

Sur la rive - Dans la mare



- ✓ **But du jeu** : appliquer à la lettre les consignes successives du meneur, afin de rester en jeu.
- ✓ **Nombre de joueurs** : jusqu'à 15
- ✓ **Matériel** : 1 cerceau (plat si possible) par élève
- ✓ **Avant de jouer** :
 - ✓ Mise en place des cerceaux à même le sol par l'enseignant (5 m. environ entre 2 cerceaux).
 - ✓ Désigner 1 arbitre jusqu'à 6 joueurs / 2 arbitres au-delà.
 - ✓ Pour chaque joueur : se positionner à l'intérieur d'un cerceau (pas plus d'1 joueur par cerceau).
 - ✓ A haute voix, le meneur du jeu fait les annonces suivantes :
 - Vous êtes des grenouilles qui se situent, toutes, actuellement, sur la rive* (à l'intérieur du cerceau). Devant vous, il y a une mare (étendue devant votre cerceau).
 - Chacune de vous doit vite appliquer chaque consigne que je vais vous donner. Toute grenouille qui se trompe : utilisation d'1 joker (1^{er} temps) / élimination (2nd temps).

* rive = bande de terre qui borde une étendue d'eau

✓ **Déroulement du jeu** :

Temps 1 : sans élimination - un joueur qui n'applique pas la consigne utilise 1 joker.

A l'issue du temps de jeu, le joueur qui aura utilisé le moins de joker(s) gagne la partie.

Lancement - 2 annonces (« Dans la mare » / « Sur la rive ») dites alternativement par le meneur :

- ✓ « Dans la mare » : effectuer 1 saut (pieds-joints / de kangourou) en avant, en dehors du cerceau.
- ✓ « Sur la rive » : effectuer 1 saut (pieds-joints / de kangourou) en arrière, dans le cerceau.

Evolution n°1 - possibilité pour le meneur de dire 2 fois de suite la même annonce. Ex :

- ✓ « Dans la mare » : effectuer 1 saut (pieds-joints / de kangourou) en avant, en dehors du cerceau.
- ✓ « Sur la rive » : effectuer 1 saut (pieds-joints / de kangourou) en arrière, dans le cerceau.
- ✓ « Sur la rive » : rester immobile (je suis déjà « sur la rive ! »).

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

A l'issue du temps de jeu (ex : 2 minutes), le(s) joueur(s) encore en jeu gagne(nt) la partie.

Lancement - 2 mêmes annonces pas forcément dites alternativement par le meneur. Ex :

- ✓ « Dans la mare » : effectuer 1 saut (pieds-joints / de kangourou) en avant, en dehors du cerceau.
- ✓ « Dans la mare » : rester immobile (je suis déjà « dans la mare ! »)
- ✓ « Sur la rive » : effectuer 1 saut (pieds-joints / de kangourou) en arrière, dans le cerceau.

Evolution n°1 - ajouter aux 2 annonces de base 2 autres annonces, impossibles à réaliser.

- ✓ « Sur la mare ! » : rester immobile (« Sur la mare », c'est impossible) !
- ✓ « Dans la rive ! » : rester immobile (« Dans la rive », c'est impossible) !

Evolution n°2 - ajouter aux annonces déjà données diverses autres annonces, farfelues !

- ✓ « J'en ai marre ! » ou « Dans le phare ! » : rester immobile !
- ✓ « J'arrive ! » ou « Pierre-Yves » : rester immobile !

