

Projet

*« Fête des jeux de société
avec l'UGSEL »*

De la table au terrain de sport

DOSSIER EPS

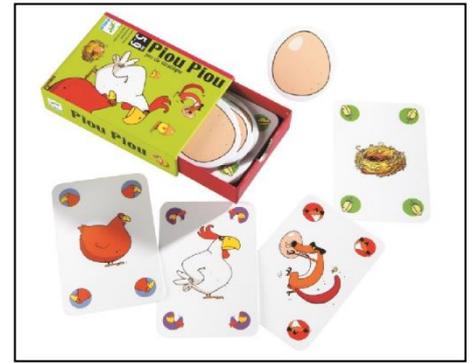


2024/2025



Piou-Piou

Inspiré du jeu de société Piou Piou*



Cliquez sur l'image ci-dessus pour accéder à la vidéo de présentation du jeu.

- **But du jeu :**

- ✓ Pour le(s) fermier(s) de chaque ferme : être le(s) premier(s) à récolter 3 œufs.
- ✓ Pour les poules, les coqs et les nids : échapper aux fermiers qui tentent de les toucher.

- **Nombre de joueurs :** effectif classe.

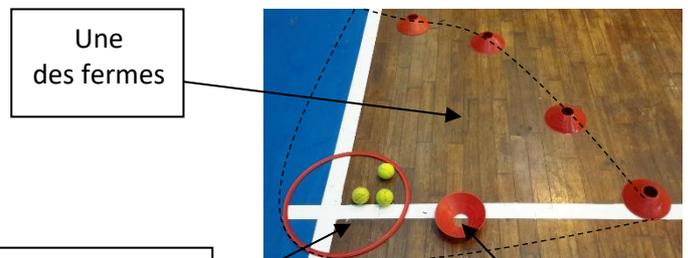
Le tableau ci-dessous peut vous servir de base pour constituer vos équipes.

Effectif classe	Nombre de			Nombre de		
	Fermes	Fermiers	Arbitres	Coqs	Poules	Nids
15	3	3 (1 par ferme)	3 (1 par ferme)	3	3	3
20	4	4 (1 par ferme)	4 (1 par ferme)	4	4	4
25	4	4 (1 par ferme)	4 (1 par ferme)	6	6	5
30	4	8 (2 par ferme)	4 (1 par ferme)	6	6	6

- **Terrain :** carré d'environ 15 à 20 m de côté (fonction du nombre de joueurs)

- **Matériel :**

- ✓ Matériel général :
 - 3 (voire 4) lots de chasubles de couleurs différentes : poules - coqs - nids (voire fermiers)
 - Coupelles pour délimiter l'aire de jeu
- ✓ Pour chaque ferme :
 - 3 à 4 coupelles pour la délimiter
 - 1 cerceau (de l'arbitre)
 - 3 balles (œufs)
 - 1 coupelle retournée (panier du fermier)



Une des fermes

Cerceau de l'arbitre contenant les 3 œufs, en début de partie

Panier du fermier (où seront déposés les œufs récoltés)

- **Avant de jouer :**

Répartir les coqs, poules et nids sur le terrain de jeu / les fermiers dans leur ferme / un arbitre pour chaque ferme avec les 3 balles de tennis (œufs).

- **Déroulement du jeu :**

Tous les fermiers partent au signal attraper une proie de leur choix pour la ramener dans leur ferme.

Objectif des fermiers : ramener dans leur ferme, 3 proies différentes (1 poule, 1 coq, 1 nid), afin de se voir remettre 1 œuf par l'arbitre. But final : être le 1^{er} fermier à obtenir 3 œufs !

IMPORTANT : ramener 1 seule proie à la fois. Pas d'ordre imposé concernant les proies à ramener.

Lorsqu'un fermier a ramené 3 proies différentes (1 poule, 1 coq, 1 nid) dans sa ferme :

- 1) L'arbitre dépose 1 œuf dans le panier du fermier.
- 2) Les 3 proies retrouvent leur liberté et regagnent l'aire de jeu.
- 3) Le fermier repart alors à la recherche d'une nouvelle proie.

Si 2 fermiers par ferme :

1 seul fermier peut sortir de la ferme. Relais entre les 2 fermiers (en se tapant dans la main) dès qu'une proie aura été ramenée dans la ferme.

- 1) Le 1^{er} fermier part chercher une 1^{ère} proie.
- 2) Le 2^{ème} fermier part chercher une 2^{nde} proie (*une fois la 1^{ère} proie ramenée*).
- 3) Le 1^{er} fermier part chercher la 3^{ème} proie manquante (*une fois la 2^{ème} proie ramenée*).

Si un fermier est fatigué, il peut venir passer le relais à son partenaire, resté dans la ferme.

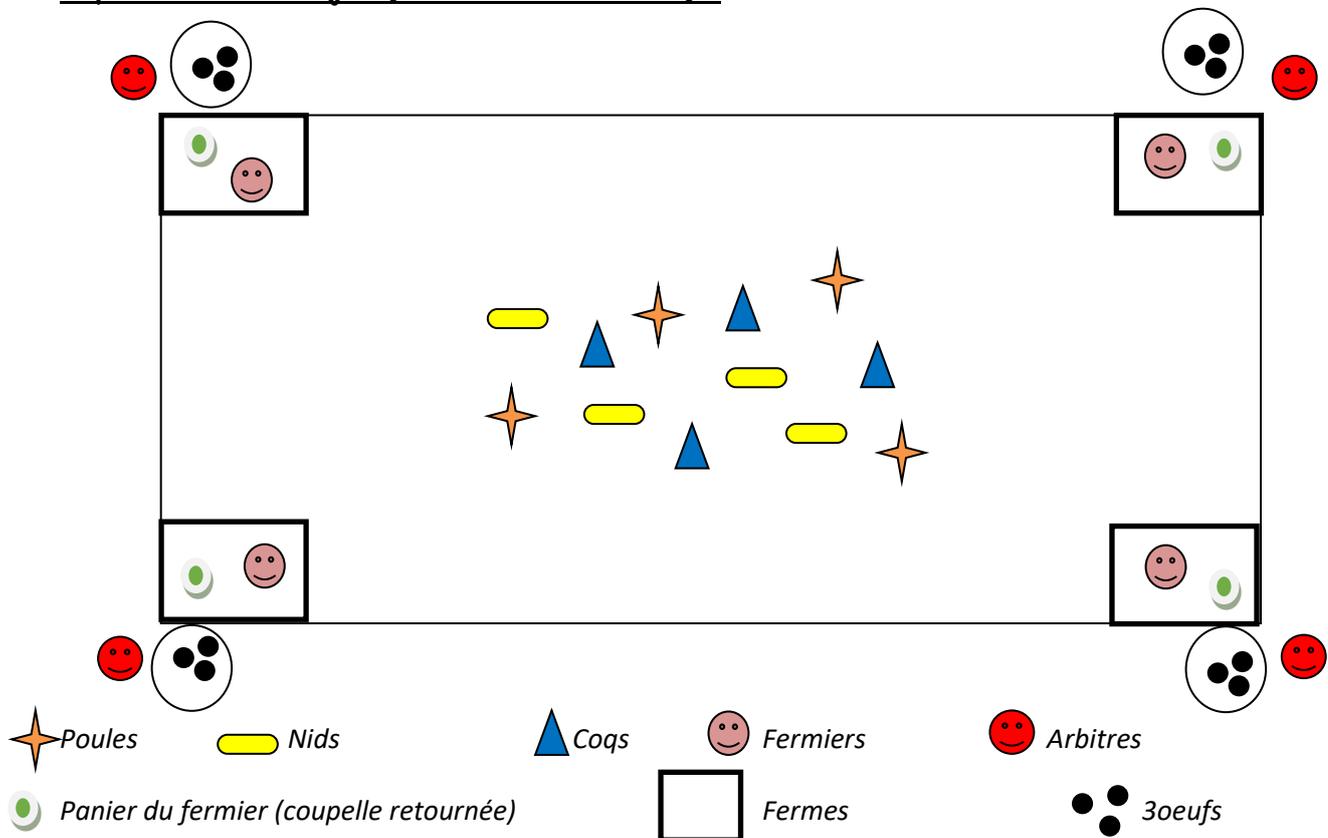
Objectif des proies (poules, coqs, nids) : échapper aux fermiers qui tentent de les toucher.

