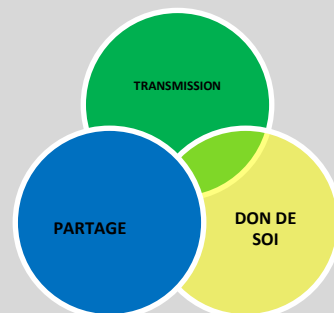
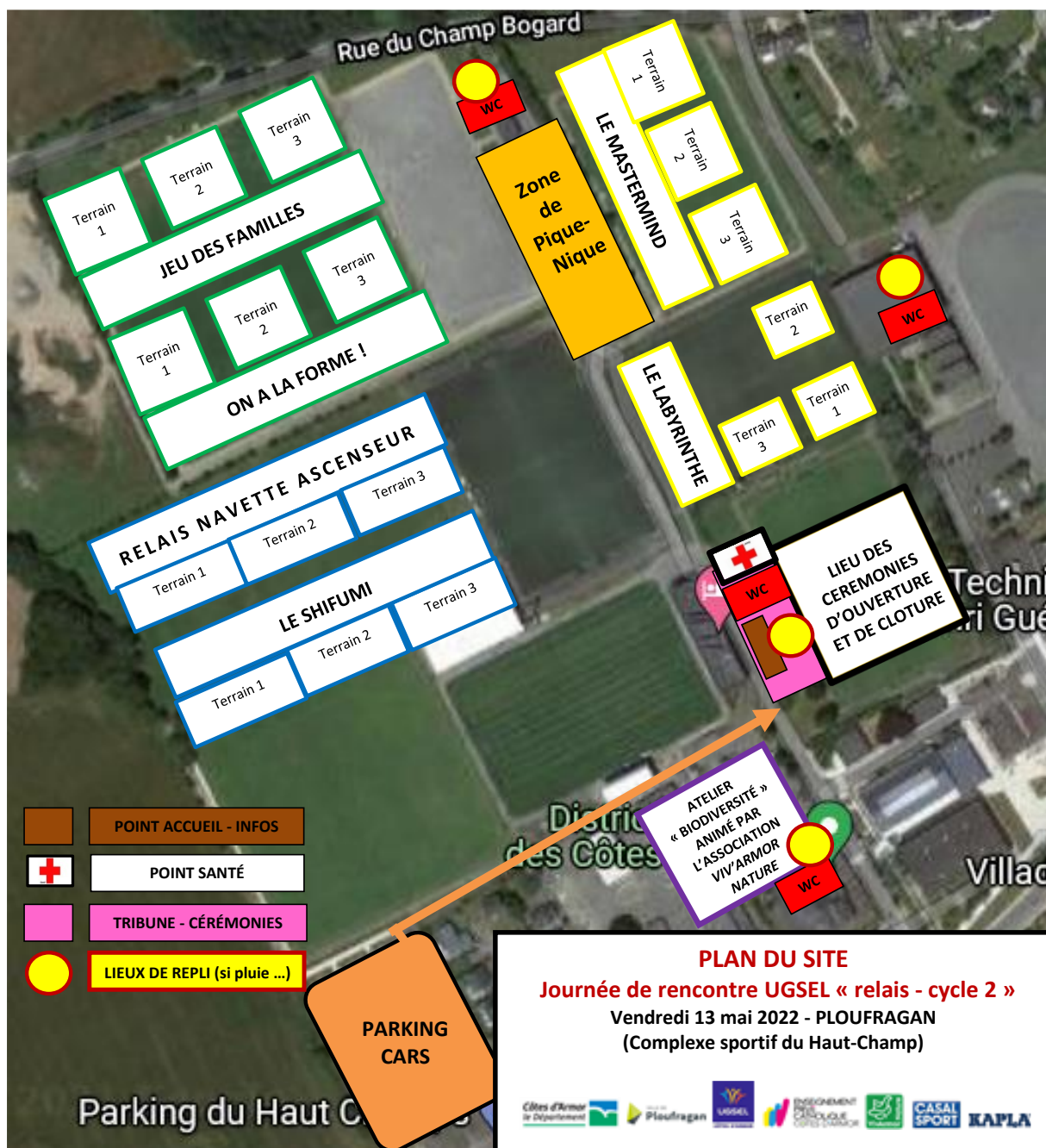
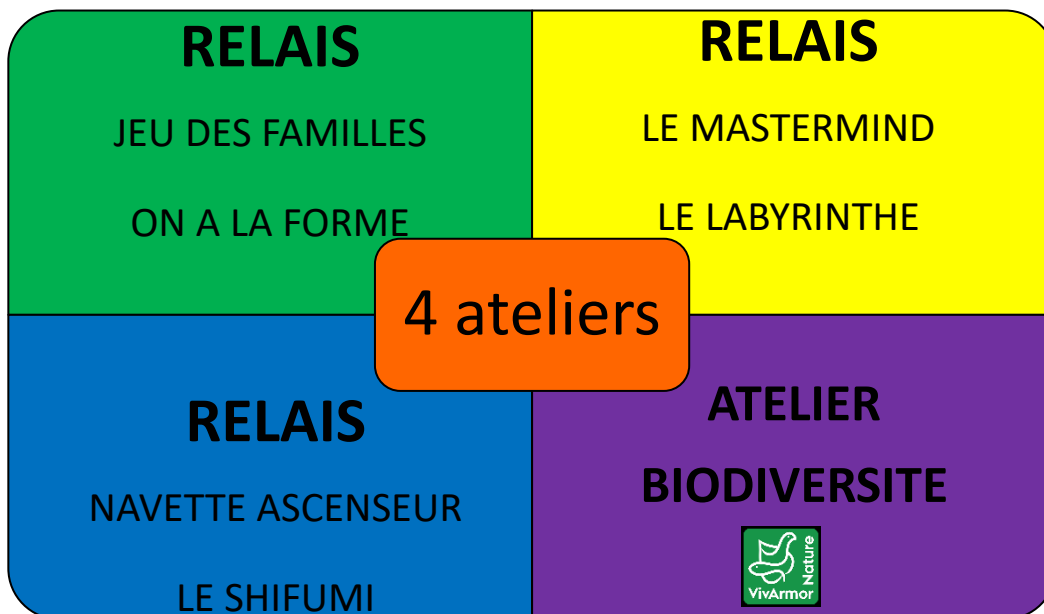