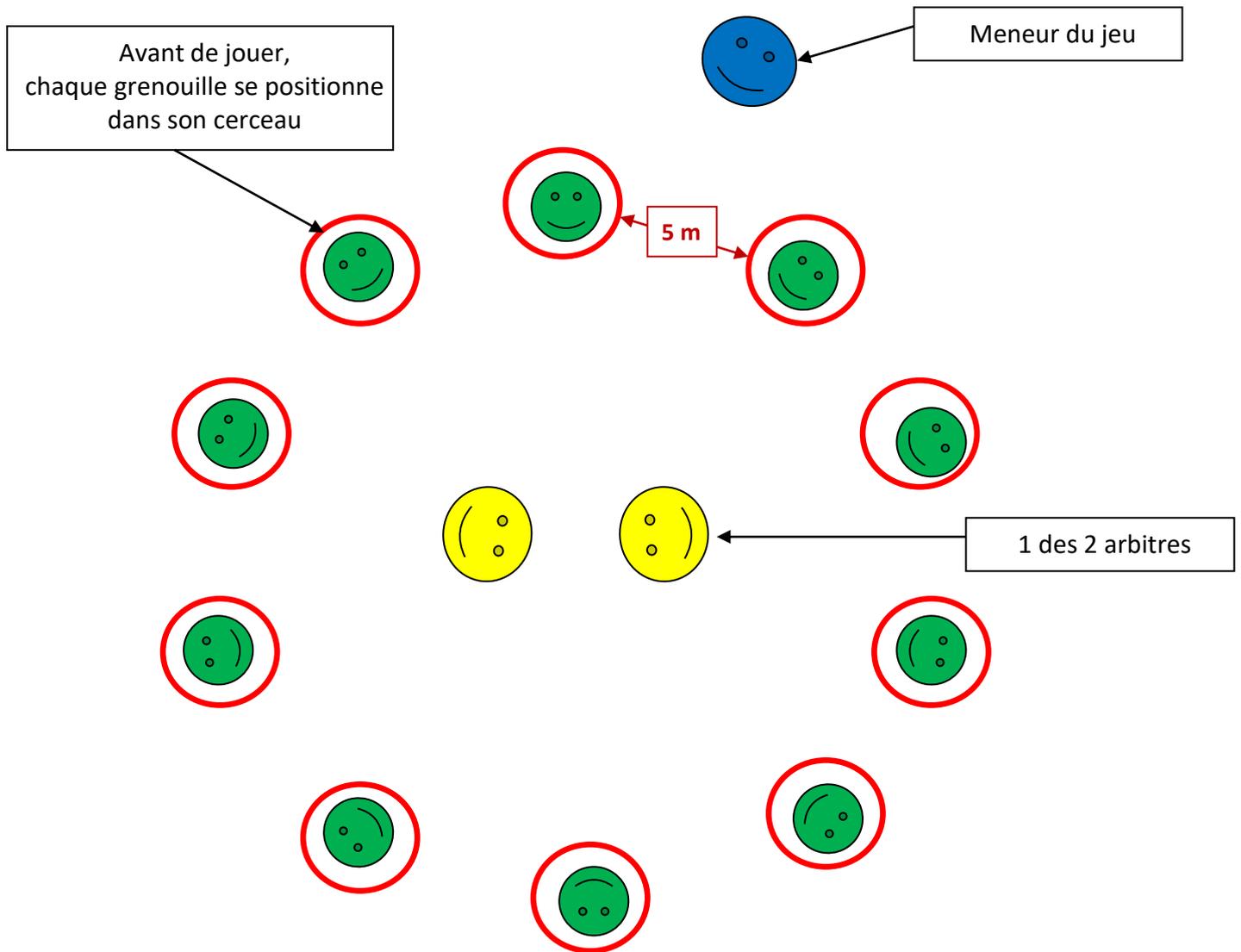
Conseils :

- ✓ Le niveau de difficulté est à adapter en fonction des capacités des élèves.
- ✓ Suite à un arrêt, le meneur annonce aux joueurs où se situer (« Sur la rive » (dans le cerceau) ou « Dans la mare » (devant le cerceau)) avant de relancer le jeu.

Variables possibles :

- ✓ Sur 1 pied : équilibre / saut (possibilité de changer de pied quand le joueur le souhaite)
- ✓ Plus de cerceau au sol (= cerceau imaginaire)

Représentation du jeu :



Pour chaque grenouille :
La rive = l'espace à l'intérieur du cerceau
la mare = l'étendue devant le cerceau