



Sur la rive - Dans la mare

Jeu calme proposé dans le cadre des projets JEUX REGIONAUX UGSEL LOUDEAC 2016 et JEUX DEPARTEMENTAUX UGSEL PLOUFRAGAN 2016, « Vive la récré ! »



- **But du jeu** : suivre les consignes du meneur, afin d'être le dernier joueur du cercle encore en jeu.
- **Nombre de joueurs** : effectif classe.
- **Matériel** : aucun.
- **Avant de jouer** :
 - ✓ Désigner un meneur de jeu ainsi que 2 ou 3 arbitres (en fonction du nombre de joueurs).
 - ✓ Tous les autres enfants forment un cercle, se lâchent les mains et reculent de 3 pas.
 - ✓ A haute voix, le meneur du jeu (placé en dehors du cercle) annonce aux joueurs qu'ils jouent le rôle de grenouilles qui se situent, toutes, actuellement, sur la rive (bande de terre qui borde une étendue d'eau) et que devant elles, il y a une mare (intérieur du cercle).
- **Déroulement du jeu** :

Temps 1 : échauffement - un joueur qui n'applique pas la consigne donnée reste en jeu. Pas d'élimination.

- ✓ **Lancement (1 minute)** - 2 premières annonces dites alternativement par le meneur, à haute-voix :
 - ✓ « Dans la mare ! » : les grenouilles doivent effectuer 1 saut en avant, dans la mare.
 - ✓ « Sur la rive ! » : les grenouilles doivent effectuer 1 saut en arrière, sur la rive.
- ✓ **Evolution n°1 (1 à 2 minutes)** - 2 mêmes annonces plus forcément dites alternativement. Ex :
 - ✓ « Dans la mare ! » : les grenouilles doivent effectuer 1 saut en avant, dans la mare.
 - ✓ « Sur la rive ! » : les grenouilles doivent effectuer 1 saut en arrière, sur la rive.
 - ✓ « Sur la rive ! » : les grenouilles doivent rester immobiles !

Temps 2 : jeu avec élimination - un joueur qui n'applique pas la consigne donnée s'assoit (fin du jeu) !

- ✓ **Lancement** - 2 mêmes annonces pas forcément dites alternativement par le meneur. Ex :
 - ✓ « Dans la mare ! » : les grenouilles doivent effectuer 1 saut en avant, dans la mare.
 - ✓ « Dans la mare ! » : les grenouilles doivent rester immobiles !
 - ✓ « Sur la rive ! » : les grenouilles doivent effectuer 1 saut en arrière, sur la rive.
- ✓ **Evolution n°1** - ajouter aux 2 annonces de base 2 autres annonces, impossibles à réaliser.
 - ✓ « Sur la mare ! » : les grenouilles doivent rester immobiles !
 - ✓ « Dans la rive ! » : les grenouilles doivent rester immobiles !
- ✓ **Evolution n°2** - ajouter aux annonces déjà données diverses autres annonces.
 - ✓ « J'en ai marre ! » ou « Dans le phare ! » : les grenouilles doivent rester immobiles !
 - ✓ « J'arrive ! » ou « Pierre-Yves » : les grenouilles doivent rester immobiles !

Fin de partie :

- ✓ Dès qu'il n'y a plus qu'1 joueur en jeu. Ce dernier est déclaré vainqueur.
- ✓ **Qu** à l'issue du temps de jeu (ex : 5 min), les joueurs encore en jeu sont déclarés vainqueurs.

Changement de rôles, après chaque partie. S'il n'y a eu qu'1 vainqueur, il choisit son nouveau rôle (meneur du jeu, arbitre ou joueur du cercle, une nouvelle fois). Le meneur du jeu, de la partie qui vient de s'achever, attribue les différents rôles puis intègre le cercle, au même titre que les arbitres. Dès lors une nouvelle partie peut commencer.

Conseils :

- ✓ Le meneur de jeu ne doit pas annoncer les évolutions successives du jeu (sinon : plus d'effet de surprise). Il indique juste « Temps d'échauffement - sans élimination » et « Temps de jeu - avec élimination ».
- ✓ Quand le meneur ne sait plus où se situent les joueurs (*Sur la rive ? Dans la mare ?*), il ne doit pas hésiter à le leur demander puis annoncer à haute voix où ils se trouvent, à cet instant, avant de relancer le jeu.

• Représentation du jeu :

