

Ma rentrée avec l'UGSEL - septembre 2022

# Jeu *Affiche tes J.O. !*

proposé par la CRAPEP BRETAGNE

## But

- Etape 1 : en équipe, rapporter le plus vite possible ses 8 pièces de puzzle, de manière ordonnée (N° de 1 à 8).
- Etape 2 : en équipe, reconstituer le plus vite possible son puzzle.
- Etape 3 : découvrir les puzzles réalisés par les autres équipes (puzzles affiches des JO).

## Nombre de joueurs

Equipes de 8 à 10 élèves de la petite section jusqu'au CM.

## Matériel pour chaque équipe

- 8 pièces de puzzle numérotées de 1 à 8 (cf. supports en annexe)
- 1 cerceau où déposer les cartes numérotées de 1 à 8 (étape 1) / reconstituer le puzzle (étape 2)
- Prévoir 8 objets pour éviter que les pièces de puzzle ne s'envolent (kapla, coupelles, sacs à grains ...)
- 1 plot ou marquage au sol (ligne à la craie, corde, languette ...) pour matérialiser la ligne de départ
- 1 jeu d'affiches (positionnées dans un coin de la cour – pour l'étape 2)

## Organisation

Pour chaque équipe :

- positionner sur une même ligne, de manière aléatoire, les 8 pièces de puzzle, face visible « œuvre » (face non visible : numéro), à quelques mètres de la ligne de départ.
- Constituer des binômes (voire 1 trinôme si nombre impair de joueurs). Ils se donnent la main et se positionnent en file indienne, derrière leur ligne de départ.

## Déroulement

### **Etape 1 – Relais puzzle !**

En équipe, rapporter le plus vite possible ses 8 pièces de puzzle, de manière ordonnée (de 1 à 8).

Au signal de départ (visuel ou auditif), au sein de chaque équipe, le binôme N°1, en se donnant la main :

1. Passe sous le pont formé par les autres binômes (*aussitôt le binôme N°2 avance jusqu'à la ligne de départ*).
2. Contourne le cerceau.
3. Court vers ses pièces de puzzle.
4. Retourne 1 de ses pièces de puzzle :
  - ✓ Si pièce N°1 : il la rapporte.
  - ✓ Si pièce avec un autre numéro : il la repose, face visible « œuvre » puis regagne son équipe.
5. Repasse sous le pont de son équipe (*aussitôt le binôme 2 s'élance en suivant le binôme 1*).
6. Dépose la pièce dans son cerceau.
7. Se positionne en queue de file indienne et forme un pont.

Chaque binôme porte attention à la pièce de puzzle retournée par le binôme en action, car il faut rapporter les pièces dans un ordre précis, imposé (de la pièce n°1 à la pièce n°8).

Tous les enfants doivent être acteurs : possibilité d'aiguiller les partenaires, par oral.

L'étape 1 se termine lorsque les 8 pièces de puzzle sont déposées dans le cerceau.

Variable : pour le binôme en action, « slalomer » entre les binômes plutôt que passer sous le pont.

### **Etape 2 – Place aux artistes !**

En équipe, reconstituer le plus vite possible son puzzle (une affiche des JO).

Les enfants se rassemblent autour du cerceau. POINT DE VIGILANCE : veiller à ce que tous participent.

Variable : toutes les affiches sont visibles dans un coin de la cour, à distance du jeu.

1 enfant par équipe peut venir voir l'affiche, afin d'aider son équipe à reconstituer la sienne.

### **Etape 3 – Tous au musée !**

Proposer aux équipes d'aller découvrir les puzzles des autres. *Observer avec ses yeux pas avec ses mains !*

Prendre des photos pour garder trace des puzzles des équipes (exposition ...).

### **Pour pimenter le jeu :**

- 1 pièce de puzzle « intrus » (supplémentaire) pour chaque équipe
- Votre ville accueillera les prochains J.O ! Créez l'affiche (1 par classe ?) qui pourra servir de support au jeu.

Représentation du jeu avant son lancement – avec 4 équipes :