DOSSIER RENCONTRE

(Partie EPS)





ON A LA FORME !

Matériel pour 1 équipes :

- 15 planchettes de bois
- 1 fiche plastifiée avec la forme à reproduire
- 2 seaux

Fiches à imprimer/plastifier
pour s'entraîner avant la
rencontre



Temps de jeu : 25 minutes

Nombre d'équipes par terrain : 3 ou 4 équipes de 9 à 14 joueurs (= 6 à 8 groupes de 4 à 7 joueurs)

Avant de jouer

- Accueillir les équipes (vérification des équipes présentes à l'aide du collier mémo « enseignant » remis le jour J)
- Répartir les équipes (une ½ équipe par ligne de départ)
- Attribuer 1 fiche plastifiée avec la forme à reproduire pour chaque équipe.
Chaque équipe prend le temps d'observer cette fiche.

Position de départ

En file indienne au niveau de la ligne de départ

Ce qu'ils doivent faire :

1. Prendre 1 planchette de bois ainsi que la fiche « modèle » qui se trouve dans 1 seau
2. Courir jusqu'à la zone de dépôt (=seau) avec la fiche « modèle »
3. Poser la planchette de bois = reproduire la forme du « modèle »
4. Courir vers le prochain relayeur (avec la fiche « modèle »)
5. Donner la fiche « modèle » au prochain relayeur (1 fiche « modèle » = 1 « bâton de relais »)