Objectif de l'arbitre de chaque ferme : veiller au bon déroulement du jeu ; remettre 1 œuf au(x) fermier(s) lorsqu' 1 poule, 1 coq ou 1 nid aura été touché et ramené dans la ferme. Veiller à ce que le fermier accompagne bien sa proie jusqu'à la ferme.

- **Fin du jeu :**

Le jeu s'arrête lorsqu'un fermier (ou un duo de fermiers) a récolté 3 œufs. Il est déclaré vainqueur. Une nouvelle partie pourra débiter, après changement des rôles.

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



- **Evolutions possibles :**

- Dimensions du terrain : les augmenter ou les réduire, si besoin.
- Si 2 fermiers par ferme : 1 fermier sort puis transmet le relais à son partenaire quand il a rapporté une proie dans la ferme ou lorsqu'il est fatigué.



Le Labyrinthe



- **But du jeu** : être la première équipe au complet à rejoindre la ligne d'arrivée !
- **Nombre de joueurs** : effectif classe (constituer des équipes de 4 à 8 joueurs)
- **Terrain** : x parcours avec labyrinthe de cerceaux (1 parcours par équipe constituée)
- **Avant de jouer** :
 - Désigner un meneur du jeu.
 - Constituer les équipes (2 équipes sur la représentation ci-dessous) et désigner 1 arbitre par équipe.
 - Tous les joueurs d'une équipe se positionnent en file indienne, derrière une ligne de départ (cf. représentation du jeu).
 - L'arbitre d'une équipe se positionne face aux joueurs, entre le labyrinthe de cerceaux et la ligne d'arrivée.

➤ Déroulement du jeu :

Au signal de début de partie (le meneur crie « Jouez »), dans chaque équipe, le relayeur N°1 doit :

1. Courir jusqu'au labyrinthe de cerceaux.
2. Sauter pieds joints, dans 1 des 2 cerceaux de la 1ère ligne de cerceaux située devant lui.
3. S'immobiliser dedans et attendre la réponse de l'arbitre.
4. Deux possibilités :
 - Si l'arbitre dit « OUI » (le joueur a sauté dans le bon cerceau) : avancer, en sautant dans un nouveau cerceau (1 des 2 cerceaux situés juste devant lui, sur la 2ème ligne de cerceaux). Etc ...
 - Si « NON » (le joueur n'a pas sauté dans le bon cerceau) : revenir au point de départ, taper dans la main du relayeur suivant, qui s'élance à son tour.

Tant que l'arbitre dit « OUI », le relayeur avance dans le labyrinthe.

Une fois le labyrinthe franchi, le relayeur doit rejoindre sa ligne d'arrivée. Dès lors, au sein de son équipe, le relayeur suivant s'élance à son tour, en direction du labyrinthe de cerceaux.

Les partenaires peuvent indiquer à haute voix au relayeur comment s'orienter dans le labyrinthe.

Quelle équipe est déclarée gagnante ?

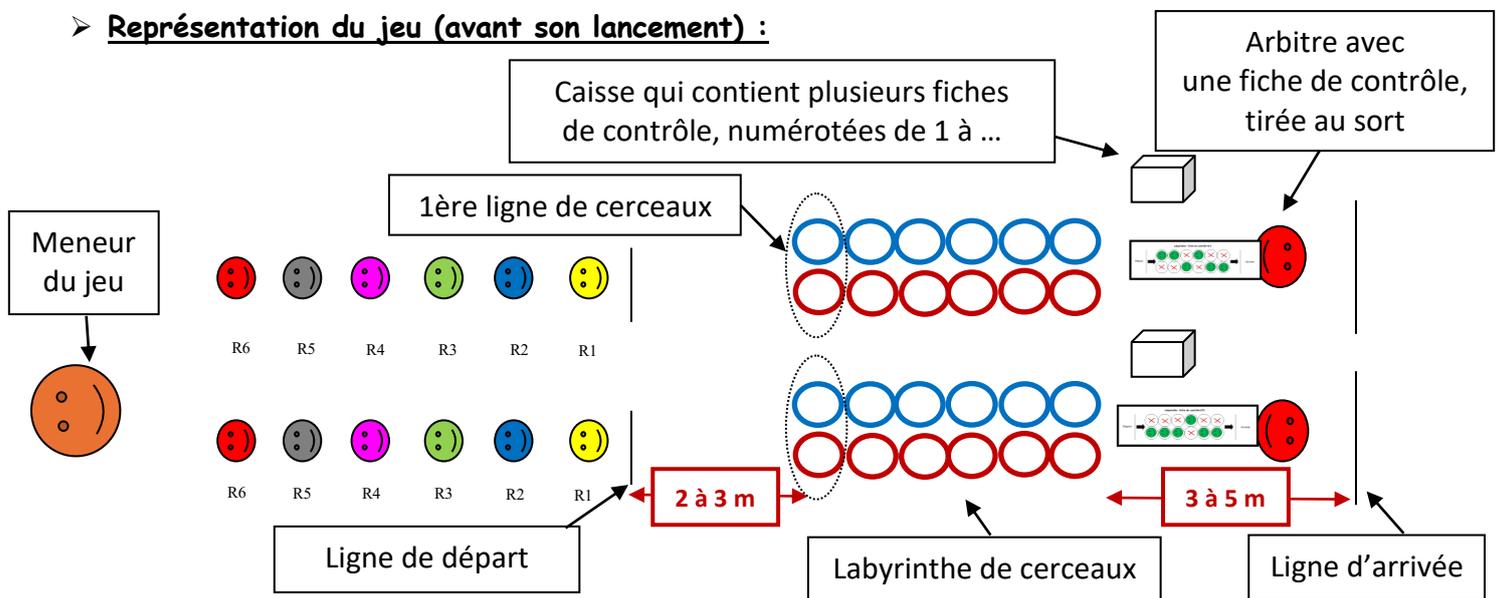
La 1^{ère} équipe qui rejoint au complet sa ligne d'arrivée est déclarée vainqueur de la partie.

