

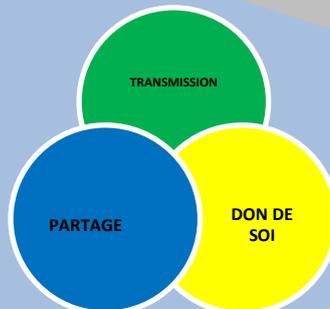


PRIM'RELAIS

DOSSIER RENCONTRE

(Partie EPS)

	ON A LA FORME ! SCRABBLE EN BRAILLE
	LE LABYRINTHE MASTERMIND
	MEMORY SHIFUMI



ON A LA FORME !

Matériel pour 1 équipes :

- 40 modules en bois
- 2 dalles en plastique posés au sol
- 2 fiches plastifiées avec la forme à reproduire
- [\(Proposition de fiches à imprimer x2\)](#)
- 1 seau
- 4 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)



Avant de jouer

Chaque équipe tire au sort un modèle

Position de départ

En file indienne au niveau de la ligne de départ

Ce qu'ils doivent faire :

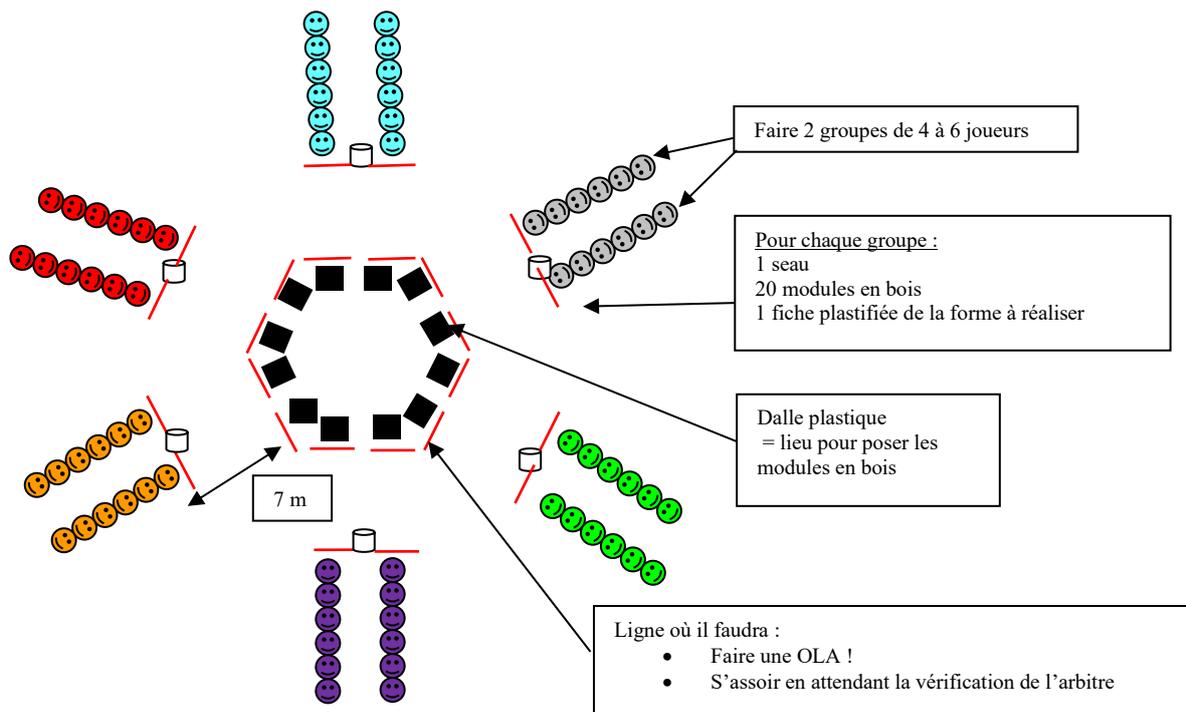
1. Prendre 1 module en bois ainsi que la fiche « modèle »
2. Courir jusqu'à la zone de dépôt
3. Poser le module en bois (reproduire la forme du modèle)
4. Courir vers le prochain relayeur
5. Taper dans sa main...etc

Fin du jeu :

Après avoir déposé le dernier module en bois, le dernier relayeur va devoir courir chercher ses coéquipiers.