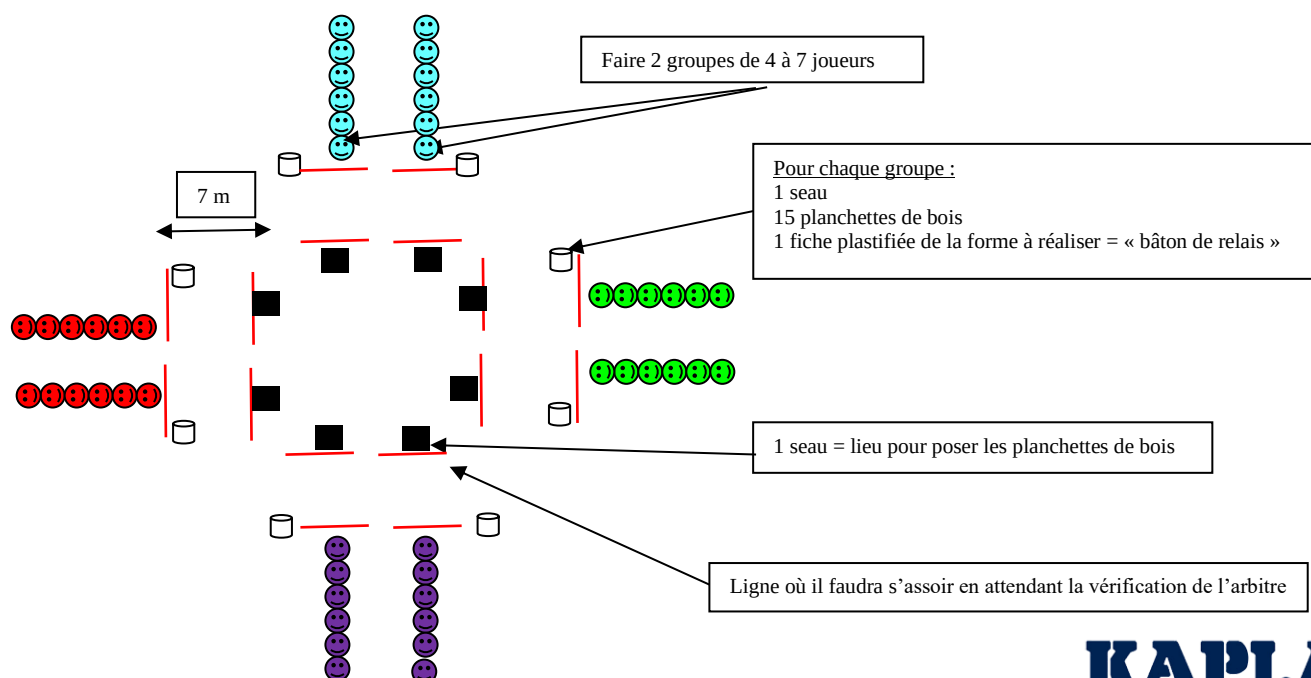
Remarque : Prendre une planchette de bois, uniquement après avoir récupéré la fiche « modèle ».

Fin du jeu :

Dès qu'un joueur dit « STOP » après avoir posé la 15^e planchette de bois.

Une fois la pose des planchettes de bois terminée, demander à chaque équipe de :

- de venir s'asseoir sur une ligne tracée au sol
- d'observer la construction réalisée



KAPLA®

JEU DES FAMILLES

« Biodiversité en Bretagne »



Matériel :

- 48 sacs à grains (ou autres objets qui peuvent être recouverts et retournés).
- 8 Plateaux de jeu imprimés/plastifiés
- Cartes de jeu imprimées/plastifiées/découpées correspondant aux images des plateaux

Fiches à imprimer/plastifier en 2 exemplaires (= plateau de jeu + cartes de jeu) pour s'entraîner avant la rencontre = utilisation du jeu « familles sportives »

Temps de jeu : 25 minutes

Nombre d'équipes par terrain : 3 ou 4 équipes de 9 à 14 joueurs (= 6 à 8 groupes de 4 à 7 joueurs)

Avant de jouer

- Accueillir les équipes (vérification des équipes présentes à l'aide du collier mémo « enseignant » remis le jour J)
- Répartir les équipes (une ½ équipe par ligne de départ)
- Attribuer un plateau de jeu à chaque équipe. Chaque équipe prend le temps d'observer son plateau de jeu
- Répartir de manière aléatoire les 6 cartes de jeu de chaque équipe sous les coupelles (1 seule carte sous chaque sac à grains).

