

# Ma rentrée avec l'UGSEL

## **Jeu par équipe : « Haut les tours ! »**

**Chant : « Plus vite, plus fort, plus haut »**

(Propositions de l'UGSEL 44)

### But

Construire la plus haute tour, qui tient debout !

### Nombre de joueurs

Des équipes de 8 à 10 joueurs (de la petite section jusqu'au CM). Dans chaque équipe, constituer des binômes (1 « grand » avec 1 « plus petit ») voire 1 trinôme (si nombre impair).

### Matériel

- 1 caisse remplie d'objets (duplos, kapplas, briques, boîtes, cartons, ...)
- Pour chaque équipe :
  - ✓ 1 cerceau ou tracer au sol (y déposer les objets collectés ; y construire la plus haute tour)
  - ✓ 1 lot de chasubles (si possible), pour le côté esthétique !
- Sablier ou chronomètre
- Toise (pour mesurer la hauteur des tours)

### Temps de jeu

- 1<sup>er</sup> temps de jeu : 3 à 4 minutes pour aller chercher un maximum d'objets.
- 2<sup>ème</sup> temps de jeu : 3 à 4 minutes pour monter la plus haute tour.

### Descriptif

Au sein de chaque équipe, les binômes (ou trinôme) se donnent la main, puis se positionnent en file indienne, derrière leur cerceau (*cf. représentation*).

#### **1<sup>er</sup> temps de jeu**

Au signal de départ, dans chaque équipe :

- 1) Le binôme 1 (le plus proche du cerceau) part chercher un objet dans la caisse centrale.  
*Pendant ce temps, les binômes 2 et 3 se rapprochent de leur cerceau.*
- 2) Le binôme 1 vient se placer en tête de colonne (devant le binôme 3), puis passe l'objet au binôme 3.
- 3) Le binôme 3 passe l'objet au binôme 2.
- 4) Le binôme 2 dépose l'objet dans le cerceau de l'équipe. Puis, il part à son tour chercher un objet et effectue les mêmes actions que le binôme 1, précédemment. Et ainsi de suite durant tout le temps de jeu.

#### **2<sup>ème</sup> temps de jeu**

Toujours en équipe, construction de la plus haute tour, à l'aide des objets collectés.

## Variantes

- Rappporter uniquement des objets de la couleur de son équipe. Le 1<sup>er</sup> temps de jeu s'arrête lorsqu'une équipe a rapporté tous ses objets.
- Faire un parcours avec obstacles à franchir.

## Défi

Chaque tour est mesurée. L'équipe gagnante sera celle qui aura réalisé la plus haute tour.

*A envisager : décerner un prix à chacune des autres tours : la tour de Pise, ...*

## Dispositif