Une nouvelle partie pourra commencer lorsque le nouvel arbitre désigné pour chaque équipe aura tiré au sort une fiche de contrôle et sera en position, entre le labyrinthe de cerceaux et la ligne d'arrivée de l'équipe.

➤ Matériel nécessaire pour une équipe du terrain de jeu :

- 12 cerceaux (pour représenter le labyrinthe de cerceaux)
- 4 plots ou coupelles (2 pour délimiter chaque ligne (de départ / d'arrivée))
- 1 caisse ou carton qui contient un lot de [10 fiches de contrôles imprimées/plastifiées](#)

➤ Représentation du jeu (avant son lancement) :



- **Evolution possible** : pour chaque équipe, tous les cerceaux de la même couleur (= moins de repères visuels)



Course poursuite royale

Inspiré du jeu de société Petit Bac



· But du jeu :

- ✓ Pour le Roi ou la Reine : après avoir trouvé et nommé à haute voix l'animal mimé par ses amuseurs, leur courir après pour les toucher, avant qu'ils n'atteignent leur maison.
- ✓ Pour les amuseurs du Roi ou de la Reine : dès que le Roi ou la Reine aura nommé l'animal qu'ils ont mimé, rejoindre leur maison sans être touché (par le Roi ou la Reine ; un enfant royal).

· Nombre de joueurs : effectif classe

· Terrain : 20 à 25 m de long sur 20 à 25 m de large (fonction du nombre de joueurs)

· Matériel : 1 lot de coupelles pour matérialiser les différentes lignes du terrain de jeu (cf. schéma)

· Avant de jouer :

- ✓ Désigner un meneur de jeu (voire 1 ou 2 arbitres-maîtres du temps).
- ✓ Désigner 1 roi ou 1 Reine. Les autres élèves jouent le rôle d'amuseurs du Roi ou de la Reine.
- ✓ Les amuseurs du Roi ou de la Reine se réunissent, en cercle, et choisissent secrètement un prénom et un nom d'animal qui commencent tous deux par la même lettre. Exemple : Sarah et Singe.
- ✓ Tous les joueurs prennent place sur le terrain. Les amuseurs du Roi ou de la Reine se positionnent sur une ligne ; le Roi ou la Reine se positionne face à eux, sur une autre ligne, à environ 2-3 m.

· Déroulement du jeu :

A l'annonce du meneur « *Mesdames et Messieurs, le Roi (ou la Reine) vous écoute* », le jeu commence.

Dès lors, un dialogue s'engage entre le Roi ou la Reine et ses amuseurs :

- **Les amuseurs du Roi ou de la Reine :** « *Bonjour M. le Roi (ou Mme La Reine) !* » puis faire la révérence.
- **Le Roi ou la Reine :** « *Bonjour, mes amuseurs ! Comment vous appelez-vous ?* »
- **Les amuseurs du Roi ou de la Reine :** ils donnent le prénom retenu collectivement (Ex : Sarah).
- **Le Roi ou la Reine :** « *Au cours de votre voyage, quel animal avez-vous vu ?* »

Aussitôt, tous les amuseurs miment, en même temps, l'animal choisi.

A haute voix, le Roi ou la Reine fait des propositions de noms d'animaux. Dès qu'il ou elle a trouvé le bon :

- les amuseurs se retournent et s'enfuient vers leur maison.
- le Roi ou la Reine tente de toucher, à la main, ses amuseurs avant qu'ils n'atteignent leur maison.

Les amuseurs qui ont été touchés avant d'atteindre leur maison ou qui sont sortis du terrain deviennent "enfants royaux", pour la suite du jeu. Les enfants royaux aident le Roi ou la Reine :

- 1) à trouver le nom de l'animal mimé, en lui susurrant à l'oreille des propositions. Uniquement le Roi ou la Reine peut faire des propositions, à haute voix.
- 2) à toucher les amuseurs encore en jeu, dès que le bon animal mimé aura été trouvé.

A nouveau, les amuseurs peuvent choisir secrètement un autre prénom et un autre nom d'animal.

Ensuite, chaque joueur regagne sa ligne de départ ; les enfants royaux se positionnent aux côtés du Roi ou de la Reine, sur la même ligne.

Après l'annonce du meneur « *Mesdames et Messieurs, le Roi (ou la Reine) vous écoute* », cette fois les amuseurs du Roi ou de la Reine diront « *Bonjour M. le Roi (ou Mme la Reine) et l'enfant royal (s'il n'y en a qu'un) ou les enfants royaux (s'il y en a plusieurs) !* »

Si, au bout d'1 minute, le Roi ou la Reine n'a pas trouvé le nom de l'animal mimé :

le meneur de jeu demande aux amuseurs de donner la bonne réponse ("amuseurs, dites au Roi (ou à la Reine) quel animal vous avez vu."), avant de leur dire ("amuseurs, fuyez"). Aussitôt, les amuseurs s'enfuient vers leur maison, poursuivis par le Roi ou la Reine et les enfants royaux.