Position de départ

En file indienne au niveau de la ligne de départ

Ce qu'ils doivent faire :

Au signal de départ, donné par le meneur de jeu (il crie « Jouez ! »), le 1^{er} joueur de chaque équipe court soulever 1 sac à grains.

1 joueur ne peut soulever qu'1 seul sac par passage !

Si la carte posée dessous correspond à une de celles de son plateau, le joueur doit :

1. rapporter la carte et le sac à grains
2. taper dans la main du 2^{ème} relayeur de son équipe (qui s'élance à son tour)
3. déposer la carte à l'emplacement prévu sur son plateau de jeu, posé au sol.
4. Déposer le sac à grains sur la carte (pour éviter qu'elle ne s'envole...)

Si la carte ne correspond pas à une de celles de son plateau, le joueur doit :

1. reposer au sol la carte
2. remettre le sac à grains par-dessus
3. revenir taper dans la main du 2^{ème} relayeur qui s'élance à son tour. Et ainsi de suite ...

Si la carte rapportée ne correspond à aucune de celles de son plateau de jeu, le joueur qui l'avait prise va la replacer sous un sac à grains, puis vient taper dans la main du relayeur suivant.

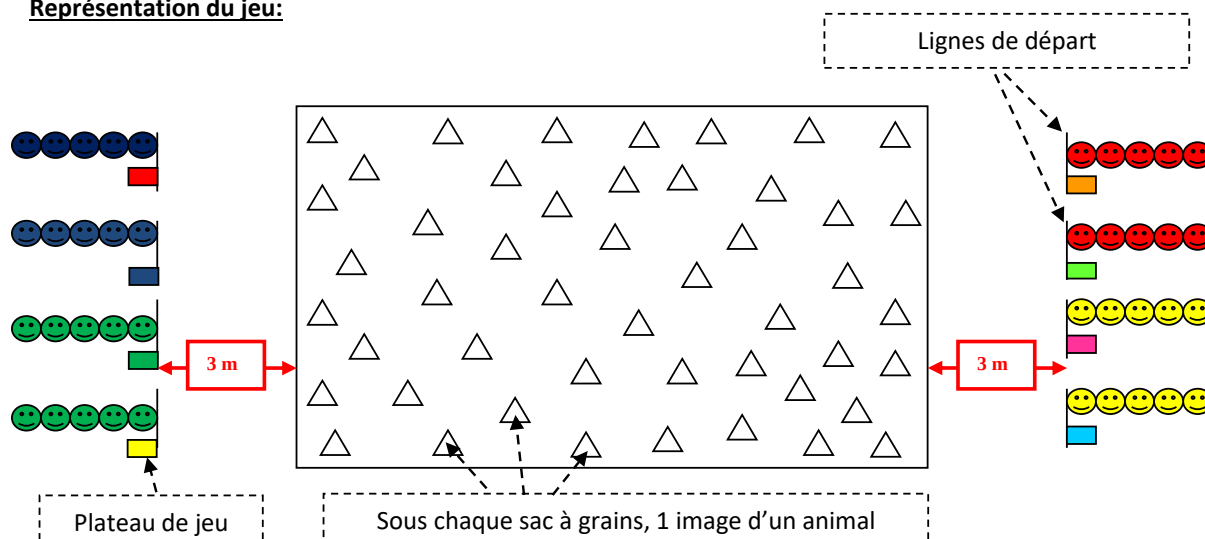
Fin de partie :

Dès qu'une équipe a positionné ses 6 cartes sur son plateau, tous ses membres lèvent les bras. Aussitôt, 1 arbitre vient vérifier que toutes les cartes positionnées sont les bonnes.

- Si tel est le cas, les membres de l'équipe crient « Gagné ! » puis s'assoient, à côté de leur plateau de jeu. Les autres équipes continuent.
- Si tel n'est pas le cas, l'arbitre précise laquelle ou lesquelles ne sont pas bien positionnées.