En se donnant les mains, les membres du groupe doivent :

1. courir jusqu'à la ligne (située devant la dalle en bois)
2. faire une « ola » sur la ligne
3. s'asseoir
4. attendre la vérification de l'arbitre



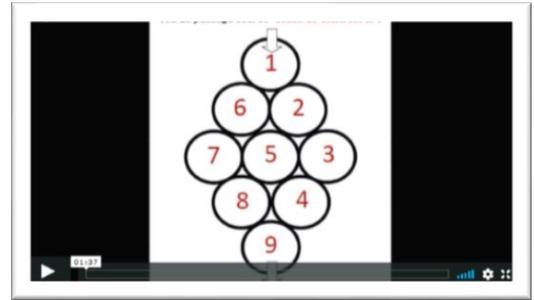
Evolution(s) possible(s) / Progression possibles :

Le relayeur peut regarder le modèle avant de partir mais doit le laisser dans le cerceau avant de partir

LE LABYRINTHE AVEC NUMEROS

Matériel pour le terrain d'1 équipe :

- 10 cerceaux pour le labyrinthe de cerceaux
([Proposition avec 9 cerceaux](#))
- 2 contenants (carton, caisse) pour les balles (cf. représentation ci-dessous)
- 3 balles
- 2 plots ou coupelles pour délimiter la ligne de départ
- 1 fiche de contrôle (remise à l'arbitre)

