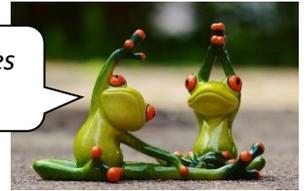


# Défi coordination N°1 !

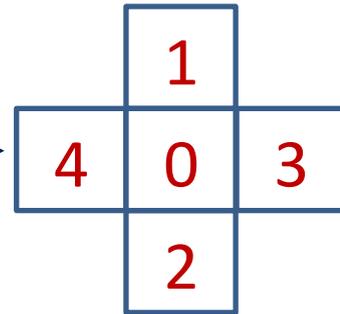
## (individuellement)

Nous, nous sommes  
fin prêts !



- **But du jeu** : appliquer à la lettre les consignes successives du meneur.
- **Nombre de participants** : effectif classe ( constitution de binômes : joueur/arbitre)
- **Matériel pour chaque binôme** :

1 craie pour tracer, au sol,  
son espace d'action / de jeu,  
constitué de 5 cases carrées (30 à 50 cm de côté),  
numérotées de 0 à 4.  
1 gabarit de case, en carton.



- **Avant de jouer** :
  - ✓ Tracer au sol, à la craie, x espaces d'action.
  - ✓ Désigner le meneur du jeu (l'enseignant dans un 1<sup>er</sup> temps) et le maître du temps.
  - ✓ Constituer des binômes : 1 joueur / 1 arbitre.
  - ✓ Chaque binôme rejoint son espace d'action :
    - joueur : placement dans la case N°0, pieds/corps orientés vers la case N°1.
    - arbitre : positionnement face au joueur, à 2 ou 3 m de l'espace d'action.
  - ✓ Annoncer aux joueurs que chacun doit appliquer à la lettre les consignes successives du meneur.
- **Déroulement du jeu** :



### Temps 1 : sans élimination

Dès qu'1 joueur se trompe : son arbitre lève le bras.

A l'issue de la partie (30 secondes à 1 minute) : si son arbitre n'a pas le bras levé, le joueur marque 1 point !

Au sein de chaque binôme, inversion des rôles après 2 parties.

A l'issue de x parties, le(s) joueur(s) qui totalise(nt) le plus de points est(sont) déclaré(s) vainqueur(s).

**Lancement - premières annonces (« 1 » ou « 2 » suivie de « 0 ») dites par le meneur. Ex :**

- ✓ « 1 » : effectuer 1 saut, en avant, à l'intérieur de la case N°1.
- ✓ « 0 » : effectuer 1 saut, en arrière, à l'intérieur de la case N°0.
- ✓ « 2 » : effectuer 1 saut, en arrière, à l'intérieur de la case N°2.
- ✓ « 0 » : effectuer 1 saut, en avant, à l'intérieur de la case N°0.
- ✓ ...

Après chaque n° nommé (« 1 » ou « 2 »),  
dire « 0 » (obligation de repasser  
par la case centrale).



**Evolution - 2 nouvelles annonces supplémentaires (« 3 » ; « 4 »).**

### Temps 2 : avec élimination

Dès qu'1 joueur se trompe : son arbitre lève le bras. Le joueur s'assoit dans sa case N°0 (fin du jeu) !

La partie s'achève :

- dès qu'il ne reste plus qu'1 joueur en jeu : il est déclaré vainqueur.
- ou à l'issue du temps de jeu (1 minute à 1 minute 30 secondes) : les joueurs encore en jeu gagnent.

Au sein de chaque binôme, inversion des rôles après chaque partie.

Variables possibles :

- ✓ Sauts pieds joints (plus simple) ou sauts à cloche-pied (plus difficile).
- ✓ Possibilité pour le meneur de dire 2 fois de suite la même annonce. Les joueurs ne doivent pas bouger sur la 2<sup>ème</sup> annonce, si 2 mêmes à la suite. (ex : « 1 », « 0 », « 1 », « 0 », « 0 » (ne pas bouger)).
- ✓ Annonces en Anglais.

Conseils pour réaliser les tracés des espaces d'actions :

- ✓ L'enseignant marque au sol, à la craie (point ou croix), l'emplacement des cases N°0 des différents espaces d'action (3 à 4 m entre 2 cases N°0).
- ✓ Remettre à chaque joueur 1 gabarit de case. Puis l'inviter à rejoindre une marque au sol.
- ✓ Inviter chaque joueur à réaliser la case N°0, sur la marque. Puis, réaliser les 4 autres cases.

Représentation du jeu :