Aussitôt, 1 joueur de l'équipe part repositionner la (les) carte(s) sous une (plusieurs) coupelle(s), jusqu'alors retournée(s). Puis, il transmet le relais au joueur suivant qui part chercher une carte manquante.

Représentation du jeu:



Imprimer/plastifier
le document
en 2 exemplaires
[lien](#)

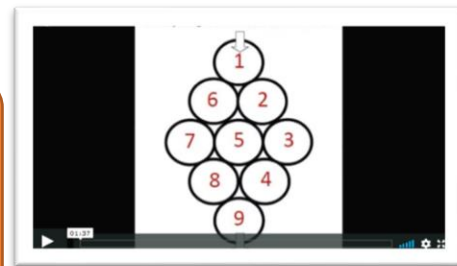
LE LABYRINTHE

Matériel pour le terrain d'1 équipe :

- 7 cerceaux pour le labyrinthe
- 2 seaux pour les balles (cf. représentation)
- 3 balles
- 1 fiche de contrôle (remise à l'arbitre)

Fiches à imprimer/plastifier pour s'entraîner
avant la rencontre
Propositions avec :

- [7 cerceaux](#)
- [9 cerceaux](#)
- [9 cerceaux niveau 2](#)



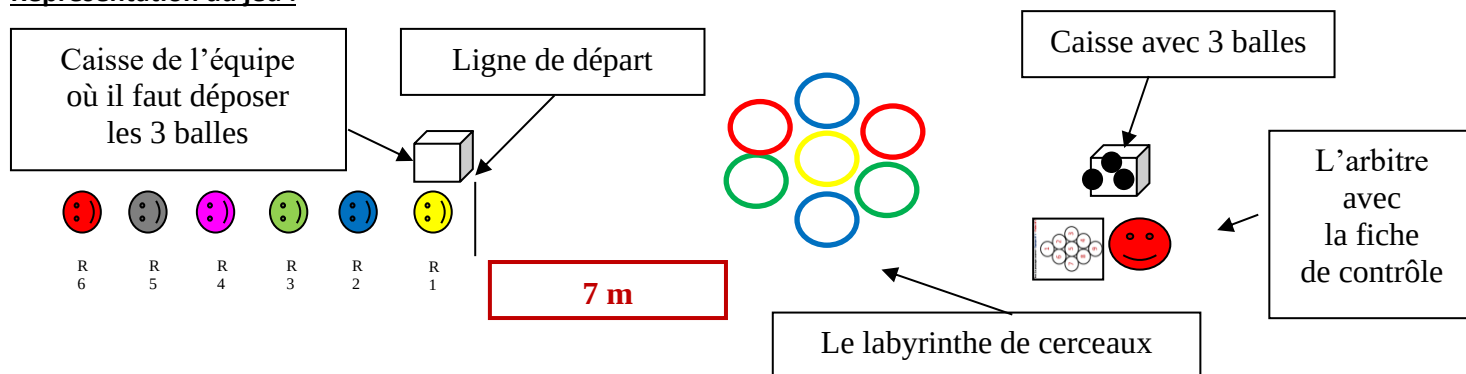
Temps de jeu : 25 minutes

Nombre d'équipes par terrain : 3 ou 4 équipes de 9 à 14 joueurs (= 6 à 8 groupes de 4 à 7 joueurs)