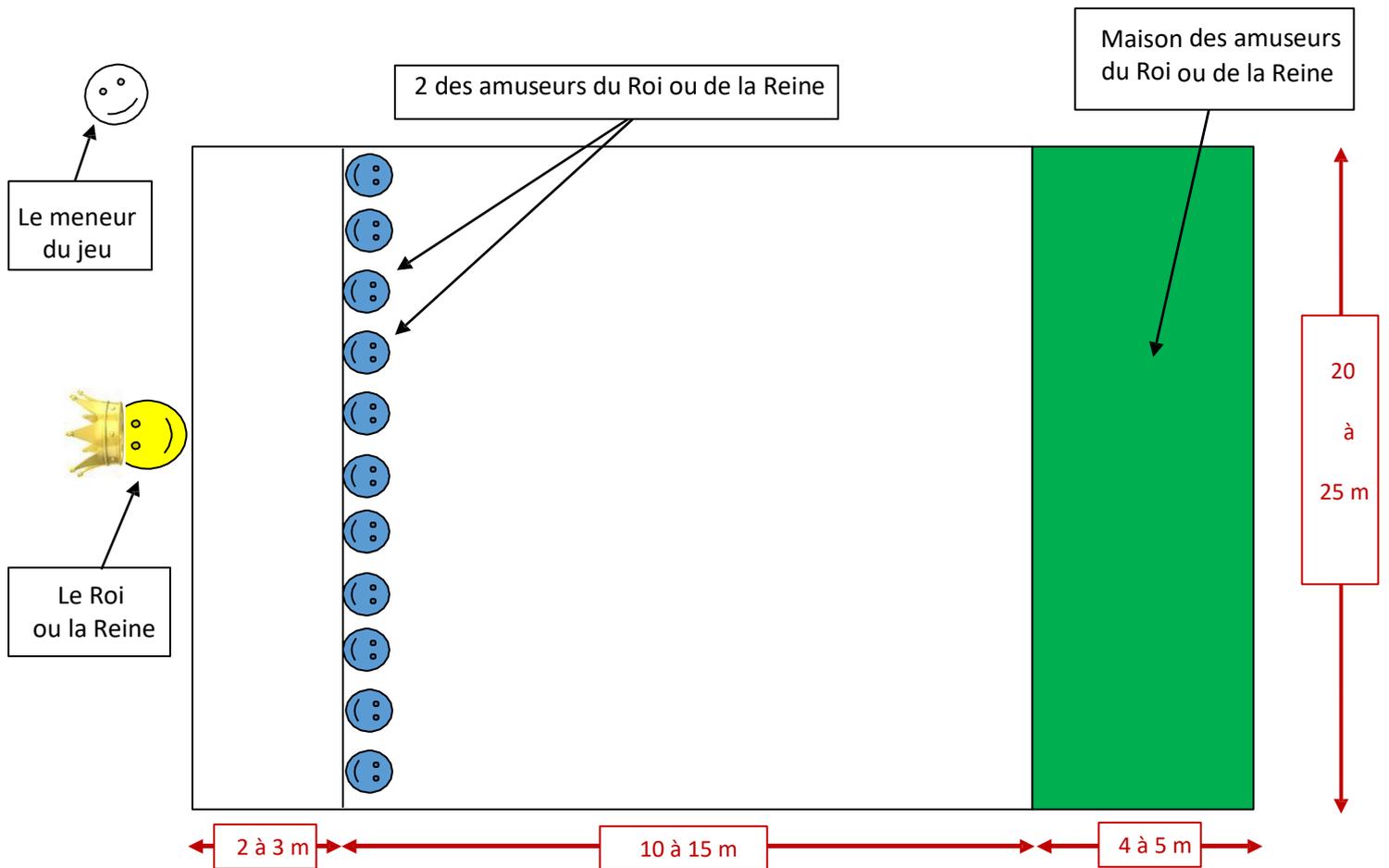
A l'issue du temps de jeu (6 à 10 minutes), les amuseurs restants sont déclarés gagnants !

Pour la partie suivante, le meneur du jeu désignera parmi eux : le roi ou la reine ; le meneur de jeu.

Evolution possible :

- proposer un sport à la place d'un animal.
- Si effectif important : dès le début, un Roi (ou une Reine) et 2 enfants royaux !

Représentation du jeu (avant son lancement) :





Ballon Echecs à 3 équipes

(Mélange du jeu du ballon prisonnier et du jeu d'échecs)



➤ But du jeu :

A l'aide du ballon, lancé à la main, toucher le roi des équipes adverses « de volée » (avant que le ballon ne contacte le sol), afin de remporter la partie.

➤ Nombre de joueurs : effectif classe réparti en 3 équipes de même nombre de joueurs.

➤ Terrain : cercle de 8 à 10 m de diamètre environ, découpé en 3 espaces de mêmes dimensions.

➤ Avant de jouer :

- Désigner **1 meneur de jeu** et **1 maître du temps** (1 partie = 5 minutes).
- Constituer les 3 équipes (équipes *bleue, jaune et verte* sur la représentation ci-dessous). Chaque équipe revêt un lot de chasubles puis regagne un espace du cercle.
- Ensuite, dans chaque équipe, les joueurs tirent au sort une carte « rôle » (cf. annexes) : **1 roi, 1 reine, 2 fous, 2 tours, 2 cavaliers, les autres joueurs sont pions**. La *reine* n'est pas nécessairement une fille et le *roi*, pas nécessairement un garçon !
- Donner un défi à réaliser (ex : *1^{ère} équipe assise ...*) aux équipes pour définir l'équipe qui aura la possession du ballon au début de la partie.

➤ Déroulement du jeu :

Au signal de début de partie (le meneur crie « Jouez »), le porteur du ballon le lance, à la main, en direction des joueurs adverses de l'équipe de son choix.

- Si le ballon ne touche personne, « à la volée » (= avant qu'il ait rebondi au sol) : 1 joueur de l'équipe visée récupère le ballon et le relance sur les joueurs d'une des 2 autres équipes.
- Si, « à la volée », le ballon touche :
 - ✓ Le roi : tous les joueurs de cette équipe sont éliminés. Le jeu s'arrête. L'équipe qui a touché le *roi* est déclarée gagnante de la manche. Recommencer aussitôt une nouvelle manche, après réattribution des rôles dans chaque équipe.
 - ✓ La reine : tous les joueurs de cette équipe sont éliminés sauf *le roi*. Les joueurs éliminés se placent en dehors du cercle, derrière leur espace de jeu et deviennent ramasseurs de balle.
 - ✓ Un fou, une tour, un cavalier ou un pion : ce dernier est éliminé. Il se place en dehors du cercle, derrière son espace de jeu, et devient ramasseur de balle.



L'équipe qui a vu un de ses joueurs touché (excepté *le roi*) récupère le ballon.

Important :

- Tous les joueurs peuvent se déplacer, qu'ils aient ou non le ballon en main.
- Le porteur du ballon peut effectuer une passe ou un tir.
- Dès que le ballon sort des limites du terrain, il est rendu à l'équipe située dans l'espace derrière lequel il est sorti.
- Un joueur qui vient de tirer ne peut tirer une deuxième fois d'affilée (= obligation de passe) !
- Pour le pion : aucune contrainte de déplacement.

Règles spécifiques pour la tour, le fou et le cavalier, lorsqu'ils sont en possession du ballon :

<p>La tour :</p> 	<p>Le fou :</p> 	<p>Le cavalier :</p> 
<p>Ballon en main :</p> <ul style="list-style-type: none"> • peut faire une passe ou un tir. • déplacement pieds joints. 	<p>Ballon en main :</p> <ul style="list-style-type: none"> • peut faire une passe ou un tir. • si volonté de tirer : faire 1 tour sur lui-même, avant. 	<p>Ballon en main :</p> <ul style="list-style-type: none"> • peut faire une passe ou un tir. • <u>déplacement à la manière d'un cavalier.</u>

Cas particuliers :

- Si un joueur est touché à la tête, le ballon lui revient. Il n'est pas éliminé.
- Si avant de contacter le sol, le ballon touche un joueur puis un autre par ricochet, les 2 joueurs sont éliminés.
- Si le ballon touche un joueur puis qu'un de ses coéquipiers le bloque avant qu'il ne contacte le sol, personne n'est éliminé.