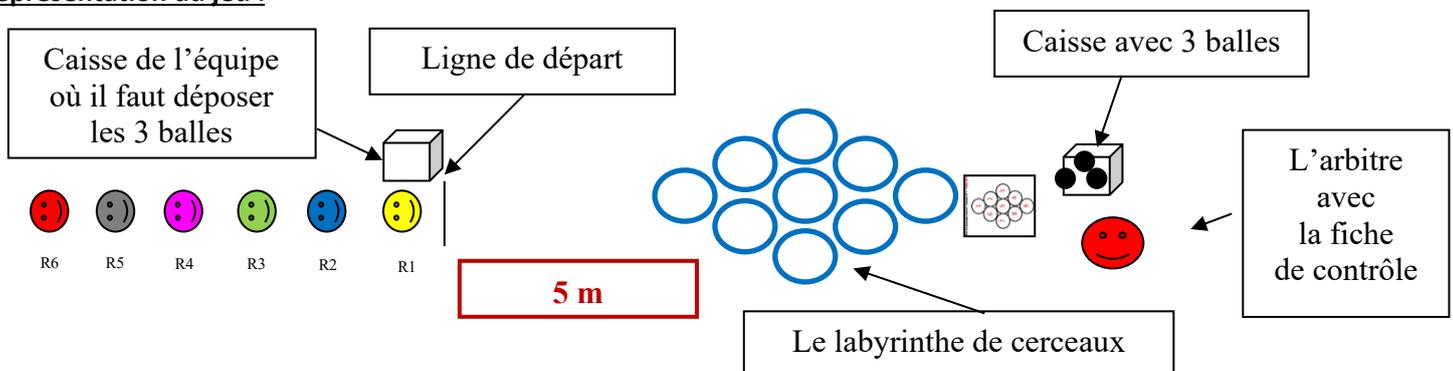


Les relayeurs	L'arbitre
Position de départ	Position de départ
En file indienne au niveau de la ligne de départ	Face aux relayeurs avec la fiche correction
Ce qu'ils doivent faire :	Ce qu'il doit faire :
<p>franchir le labyrinthe de cerceaux (passer de cerceau en cerceau dans un certain ordre - <i>du N°1 au N°10 - voir fiches de contrôle</i>), sans avoir connaissance des numéros des différents cerceaux !</p> <p>Au lancement du jeu, dans chaque équipe, le relayeur N°1 doit :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Courir jusqu'au labyrinthe de cerceaux 2. Sauter pieds joints dans un cerceau, s'immobiliser dedans et attendre la réponse de l'arbitre. 3. Deux possibilités : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Si « OUI » (le joueur a sauté dans le bon cerceau) : avancer, en sautant dans un nouveau cerceau. Etc ... ➢ Si « NON » (le joueur n'a pas sauté dans le bon cerceau) : revenir au départ, taper dans la main du relayeur suivant (qui s'élance). <p>Tant que l'arbitre dit « OUI », le relayeur avance dans le labyrinthe.</p> <p>Une fois le dernier cerceau (cerceau N°10) franchi, le relayeur doit :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Récupérer une balle dans la caisse à côté de l'arbitre. 2. Revenir au point de départ le plus rapidement possible, sans repasser dans le labyrinthe. 3. Taper dans la main du relayeur suivant, qui s'élance aussitôt. 4. Déposer la balle dans la caisse de l'équipe. 	<p>Vérifier que le relayeur en action saute bien dans les « bons cerceaux » (du N°1 au N°10).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dire « OUI », à chaque fois que le joueur saute dans le « bon » cerceau. • Dire « Non » dès que le joueur a sauté dans un « mauvais » cerceau et l'inviter aussitôt à revenir au point de départ pour transmettre le relais au joueur suivant.

Fin du jeu :

Quand les 3 balles sont posées dans le cerceau de l'équipe.

Représentation du jeu :



Evolution(s) possible(s) :

Cerceaux de la même couleur.

MASTERMIND

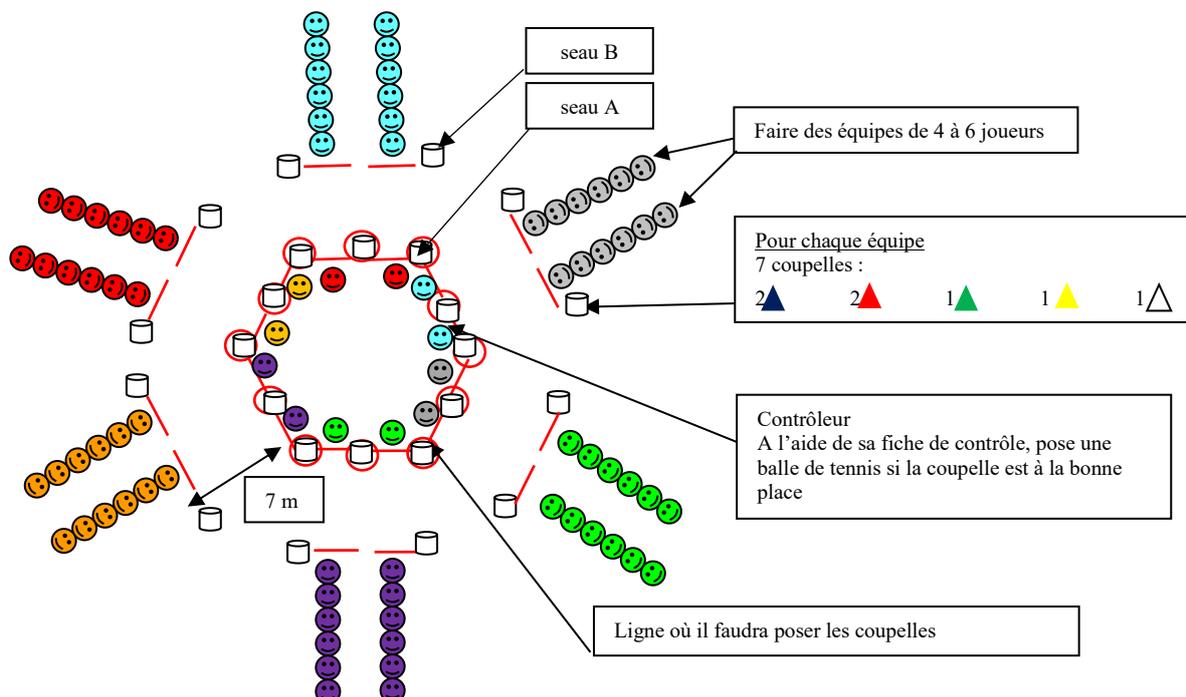
Matériel pour 1 équipe :