Avant de jouer	
• Accueillir les équipes (vérification des équipes présentes à l'aide du collier mémo « enseignant » remis le jour J) • Répartir les équipes (une ½ équipe par ligne de départ) • Désigner 1 arbitre par ½ équipe (arbitrer une équipe d'une autre école) • Chaque arbitre prend le temps d'observer son labyrinthe	
Position de départ	Position de départ
En file indienne au niveau de la ligne de départ	Face aux relayeurs avec la fiche correction
Ce qu'ils doivent faire :	Ce qu'il doit faire :
franchir le labyrinthe de cerceaux (passer de cerceau en cerceau dans un certain ordre - du N°1 au N°7 - voir fiches de contrôle), sans avoir connaissance des numéros des différents cerceaux ! Au lancement du jeu, dans chaque équipe, le relayeur N°1 doit : 1. Courir jusqu'au labyrinthe de cerceaux 2. Sauter pieds joints dans un cerceau, s'immobiliser dedans et attendre la réponse de l'arbitre. 3. Deux possibilités : ➢ Si « OUI » (le joueur a sauté dans le bon cerceau) : avancer, en sautant dans un nouveau cerceau. Etc ... ➢ Si « NON » (le joueur n'a pas sauté dans le bon cerceau) : revenir au départ, taper dans la main du relayeur suivant (qui s'élance). Tant que l'arbitre dit « OUI », le relayeur avance dans le labyrinthe. Une fois le dernier cerceau (cerceau N°7) franchi, le relayeur doit : 1. Récupérer une balle dans la caisse à côté de l'arbitre. 2. Revenir au point de départ le plus rapidement possible, sans repasser dans le labyrinthe. 3. Taper dans la main du relayeur suivant, qui s'élance aussitôt. 4. Déposer la balle dans la caisse de l'équipe.	Vérifier que le relayeur en action saute bien dans les « bons cerceaux » (du N°1 au N°10). • Dire « OUI », à chaque fois que le joueur saute dans le « bon » cerceau. • Dire « Non » dès que le joueur a sauté dans un « mauvais » cerceau et l'inviter aussitôt à revenir au point de départ pour transmettre le relais au joueur suivant.

Fin du jeu :

Quand les 3 balles sont posées dans le cerceau de l'équipe.

Représentation du jeu :

MASTERMIND

Matériel pour 1 équipe :

- 1 fiche de contrôle
- 6 balles de tennis
- 6 coupelles de couleurs différentes
- 1 seau

Fiches à imprimer/plastifier pour
s'entraîner avant la rencontre
Mastermind avec 5 coupelles