Quelle équipe est déclarée gagnante ?

- La 1^{ère} équipe qui a touché un roi adverse. Aussitôt la partie s'arrête.
- L'équipe qui a le moins de joueurs éliminés à l'issue du temps imparti (5 minutes), si aucun des rois n'a été touché (si 2 équipes ont le même nombre de joueurs éliminés, elles sont toutes 2 déclarées gagnantes).

Conseil : Essayez de trouver qui est le roi dans chacune des équipes adverses et tentez de le toucher !

Variables :

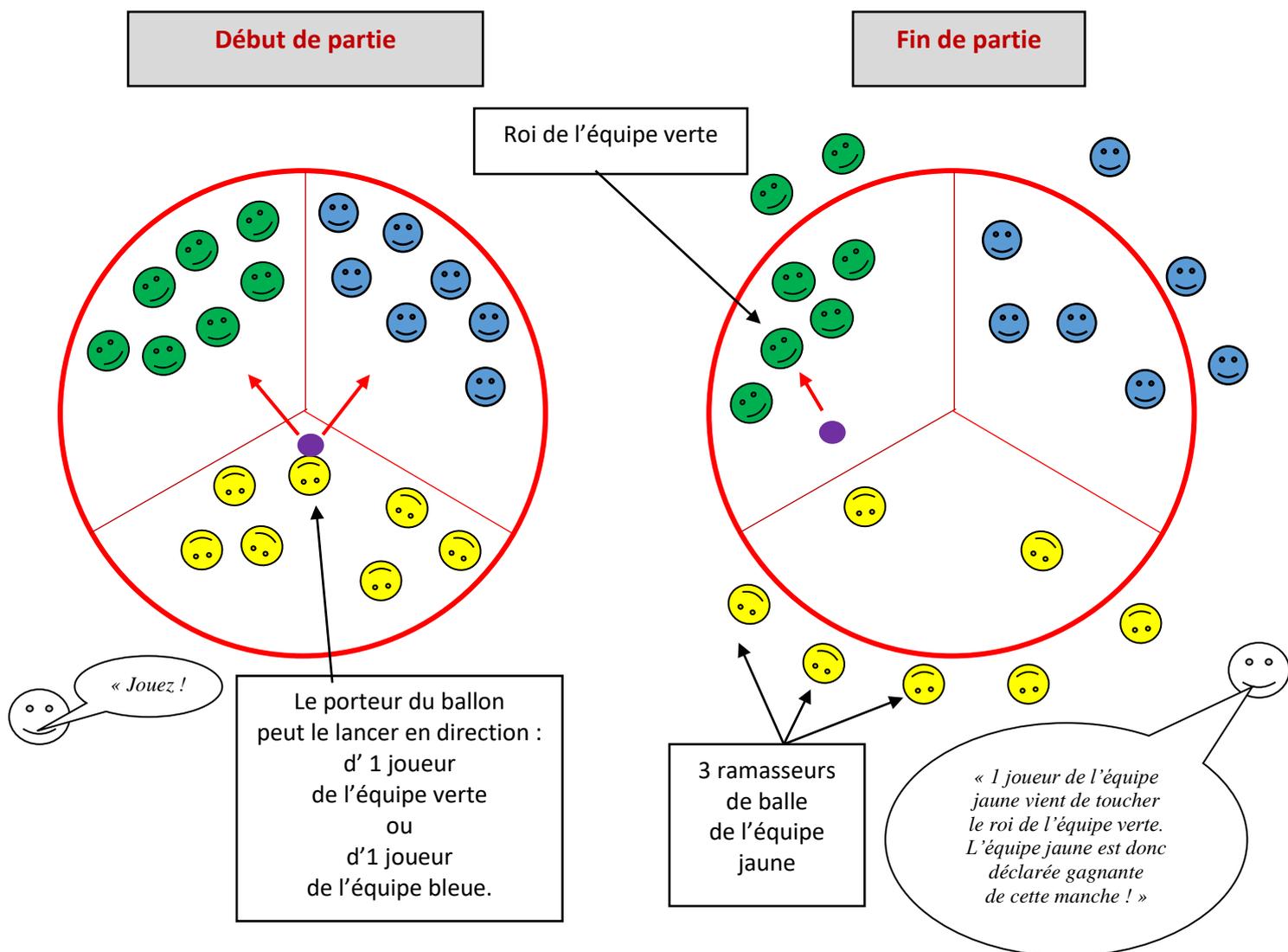
Espace de jeu : augmenter ou réduire les dimensions du cercle.

Nombre de ballons : possible d'ajouter un 2^{ème} ballon, en cours de partie.

• Matériel nécessaire :

- ✓ Coupelles ou craie pour matérialiser les limites du cercle et des 3 espaces de jeu, à l'intérieur.
- ✓ 3 lots de chasubles pour identifier les joueurs des 3 équipes. → 
- ✓ 1(2) petit(s) ballon(s) souple(s). → 

• Représentation du jeu :





Tic! Tac! BOUM!

- **But du jeu :**

- Ne pas être le porteur de « la bombe » quand celle-ci explose.
- Être le dernier joueur en jeu.

- **Nombre de joueurs :** 1/2 classe, soit environ 10 à 15 élèves (1 meneur de jeu / 1 joueur « détonateur » / 8 à 13 joueurs)

- **Terrain :** espace pour une ronde constituée de 8 à 13 enfants (entre 2 joueurs = 3 m environ).

- **Avant de jouer :**

- Désigner le meneur de jeu.
- Désigner le joueur « détonateur ».
- Tous les autres joueurs forment une ronde (voir représentation du jeu ci-dessous).
- Le meneur de jeu transmet « la bombe » (= le ballon) à un des joueurs de la ronde.
- Le joueur « détonateur » vient se placer au centre de la ronde et met un bandeau devant ses yeux. Ensuite, le meneur de jeu le fait tourner sur lui-même et l'immobilise, dès qu'il le souhaite.

- **Déroulement du jeu :**

Dès que le meneur de jeu crie « Détonateur, actionnez-vous ! », le joueur « détonateur » se met en action (= annonce à haute voix du premier « Tic! Tac! »). Aussitôt, les joueurs se transmettent « la bombe », de la main à la main, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le porteur de « la bombe » court jusqu'au joueur suivant, la lui remet puis s'immobilise à la place de ce dernier, qui part à son tour pour transmettre celle-ci au joueur suivant ... et ainsi de suite. Seul le porteur de « la bombe » peut se déplacer !

Au bout d'un certain nombre de « Tic! Tac! », le joueur « détonateur » crie « BOUM ! ». Aussitôt, à cet instant précis, le joueur qui détient « la bombe » dans ses mains est éliminé :

1 - Le joueur éliminé transmet « la bombe » au 1^{er} joueur, encore « en vie », situé à sa gauche.

2 - Le joueur éliminé s'assoit à côté de ce dernier.

