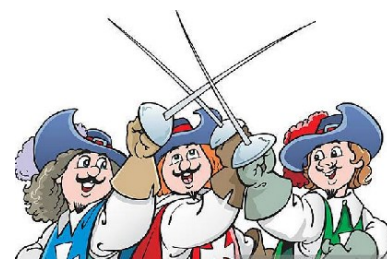


Un pour tous, tous pour un !



Inspiré du « Jeu des mousquetaires » -

<https://vimeo.com/137681120> <https://vimeo.com/238444972>

- ✓ **But du jeu :** par équipe, coopérer pour tenir des postures d'équilibre plus longtemps que les autres.
- ✓ **Nombre de joueurs :** jusqu'à 15, répartis en équipe
- ✓ **Matériel pour chaque équipe :**
 - ✓ 1 chronomètre pour le meneur du jeu
 - ✓ 4 plots/couppelles pour délimiter la zone d'action (cf. représentation)
 - ✓ 4 repères au sol (marquage ou coupelle - 2 à 3 m. entre 2 repères). 1 repère pour chaque joueur.
- ✓ **Avant de jouer :**
 - ✓ Mise en place du matériel par l'enseignant.
 - ✓ Constituer des équipes de 4 joueurs :
 - 1 « marcheur » : effectue 2 tours de sa zone d'action en portant attention à ses partenaires.
 - 3 « statues » : chacune tient une posture d'équilibre différente.
 - ✓ Pour chaque joueur : se positionner sur un repère au sol (ou à côté), dans sa zone d'action.
 - ✓ Dans chaque équipe, le meneur du jeu désignera le 1^{er} « marcheur ».
 - ✓ Si possible, désigner 1 arbitre par équipe (enfant qui ne peut pratiquer ou rotation par partie).
- ✓ **Déroulement du jeu :**

IMPORTANT : une fois le jeu lancé, les joueurs (« statues », « marcheurs ») ne peuvent plus parler. Au signal du meneur du jeu, dans chaque équipe, 3 des joueurs prennent une posture différente (cf. exemples ci-dessous) et deviennent « statues », pendant que le 4^{ème} joueur (« le marcheur » - désigné avant le lancement), sort de la zone d'action et effectue 2 tours de celle-ci, en marchant. Pendant qu'il marche, il doit porter attention à ses camarades, car à l'issue de ses 2 tours, il doit :

 - 1) Regagner sa place dans sa zone d'action.
 - 2) Prendre la posture d'un de ses partenaires - celui qui lui semble être « le plus en difficulté ».

Aussitôt, ce dernier devient « marcheur » à son tour. Il sort de la zone d'action et effectue 2 tours en marchant, avant de regagner sa place et de prendre la posture d'un de ses partenaires. Et ainsi de suite !

Pour choisir le camarade à remplacer, « le marcheur » doit être attentif aux signes qu'il peut observer : expressions du visage (douleur, crispation), déséquilibre potentiel ...

Exemples de postures pour les joueurs "statues" :

- Posture de la grenouille
- Posture du flamant rose
- Posture du guerrier
- Posture du dragon
- Posture de l'araignée



La grenouille



Le flamant rose



Le guerrier



Le dragon



L'araignée

- ✓ **Fin du jeu :**
 - L'équipe dont les joueurs « statues » tiennent le plus longtemps, remporte la partie !
 - Ou les équipes encore en jeu à l'issue du temps imparti (ex : 4 minutes), remportent la partie !

· **Conseil** : le niveau de difficulté (quant aux postures à réaliser pour les « statues ») est à adapter en fonction des capacités des élèves.

· **Variables possibles** :

- ✓ Postures à réaliser pour les « statues » : choisies ou imposées.
- ✓ Durée du jeu : plus ou moins longue selon les réussites des équipes.

· **Représentation du jeu** :

