



# Salade de fruits

Jeu proposé par Yann Pasco,  
enseignant à l'école Jeanne d'Arc de ST BARNABE

« Salade de fruits »,  
j'adore ce jeu !  
Dès que j'y joue,  
j'ai la banane et la pêche !



## • But du jeu :

- ✓ Pour le cuisinier : essayer de regagner rapidement une place laissée libre par un fruit.
- ✓ Pour les fruits : à l'annonce du cuisinier, trouver rapidement une nouvelle place laissée libre par un autre fruit.

## • Nombre de joueurs : effectif classe.

## • Terrain : 1 cercle de 15 à 20 m de diamètre (en salle comme à l'extérieur).

## • Matériel :

- ✓ 1 cerceau plat pour matérialiser le centre du cercle. C'est l'emplacement du cuisinier.
- ✓ 4 lots de coupelles (ou autres objets) de couleurs différentes (bleues, rouges, jaunes, vertes). Nombre équivalent de coupelles dans chaque lot. 1 coupelle = emplacement d'1 fruit.

## • Avant de jouer :

- ✓ Placer les coupelles (autant que de fruits) de telle sorte qu'elles décrivent un cercle de 15 à 20 m de diamètre. Pas d'ordre à respecter au niveau des couleurs (cf. schéma).
- ✓ Placer un cerceau au centre du cercle (= emplacement du cuisinier).
- ✓ Désigner le cuisinier (= meneur du jeu).
- ✓ Tous les autres joueurs endossent le rôle de fruit et se placent derrière une coupelle.
- ✓ L'enseignant annonce à haute voix à quel fruit correspond chaque couleur de coupelles :
  - Les enfants derrière une coupelle bleue : vous êtes les myrtilles.
  - Les enfants derrière une coupelle rouge : vous êtes les fraises.
  - Les enfants derrière une coupelle jaune : vous êtes les bananes.
  - Les enfants derrière une coupelle verte : vous êtes les kiwis.

## • Déroulement du jeu :

Le jeu commence lorsque le cuisinier (= meneur du jeu) appelle à haute voix un fruit. Aussitôt, tous les joueurs qui représentent ce fruit doivent quitter leur place pour en rejoindre une autre (et se placer derrière la coupelle), laissée libre par un autre joueur.

Pendant ce temps, une fois son appel terminé, le cuisinier effectue 1 tour complet de son cerceau puis tente de rejoindre une place laissée libre par un des joueurs en mouvement.

Ex : le cuisinier dit à haute voix : « J'appelle les bananes ». Aussitôt, toutes les bananes (joueurs derrière les coupelles jaunes) quittent leur place pour en rejoindre une autre, laissée libre.

Pendant ce temps, après avoir effectué 1 tour de son cerceau, le cuisinier tente de rejoindre une coupelle jaune, encore libre.