- 1 fiche de contrôle ([proposition avec 6 coupelles](#))
- 7 balles de tennis
- 7 coupelles de couleurs différentes
- 2 seaux
- 4 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)



1 ^{er} relayeur	Les autres relayeurs	Arbitre contrôleur
Position de départ		
Sur la ligne de départ , face au défenseur	À la fin de la file indienne	Avec une fiche de contrôle
Ce qu'ils doivent faire :		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Prendre une coupelle 2. Courir jusqu'au contrôleur 3. Déposer la coupelle au sol 4. Revenir taper dans la main du relayer suivant <p>Le relayeur suivant part avec une autre coupelle de couleur. Une fois que toutes les coupelles sont disposées, les relayeurs pourront faire un changement pour parvenir au code mystère (chaque relayeur devra alors bouger uniquement 2 plots, l'un à la place de l'autre). Une fois le code découvert, les joueurs de l'équipe devront courir se placer entre les 2 seaux espacés de 7 m</p> <p>A partir du moment où le l'équipe est en place = se tenir par les mains entre les 2 seaux.</p> <p>Le joueur le plus prêt du seau A :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Récupère le cerceau 2. Passe son corps dans le cerceau en se contorsionnant (sans lâcher les mains de son partenaire) etc. jusqu'au dernier relayeur (...) <p>Le dernier relayeur devra poser le cerceau autour du seau B.</p>		<p>Une fois les 7 coupelles posées au sol devant lui. Vérifier la position de la coupelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si celle –ci correspond à son code couleur, il pose une balle sur la coupelle. • Dans le cas contraire, il ne fait rien.

Représentation d'1 terrain



SHIFUMI

Matériel pour 1 atelier :

- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)
- 1 plot (où se place le maitre shifumi)



Variable 1

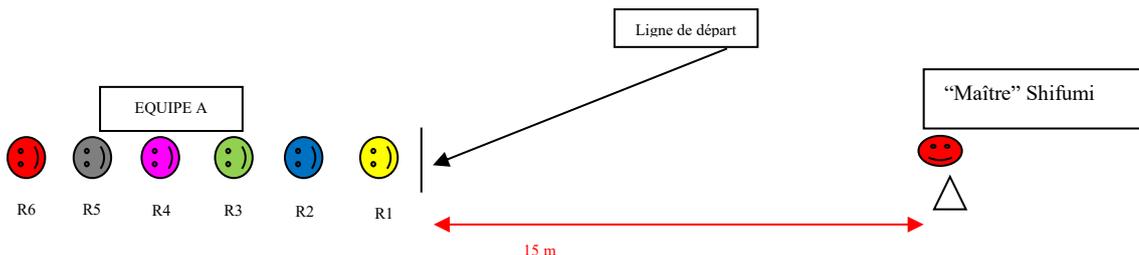


Variable 2

les relayeurs	Maitre « shifumi »
Position de départ	
En file indienne, face au maitre shifumi	Debout face aux relayeurs
Ce qu'ils doivent faire :	
<p>Variable 1 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Courir jusqu'au plot (situé à 15 m de la ligne de départ) 2. Faire le duel contre le maitre shifumi (il doit y avoir un « gagnant ») : <ul style="list-style-type: none"> • Dire : « 1, 2, 3 Pierre/feuille/ciseau » • Faire le signe de la main de son choix <p>Si le relayeur gagne contre le « maitre » shifumi, il marque 1 point. Additionner les points de l'équipe.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Courir jusqu'à ses coéquipiers 4. Taper dans la main du 2^e relayeur 5. Se mettre à la file indienne <p>La 1ere équipe à 10 points gagne la partie.</p>	<p>Faire le duel contre le relayeur</p> <p>C'est le relayeur qui donne le rythme du shifumi</p>
<p>Variable 2 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Courir jusqu'au plot (situé à 15 m de la ligne de départ) 2. Faire le duel contre le maitre shifumi (il doit y avoir un « gagnant »): <ul style="list-style-type: none"> Dire : « 1, 2, 3 Pierre/feuille/ciseau » Faire le signe de la main de son choix <p>Si le relayeur gagne contre le « maitre » shifumi, il doit se placer derrière lui.</p> <p>Si le relayeur perd contre le « maitre » shifumi, il doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taper dans la main du prochain relayeur • Se mettre à la file indienne <p>La 1ere équipe à avoir 6 relayeurs derrière le maitre shifumi gagne la partie.</p>	