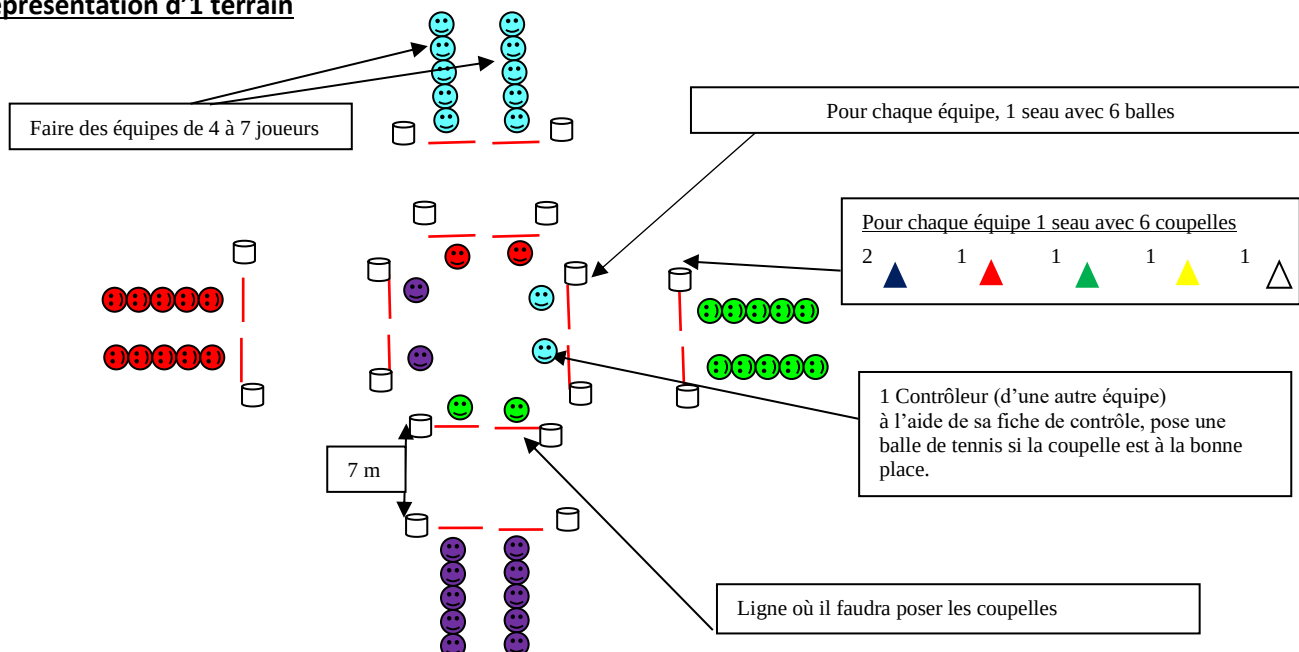


Temps de jeu : 25 minutes

Nombre d'équipes par terrain : 3 ou 4 équipes de 9 à 14 joueurs (= 6 à 8 groupes de 4 à 7 joueurs)

Avant de jouer	
• Accueillir les équipes (vérification des équipes présentes à l'aide du collier mémo « enseignant » remis le jour J) • Répartir les équipes (une ½ équipe par ligne de départ) • Désigner 1 arbitre par ½ équipe (arbitrer une équipe d'une autre école) • Chaque arbitre prend le temps d'observer sa fiche de contrôle	
Les relayeurs	Arbitre contrôleur
Position de départ	
À la fin de la file indienne	face aux relayeurs avec une fiche de contrôle
Ce qu'ils doivent faire :	
1. Prendre une coupelle 2. Courir jusqu'au contrôleur 3. Déposer la coupelle au sol 4. Revenir taper dans la main du relayer suivant Le relayeur suivant part avec une autre coupelle de couleur. Une fois que toutes les coupelles sont disposées, les relayeurs pourront faire un changement pour parvenir au code mystère (chaque relayeur devra alors bouger uniquement 2 plots, l'un à la place de l'autre). Fin du jeu Dès que le code « secret » est découvert	Une fois les 6 coupelles posées au sol devant lui. Vérifier la position de la coupelle : • Si celle-ci correspond à son code couleur, il pose une balle sur la coupelle. • Dans le cas contraire, il ne fait rien.

Représentation d'1 terrain



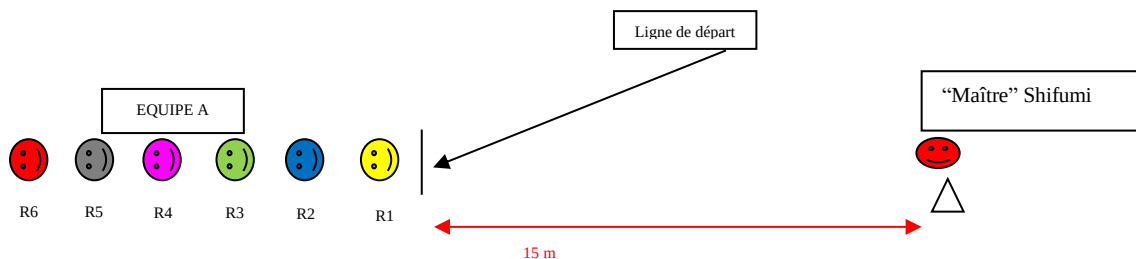
SHIFUMI

**Matériel pour 1 atelier :**

- 1 cerceau (où se place le maitre shifumi)

Temps de jeu : 25 minutes**Nombre d'équipes par terrain : 3 ou 4 équipes de 9 à 14 joueurs (= 6 à 8 groupes de 4 à 7 joueurs)**