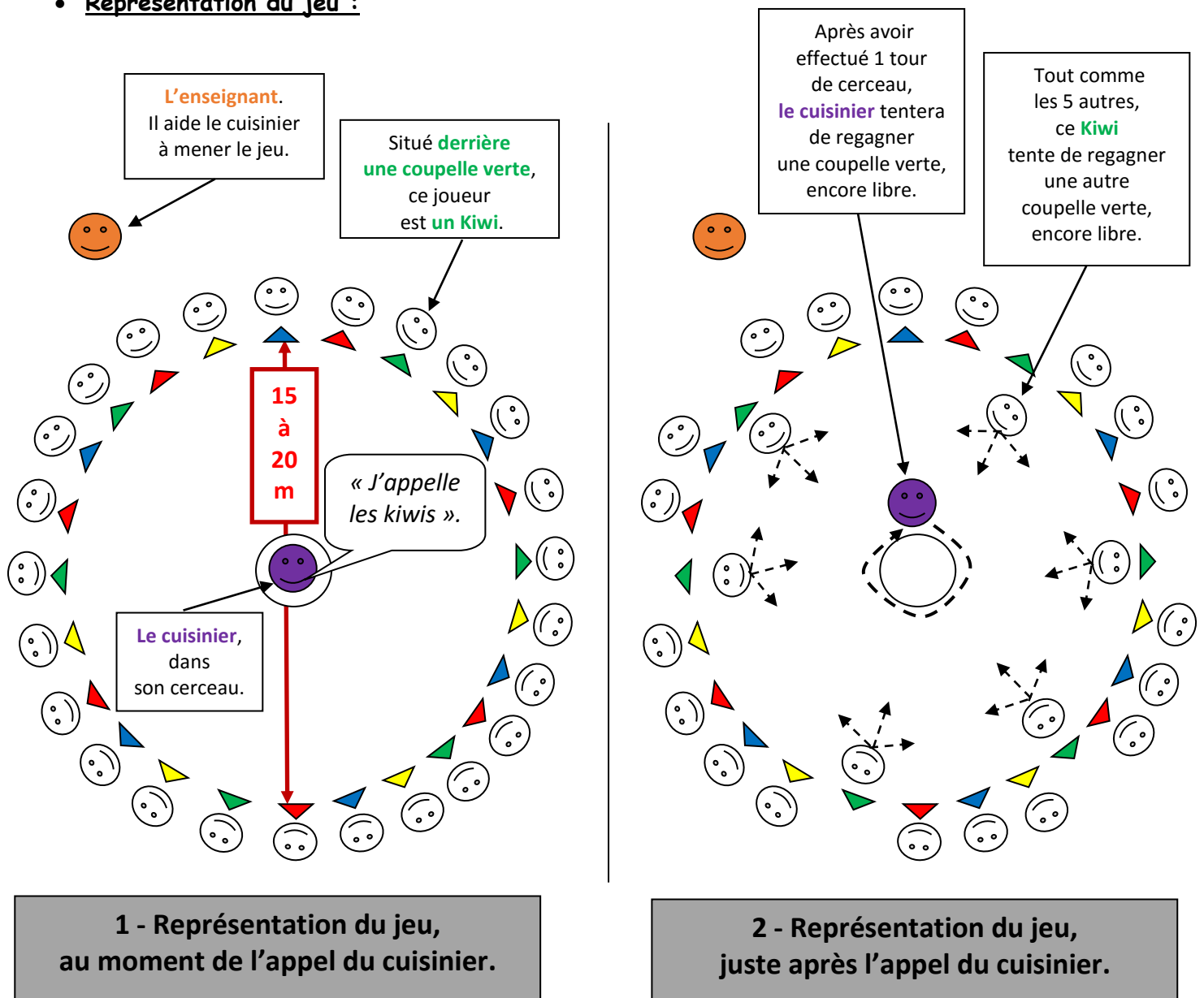
Au lieu d'appeler un fruit, le cuisinier peut également dire à haute voix : « J'appelle la salade de fruits ». Aussitôt, tous les fruits du cercle doivent quitter leur place et tenter d'en regagner une autre (sans tenir compte des couleurs de coupelles).

2 autres annonces à haute voix possibles pour le cuisinier (qui reste dans son cerceau) :

- ✓ « Je mélange à la cuillère » : tous les fruits doivent se déplacer d'1 place vers la droite.
- ✓ « Je mélange à la louche » : tous les fruits doivent se déplacer d'1 place vers la gauche.

- ✓ Le cuisinier change de rôle :
  - s'il parvient à prendre la place d'un fruit. Il devient fruit ; le fruit qui n'a pu trouver de place devient cuisinier.
  - si un fruit qui devait changer de place n'a pas bougé : inversion des rôles entre le cuisinier et le fruit fautif.
  - Si un fruit a bougé alors qu'il n'avait pas été appelé : inversion des rôles entre le cuisinier et le 1<sup>er</sup> fruit fautif.
  
- ✓ Le cuisinier ne change pas de rôle, s'il ne parvient pas à prendre la place d'un fruit. Il retourne dans son cerceau et fait une nouvelle annonce à haute voix.

• **Représentation du jeu :**



• **Evolutions possibles :**

- ✓ 2 cuisiniers au lieu d'1. Par conséquent, positionner 2 cerceaux au centre du cercle.
- ✓ Augmenter ou réduire le diamètre du cercle.
- ✓ Dès qu'1 fruit se déplace dans la mauvaise direction (ex : il s'est déplacé vers la droite à l'annonce « Je mélange à la louche ») : inversion des rôles entre le cuisinier et le 1<sup>er</sup> fruit fautif.