :** effectif classe

- ✓ 1 joueur est désigné capitaine des pirates (= il donne des ordres que les pirates doivent exécuter).
- ✓ 3 joueurs sont désignés arbitres (= après chaque ordre donné, ils doivent désigner le pirate qui est éliminé (c'est-à-dire celui n'a pas appliqué l'ordre donné par le capitaine ou qui l'a appliqué en dernier)).
- ✓ Tous les autres joueurs sont des pirates.

- **Terrain :** 20 m x 10 m, environ (sur bitume ou sur herbe).

- **Avant de jouer :**

- Désigner le capitaine des pirates et les 3 arbitres. Chaque arbitre revêt une chasuble. Le capitaine se positionne en dehors du terrain. Les 3 arbitres se placent sur le terrain de telle sorte qu'ils couvrent tout l'espace de jeu.
- Tous les autres joueurs sont donc des pirates. Ils se positionnent dans la zone correspondant au bateau.

- **Déroulement du jeu :**

Dès que le capitaine prend la parole pour donner un ordre à ses pirates (voir ordres ci-dessous), ces derniers doivent l'exécuter. Les 3 arbitres observent le déroulement de l'action puis se concertent et enfin désignent le pirate (ou les 2 pirates ...) qui n'a (ont) pas appliqué l'ordre donné par le capitaine ou qui l'a (ont) appliqué en dernier ! Ce(s) dernier(s) est (sont) éliminé(s). Il(s) vient (viennent) s'asseoir en dehors du terrain.

En cas de désaccord entre les 3 arbitres quant au(x) pirate(s) à éliminer, n'éliminer personne, pour cette action ! Le jeu reprend aussitôt.

Dès lors, le capitaine donne un nouvel ordre à exécuter. La partie se termine quand il ne reste plus qu'un pirate en jeu. Il devient capitaine pour la partie suivante.

Un pirate est également éliminé :

- ✓ s'il est sorti des limites du terrain ;
- ✓ s'il a poussé/tiré un autre joueur pour être le plus rapide (= acte d'anti-jeu)

Les ordres du capitaine sont :

1. « **A l'île !** » : du bateau, courir en mimant une nage (crawl ou brasse) jusqu' à l'île.
2. « **Longue vue !** » : en restant au même endroit (sur le bateau ou sur l'île), se mettre par 2, l'un à quatre pattes, l'autre, avec un genou sur le dos du premier, regardant à travers sa longue vue.
3. « **A table !** » : en restant au même endroit (sur le bateau ou sur l'île), se mettre par 2 ou 3, assis par terre et faire semblant de manger.
4. « **Garde à vous !** » : en restant au même endroit (sur le bateau ou sur l'île), se mettre au garde à vous et attendre que le capitaine dise « repos » pour pouvoir faire une nouvelle action.
5. « **Bataille !** » : en restant au même endroit (sur le bateau ou sur l'île), se mettre par 2 et mimer un duel à l'épée jusqu'à ce que le capitaine dise « victoire ».
6. « **Dormez !** » : en restant au même endroit (sur le bateau ou sur l'île), s'allonger pour dormir et attendre « réveillez-vous » pour se lever.
7. « **Au bateau !** » : de l'île, courir en mimant une nage (crawl ou brasse) jusqu'au bateau.
8. « **Au trésor !** » : chaque pirate doit courir en mimant une nage (crawl ou brasse) jusqu'à l'un des deux coffres (qui se situent en mer), miner la prise d'une pièce d'or au sol et revenir avec sur le bateau, toujours en mimant une nage.

Proposition d'ordre supplémentaire (inventé par les élèves de l'école Sainte Thérèse de PLOUAGAT) :

9. « **A la rame** » : en restant dans le bateau, par 2 ou 3, s'asseoir les uns à côtés des autres et mimer l'action de ramer à la même cadence.

• **Matériel nécessaire :**

- ✓ 1 lot de coupelles de 4 couleurs : pour matérialiser les 3 espaces de jeu (1 couleur par espace) et les 2 coffres (de la même couleur).
- ✓ 3 chasubles pour identifier les arbitres.



Conseil : Commencer le jeu avec seulement 5 ou 6 ordres. Quand les élèves les ont intégrés, en insérer d'autres progressivement.

• **Représentation du jeu :**

