

Course contre le temps

Inspiré du jeu « La minute » - tiré de la Banque de jeux de B-Carbure

http://rseqqca.com/wp-content/uploads/2015/08/Banque_de_jeux_B-Carbure.pdf



- ✓ **But du jeu :** tout en courant, être le joueur qui estimera le plus précisément à quel moment le temps imparti (ex : 1 minute) sera écoulé.
- ✓ **Nombre de joueurs :** jusqu'à 15, répartis en groupes
- ✓ **Matériel :**
 - ✓ 1 chronomètre pour le meneur du jeu (l'enseignant ou un élève qui ne peut pratiquer l'activité)
 - ✓ des plots pour matérialiser les parcours (2 par parcours) voire la zone de récupération
 - ✓ des cerceaux pour matérialiser l'emplacement des joueurs dans la zone d'attente (1 par joueur)
- ✓ **Avant de jouer :**
 - ✓ Mise en place du matériel (cf. représentation)
 - ✓ Désigner 1 arbitre, si besoin (fonction du nombre de coureurs en même temps)
 - ✓ Répartir les joueurs en groupes (dans 1 groupe : x joueurs, fonction du nombre de parcours)

Le nombre de parcours est fonction de l'espace à disposition Respect des règles de distanciation physique : 10 m entre 2 parcours		
Si 2 parcours	Si 3 parcours	Si 4 parcours
Constituer des groupes de 2 joueurs	Constituer des groupes de 2 ou 3 joueurs	Constituer des groupes de 2, 3 ou 4 joueurs

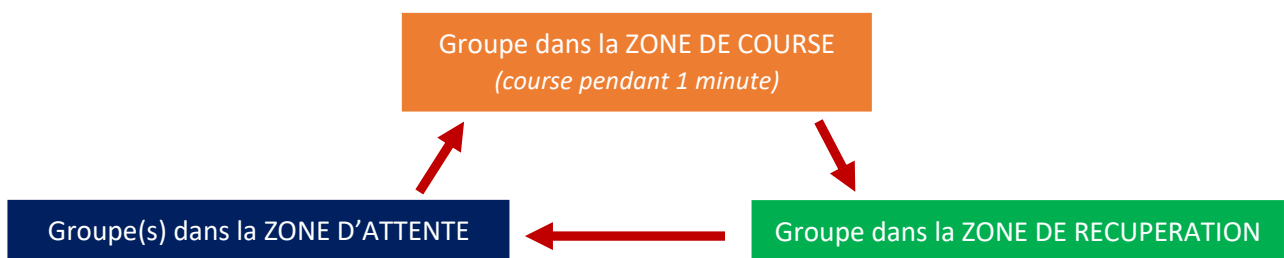
- ✓ Chaque groupe se positionne dans l'une des zones (cf. représentation).
- ✓ Veiller à ce qu'aucun joueur ne dispose d'une montre ou d'un chronomètre.
- ✓ **Déroulement du jeu :**

Le meneur du jeu annonce aux joueurs qu'ils doivent courir 1 minute (à l'allure de leur choix), précisément, à partir de son signal de départ. Chaque coureur doit déterminer précisément l'instant correspondant à 1 minute écoulée. Aussitôt, il doit lever un bras et continuer en marchant.

Le joueur qui aura fait la meilleure estimation (le plus proche de la minute) remporte la partie. Aidé de l'arbitre (si besoin), le meneur du jeu attendra que tous les participants aient levé leur bras avant de désigner le vainqueur.

Chaque coureur a son propre parcours (= boucle entre 2 plots).

Une fois le vainqueur désigné, le groupe de coureurs rejoint la zone de récupération. Un autre groupe (jusqu'alors dans la zone d'attente) rejoint la zone de course.



✓ **Evolution possible du jeu :**

- ✓ Le meneur du jeu indique quand il reste trente secondes pour donner un indice aux joueurs.
- ✓ Se déplacer d'une certaine manière sur son parcours (ex. : marche en canard ; en pas chassés) avant que le meneur du jeu ne donne le top départ/ne déclenche le chronomètre.
- ✓ Les différents parcours ne sont plus identiques :
 - pas la même distance entre les 2 plots
 - pas la même forme (circulaire ; triangulaire ; rectangulaire ...)

✓ **Représentation du jeu :**