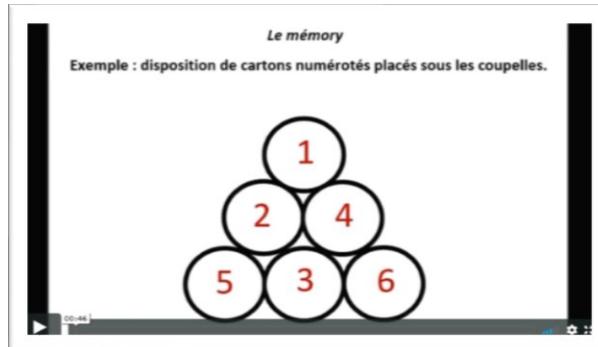
Représentation du jeu (avant son lancement) :



MEMORY

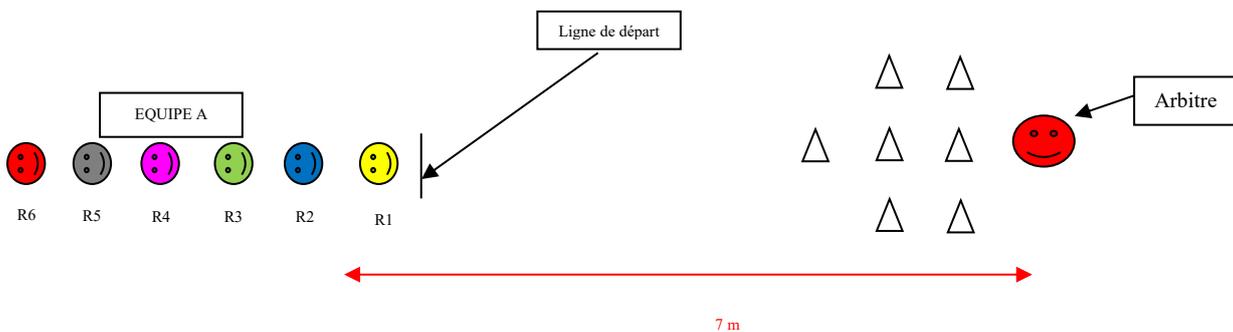
Matériel pour 1 atelier :

- 7 coupelles numéroté de 1 à 9 (au verso)
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)



Les relayeurs	L'arbitre
Position de départ	Position de départ
En file indienne au niveau de la ligne de départ	Face aux relayeurs avec la fiche correction
Ce qu'ils doivent faire :	Ce qu'il doit faire :
<ol style="list-style-type: none"> 1. Courir jusqu'aux plots 2. Soulever un des plots et regarder le numéro (au verso) <p>Si le plot est le « bon » (récupérer les plots dans l'ordre de 1 à 7) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Donner le plot à l'arbitre 2. Courir jusqu'aux prochain relayeur 3. Taper dans la main du prochain relayeur <p>Si ce n'est pas le « bon » plot :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reposer le plot à sa place 2. Courir aussitôt taper dans la main du prochain relayeur 3. Taper dans la main du prochain relayeur <p>Fin du jeu : l'équipe doit crier « gagné » quand les 7 plots sont dans les mains de l'arbitre.</p>	<p>Vérifier que les relayeurs :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Leur donnent bien le « bon plot » (donner les plots de 1 à 7) 2. Reagent le plot si ce n'est pas le « bon plot » (côté numéroté vers le sol)

Représentation du jeu :



Projet PRIM'RELAIS UGSEL 2020 : don, transmission, partage !



**Un projet d'année,
Une journée pour
SE RENCONTRER ET PARTAGER !**