S'il y a doute sur le porteur de « la bombe » au moment du « BOUM ! » : pas d'élimination.

Pendant ce temps le meneur de jeu invite le joueur « détonateur », qui a toujours le bandeau sur les yeux, à choisir de nouveau un nombre de « Tic! Tac! ».

Ensuite, quand tous les joueurs sont prêts, le meneur relance le jeu. Et ainsi de suite ... Quand il n'y a pas de joueur « en vie » juste à côté de soi (car le joueur d'à côté est éliminé), il faut courir le plus vite possible pour transmettre « la bombe » au joueur suivant, en faisant le tour de la ronde (passer derrière le(s) joueur(s) éliminé(s)). Plus il y a d'éliminés, plus « la bombe » restera longtemps dans les mains du porteur !

Dès qu'il ne reste plus que 2 joueurs « en vie », la partie s'arrête ! Les 2 joueurs font alors un « Pierre-feuille-ciseaux » (1 seule manche). Pour le gagnant, 2 possibilités pour la prochaine partie :

- Il peut devenir le joueur « détonateur ».
- ou Il désigne le futur joueur « détonateur » parmi les joueurs qui n'ont pas encore joué ce rôle et qui le souhaitent.

Avant de céder sa place, le meneur du jeu désigne le nouveau meneur du jeu de la partie suivante.

• **Dans quels cas de figure un joueur est-il éliminé ? :**

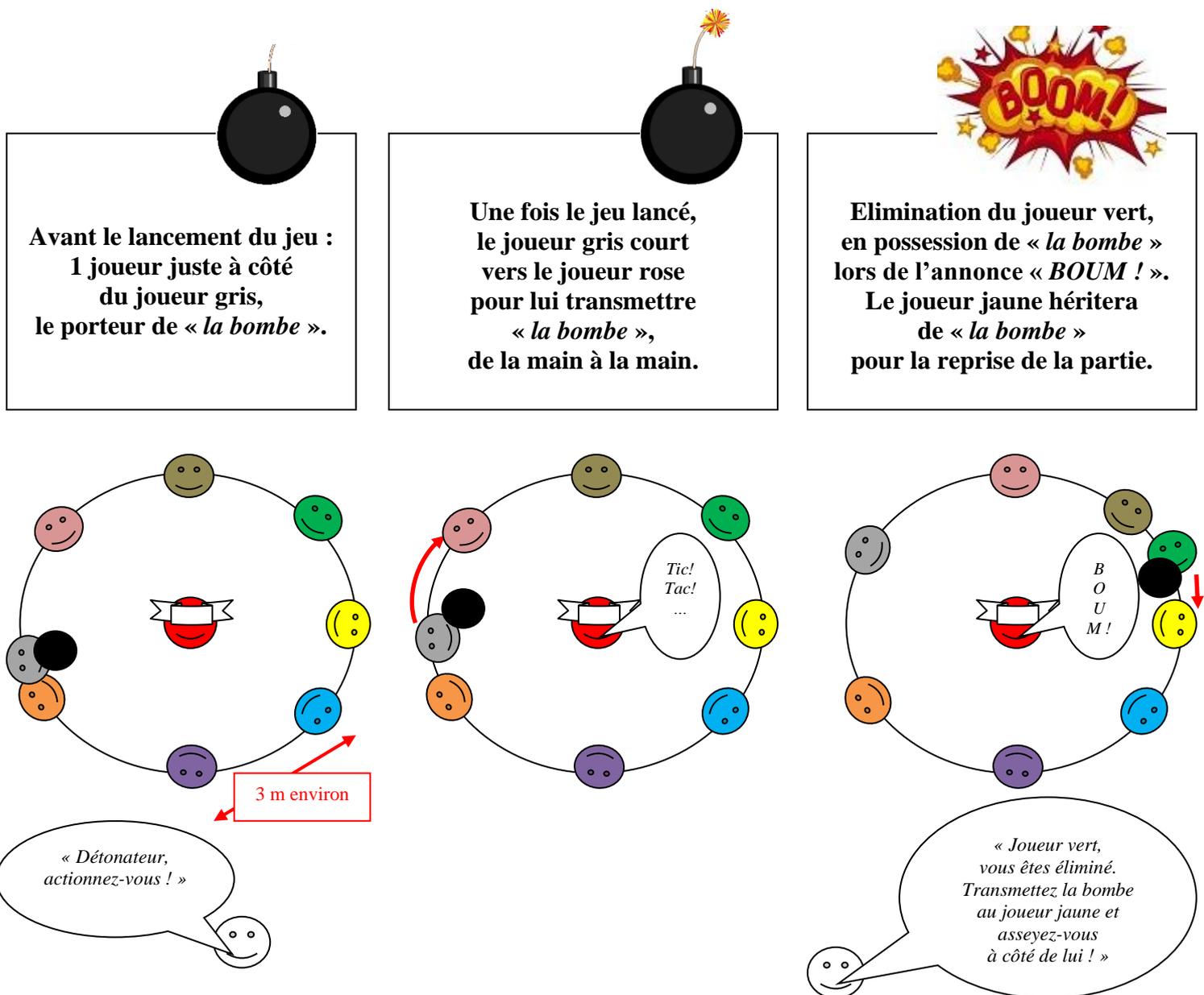
- S'il fait preuve de mauvaise foi ; s'il ne fait pas preuve d'esprit sportif.
- S'il refuse de recevoir le ballon, transmis convenablement par le joueur précédent.
- Si alors qu'il est porteur de « la bombe » :
 - ✓ Le joueur détonateur dit « BOUM ! ».
 - ✓ Il utilise un raccourci pour rejoindre le joueur suivant (il n'est pas passé derrière le(s) joueur(s) éliminé(s), assis ...). La ronde est un gâteau qui ne peut pas être coupé !
 - ✓ Il lance le ballon au joueur suivant, au lieu de le lui transmettre, de la main à la main.

• **Matériel nécessaire :** 1 bandeau ; 1 ballon ; éléments au sol (coupelles, cerceaux ou languettes) pour identifier l'emplacement de chaque joueur de la ronde

• **Variable :**

Si le détonateur dit « boum » trop rapidement ou trop tardivement : lui imposer de choisir le nombre de « Tic ! Tac ! » à dire (entre 4 et 10).

