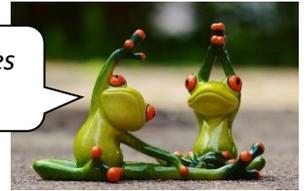


# Défi coordination N°3 !

## (en équipe)

Nous, nous sommes  
fin prêts !



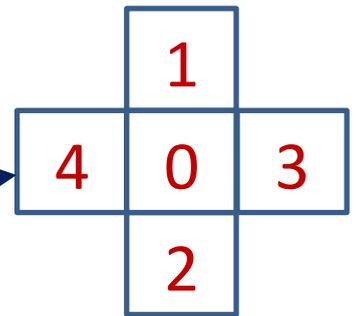
- **But du jeu :** sous forme de relais, réaliser un enchaînement d'actions le plus rapidement possible.
- **Nombre de participants :** effectif classe (constitution d'équipes de même nombre de joueurs)
- **Matériel pour chaque équipe :**

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.

1 cerceau.

Coupelle ou languette pour marquer l'emplacement de chaque joueur.



- **Avant de jouer :**
  - ✓ Installer le matériel et tracer au sol, à la craie, x espaces d'action.
  - ✓ Désigner le meneur du jeu/maître du temps (l'enseignant dans un 1<sup>er</sup> temps).
  - ✓ Constituer des équipes de même nombre de joueurs (ou nombre de joueurs proche).
  - ✓ Dans chaque équipe, désigner 1 arbitre et 1 compteur, qui arbitreront une autre équipe.
  - ✓ Chaque équipe rejoint son espace d'action :
    - joueurs : positionnement en file indienne, espacés de 2 à 3 m, derrière la ligne de départ.
    - arbitre et compteur : positionnement face à l'espace d'action d'une autre équipe.
  - ✓ Annoncer aux joueurs qu'ils doivent, en équipe, appliquer à la lettre les consignes du meneur.

- **Déroulement du jeu :**

**Défi N°1 : en équipe, réaliser un enchaînement d'actions, connu à l'avance, le plus rapidement possible.**

Au signal de départ donné par le meneur (« Go »), dans chaque équipe, à tour de rôle, les joueurs doivent réaliser l'enchaînement suivant :

1. Courir jusqu'à l'espace d'action puis se positionner dans la case N°0.
2. Effectuer l'enchaînement de sauts suivant : « 1 » - « 0 » - « 2 » - « 0 » - « 3 » - « 0 » - « 4 » - « 0 »
3. Sortir de l'espace d'action et venir se positionner dans le cerceau (= « passage de relais » au joueur suivant, qui peut ainsi s'élancer à son tour).
4. Regagner la queue de sa file indienne, en marchant lentement.

1 passage est validé dès qu'1 joueur a réalisé les 3 premières étapes ci-dessus.

Au fur et à mesure, le compteur comptabilise les passages réalisés et l'indique à haute voix.

Dès qu'1 joueur se trompe : l'arbitre le lui signifie. Il doit alors reprendre l'enchaînement de sauts du début (positionnement dans la case N°0 : sauter dans la case N°1, etc ...) !

Fin de la partie :

- ✓ A l'issue du temps de jeu défini/annoncé par le meneur (ex : 5 minutes) : l'équipe qui a validé le plus de passages est déclarée gagnante. Elle marque 1 point !
- ✓ A l'issue de x passages (ex : la 1<sup>ère</sup> équipe à réaliser 10 passages remporte 1 point)

Au sein de chaque équipe, nouvelle attribution des rôles après chaque partie : joueur/arbitre/compteur.

## Défi N°2 : en équipe, réaliser un enchaînement d'actions, inconnu à l'avance, le plus rapidement possible.

Seul changement par rapport au défi N°1 : le signal de départ est un code à respecter, donné par le meneur.

Ex : « 1 - 4 - 3 ». (repasser obligatoirement par la case n°0, après chaque chiffre du code).

Dans chaque équipe, à tour de rôle, les joueurs doivent donc réaliser l'enchaînement suivant :

1. Courir jusqu'à l'espace d'action puis se positionner dans la case N°0.
2. Effectuer l'enchaînement de sauts suivant : « 1 » - « 0 » - « 4 » - « 0 » - « 3 » - « 0 »
3. ...

Les partenaires d'un joueur peuvent lui rappeler le code, si ce dernier a un doute / l'a oublié.

Adapter le niveau de difficulté aux capacités des élèves :

- ✓ Nombre de chiffres dans le code : de 2 (ex de code « 2 - 3 ») à 4 (ex de code « 3 - 2 - 1 - 4 »).
- ✓ Manière de dire le code : « 1 - 4 - 3 - 2 » / plus difficile : « mille quatre cent trente-deux ».
- ✓ Possibilité d'utiliser le même chiffre plusieurs fois. Ex de code à 3 chiffres : « 1 - 1 - 1 ».

Avant le lancement du jeu : le meneur réunit les arbitres et leur annonce le code à respecter.

Possibilités pour que les arbitres retiennent le code :

- ✓ remettre à chacun une bande de papier avec le code écrit dessus (matériel : bandes avec code).
- ✓ les inviter à noter le code sur un bout de papier (matériel personnel : crayon + bout de papier)

### Variables possibles :

Défis 1 et 2 :

- ✓ Sauts pieds joints (plus simple) ou sauts à cloche-pied (plus difficile).
- ✓ Annonces en Anglais.

Défis 2 : le code = résultat d'une opération. Ex : « 4 x 8 ». Le code est donc : « trente-deux (3 - 2) ».

### 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 (5 à 6 m entre 2 cases N°0).
- ✓ Remettre 1 gabarit de case à un joueur de chaque équipe. Puis l'inviter à rejoindre une marque au sol.
- ✓ Inviter les joueurs à réaliser la case N°0, sur la marque. Puis, réaliser les 4 autres cases.

### Représentation du jeu avec 2 équipes de 5 joueurs :