Avant de jouer	
- Accueillir les équipes (vérification des équipes présentes à l'aide du collier mémo « enseignant » remis le jour J) - Répartir les équipes (une ½ équipe par ligne de départ) - Désigner 1 Maitre « shifumi » par ½ équipe (le maitre « shifumi » = élève d'une autre école)	
les relayeurs	Maitre « shifumi »
Position de départ	
En file indienne, face au maitre shifumi	face aux relayeurs
Ce qu'ils doivent faire :	
Variable 1 : - Courir jusqu'au plot (situé à 15 m de la ligne de départ) - Faire le duel contre le maitre shifumi (il doit y avoir un « gagnant ») : - Dire : « 1, 2, 3 Pierre/feuille/ciseau » - Faire le signe de la main de son choix Si le relayeur gagne contre le « maitre » shifumi, il marque 1 point. Additionner les points de l'équipe. - Courir jusqu'à ses coéquipiers - Taper dans la main du 2^e relayeur - Se mettre à la file indienne La 1^{ere} équipe à 10 points gagne la partie.	Faire le duel contre le relayeur C'est le relayeur qui donne le rythme du shifumi
Variable 2 : - Courir jusqu'au plot (situé à 15 m de la ligne de départ) - Faire le duel contre le maitre shifumi (il doit y avoir un « gagnant »): - Dire : « 1, 2, 3 Pierre/feuille/ciseau » - Faire le signe de la main de son choix Si le relayeur gagne contre le « maitre » shifumi, il doit se placer derrière lui. Si le relayeur perd contre le « maitre » shifumi, il doit : - Taper dans la main du prochain relayeur - Se mettre à la file indienne La 1^{ere} équipe à avoir 6 relayeurs derrière le maitre shifumi gagne la partie.	

**Représentation du jeu (avant son lancement) :**

RELAIS NAVETTE « ASCENSEUR »

Matériel pour 1 atelier :

- 1 seau
- 6 balles
- 6 coupelles



Temps de jeu : 25 minutes

Nombre d'équipes par terrain : 3 ou 4 équipes de 9 à 14 joueurs (= 6 à 8 groupes de 4 à 7 joueurs)

Avant de jouer

- Accueillir les équipes (vérification des équipes présentes à l'aide du collier mémo « enseignant » remis le jour J)
- Répartir les équipes (une ½ équipe par ligne de départ)

1^{er} relayeur

les autres relayeurs

Position de départ

Position de départ

Debout sur la ligne de départ.

À la fin de la file indienne.

Ce que doivent faire les relayeurs : PROPOSITION 1 avec 1 balle (montée)

1. Prendre une balle dans le seau.
2. Courir jusqu'au 1^{er} plot.
3. Déposer la balle
4. Courir jusqu'au relayeur suivant.
5. Lui taper dans la main.

1. Courir jusqu'au plot (sans balle).
2. Récupérer la balle sur une coupelle.
3. Courir jusqu'à la coupelle suivante.
4. Poser la balle sur la coupelle suivante :
 - 1^{er} relayeur = dépôt de la balle plot 1
 - 2^e relayeur = dépôt de la balle plot 2, (...)
 - 6^e relayeur = dépôt de la balle plot 6
5. Courir jusqu'au prochain relayeur.
6. Lui taper dans la main

Ce que doivent faire les relayeurs : PROPOSITION 2 avec 1 balle (montée/descente)

Le principe du jeu est d'amener progressivement la balle : (ascenseur Proposition 1)

1. du cerceau vers la coupelle n°1 pour le relayeur n°1, de la coupelle n°1 vers la coupelle n°2 (...) pour le relayeur n°2 (...) et de la coupelle n°5 vers la coupelle n°6 (montée).
- puis de la coupelle n°6 vers la coupelle n°5 (...) et enfin de la coupelle n°1 vers le seau de départ (descente).

Ce que doivent faire les relayeurs : PROPOSITION 3 avec 6 balles (montée)

1. Même progressivement que la proposition 1 avec 1 balle jusqu'à ce que la 1^{ère} balle soit sur le plot 6 (=6^e étage)
2. Le prochain relayeur prend alors une 2^e balle et dépose cette 2^e balle sur le plot 1 (=1^e étage)
3. Progressivement, en relais, amener la 2^e balle vers le plot 5 (= 5^e étage)

Attention : 1 seule balle par étage

4. Le prochain prendra alors une 3^e balle et dépose cette 3^e balle sur le plot 1 (=1^{er} étage)
5. Progressivement, en relais, amener la 3^e balle vers le plot 4 (= 4^e étage)

La partie se termine quand le dernier relayeur dépose la 6^e balle au plot 1Fin du jeu :

La première équipe qui pose une balle sur chacun des plots est déclarée vainqueur !

Représentation :