• **Représentation du jeu :**





Memory's Up

Savant mélange du jeu « [Memory coop](#) » et « Time's Up ! »



- **But du jeu** : à chaque manche, être l'équipe qui aura trouvé le plus de paires de cartes de memory.
- **Nombre de joueurs** : effectif classe (constituer 3 équipes de même nombre de joueurs si possible)
- **Terrain** : 15 m de long sur 10 à 12 m de large environ (fonction du nombre de joueurs)

- **Matériel** :

- ✓ Coupelles pour délimiter le terrain de jeu (cf. schéma)
- ✓ 10 paires de cartes de memory ([cartes à imprimer](#))
- ✓ 20 sacs à grains (1 sac recouvre 1 carte de memory) - si possible de couleurs différentes (= repères)
- ✓ 3 cerceaux ou seaux (1 par équipe pour recevoir les cartes trouvées ainsi que les sacs à grains)

- **Avant de jouer** :

- ✓ Désigner un meneur de jeu / maître du temps.
- ✓ Désigner 3 arbitres (1 par équipe - qui contrôle le respect des règles, dans la zone avec cartes de memory).
- ✓ Constituer 3 équipes de joueurs - elles resteront inchangées tout au long des 3 manches du jeu.
- ✓ Les 3 équipes prennent place sur le terrain, à l'emplacement prévu, derrière la ligne de départ.

- **Déroulement du jeu** :

Au signal de début de partie (le meneur crie « Jouez »), dans chaque équipe, les 2 premiers joueurs doivent :

1. Courir jusqu'à la zone où se trouvent les cartes du jeu de memory.
2. S'immobiliser chacun au niveau d'un sac à grains puis soulever ce dernier et retourner la carte.
3. Afin de permettre à son partenaire de trouver l'élément représenté sur sa carte :
 - Sur la 1^{ère} manche : tout est autorisé (nommer ce qui est sur sa carte, montrer sa carte ...)
 - Sur la 2^{ème} manche : bruitage uniquement (interdit : nommer ce qui est sur sa carte ; montrer sa carte)
 - Sur la 3^{ème} manche : mime uniquement (interdit : bruitage ; nommer ce qui est sur sa carte ; montrer sa carte)

Le partenaire peut faire autant de propositions qu'il le souhaite.

Au sein de chaque équipe, dès que le duo en action se rend compte :

- que les 2 cartes retournées sont identiques (chacun a nommé le bon élément) : chacun rapporte en courant sa carte et le sac à grains puis dépose le tout dans le contenant de l'équipe (cerceau ou seau) avant de taper dans la main de leurs 2 partenaires suivants, qui s'élancent à leur tour.
- Que les 2 cartes retournées ne sont pas identiques : chacun repose la carte face cachée puis le sac à grains par-dessus. Ensuite, ils repartent en courant taper dans la main de leurs 2 partenaires suivants, qui s'élancent à leur tour.

L'arbitre de l'équipe veille au respect des règles, par le duo en action. Si tel n'était pas le cas, le duo fautif est invité à reposer les cartes puis à transmettre le relais à leurs 2 partenaires suivants.

Les joueurs d'une équipe peuvent guider le duo en action pour choisir les cartes du jeu de memory à retourner.

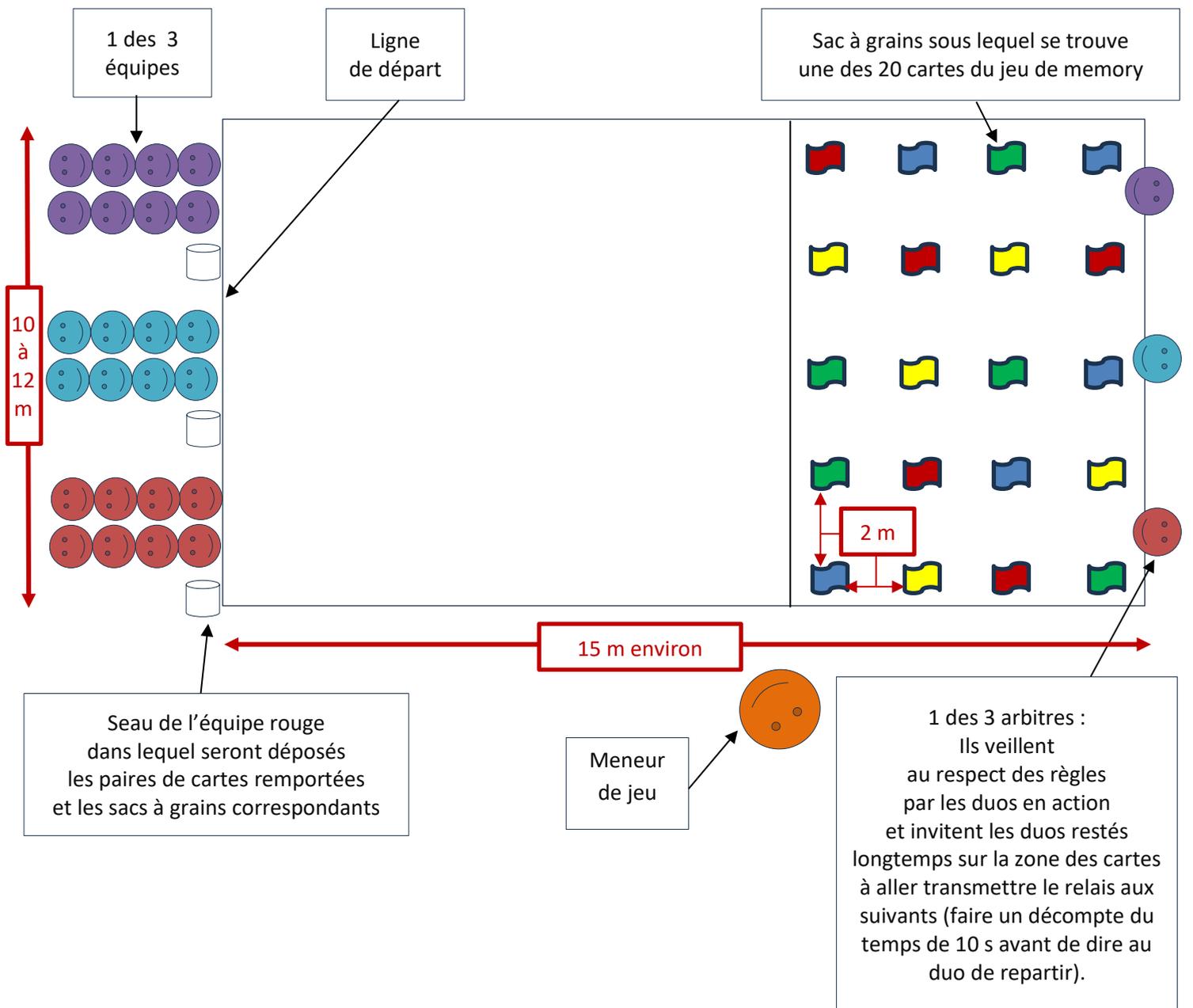
- **Fin de manche** :

Dès que toutes les paires de cartes ont été rapportées ou à l'issue du temps de jeu (ex : 8 minutes) : l'équipe qui a le plus de paires de cartes est déclarée gagnante de la manche. Puis passer à la 2^{ème} manche.

- **Evolutions possibles** :

- ✓ Proposer un autre lot de cartes
- ✓ Augmenter ou réduire le nombre de paires de cartes (en fonction du niveau de réussite des équipes)

Représentation du jeu (avant son lancement) :





Le trésor des lutins

Version sportive du jeu de société coopératif découvert en classe !

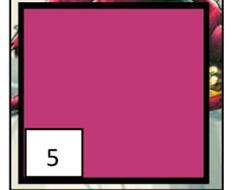
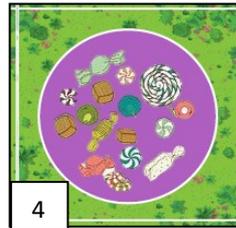
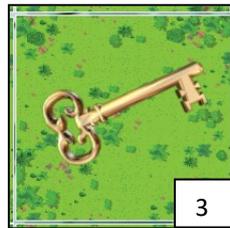


- **But du jeu pour chaque équipe** : sur son plateau de jeu, réussir à baliser un chemin du point de départ jusqu'au trésor (à l'aide de tuiles "chemin" remportées), en récupérant durant le parcours 2 des 3 clefs figurant dessus, afin d'ouvrir le coffre aux trésors avant que le dragon ne s'empare !
- **Nombre de joueurs** : effectif classe (divisé en 3 équipes sur la représentation ci-dessous)
- **Terrain** : rectangle de 15 à 20 m de long sur 10 à 15 m de large, environ
- **Avant de jouer** :

- Lire la fiche de règles du jeu.
- Constituer les équipes (au sein de chacune d'elles : constituer des binômes)
- Tous les joueurs d'une équipe se positionnent autour d'un plateau de jeu et d'un dé, derrière une ligne de départ.
- Au sein de chaque équipe, bien observer :

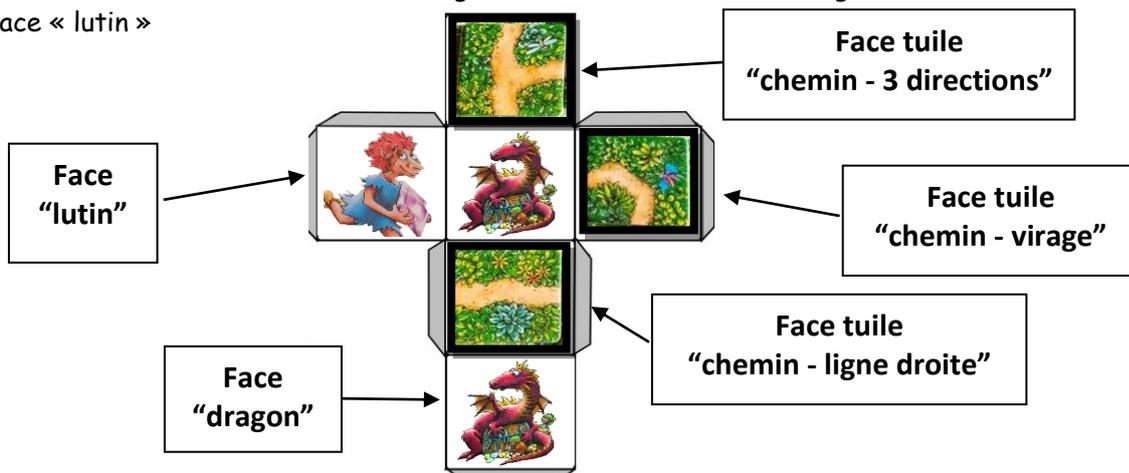
✓ le plateau de jeu ([à télécharger](#))

1. le point de départ : case où se trouve le lutin.
2. le point d'arrivée : case où se trouve le coffre aux trésors.
3. l'emplacement des 3 clefs (chaque clef : en incrustation dans une des cases).
4. l'emplacement du jeton « sucreries » (en incrustation dans une des cases).
5. l'emplacement des cases « tuile dragon » (4 cases roses positionnées verticalement).



✓ le dé : ([à télécharger](#))

1. 2 faces « dragon »
2. 3 faces « tuile chemin » (1 « chemin - ligne droite » ; 1 « chemin - virage » ; 1 « chemin - 3 directions »)
3. 1 face « lutin »



➤ **Matériel nécessaire pour un terrain (pour la rencontre du 16/05/25 à PLOUFRAGAN - 3 équipes par terrain):**

[A télécharger](#)

- 105 tuiles "chemin" (35 « ligne droite » ; 35 « virage » ; 35 « 3 directions »)
- 12 tuiles "dragon"
- 4 seaux (1 contenant les tuiles « chemin - ligne droite » ; 1 contenant les tuiles « chemin - virage » ; 1 contenant les tuiles « chemin - 3 directions » ; 1 contenant les tuiles « dragon »)
- 3 plateaux de jeu (avec en incrustation 3 clés et jeton sucreries) recto verso - 1 par équipe
- 3 dés - 1 par équipe ([à télécharger](#))
- 3 cartons (supports du plateau de jeu) - 1 par équipe
- 3 pâtes à fixe (pour fixer les tuiles sur le plateau de jeu) - 1 par équipe

➤ Histoire introductive du jeu :

Dans une forêt lointaine, un précieux trésor est gardé par un dragon féroce. Mais les lutins, qui ne sont pas du tout effrayés par le dragon, décident de profiter de son absence pour tenter de se frayer un chemin jusqu'au coffre rempli de trésors, afin de s'en emparer !

➤ Déroulement du jeu :

Au signal de début de partie (le meneur crie « Jouez » ou coup de sifflet), au sein de chaque équipe :

1. Un binôme lance le dé.

2. Pour ce même binôme, si le dé s'immobilise (face vers le ciel) sur :

- **une face tuile chemin** : aller chercher* **1 tuile identique** (dans un des seaux) puis revenir au point de départ.
- **une face dragon** : aller chercher* **1 tuile dragon** (dans le seau correspondant) puis revenir au point de départ.
- **la face lutin** : aller chercher* **2 tuiles chemin de son choix** (dans le(s) seau(x)) puis revenir au point de départ.

*Déplacement aller/retour "ligne de départ/seau(x)", en binôme, en courant et en se donnant la main !

3. En lui tapant dans la main, le binôme en action transmet le relais au binôme suivant, qui agit de même.

4. Pendant que le nouveau binôme en action lance le dé, le binôme précédent dépose la(les) tuile(s) rapportée(s) sur le plateau de jeu de l'équipe, avec l'aide des autres partenaires.

Si une(les) tuile(s) rapportée(s) ne convien(nen)t pas / ne peu(ven)t être posée(s) sur le plateau : le binôme qui l'(les) avait rapportée(s) retourne la(les) déposer dans le seau d'origine et revient sans prendre de nouvelle tuile. Cela ne remet pas en question, l'avancée du binôme en action.

Les tuiles « chemin » :

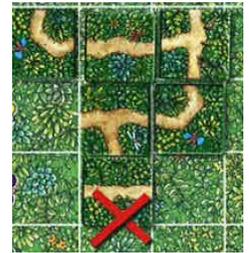
Au sein de chaque équipe, décider collectivement de comment placer les tuiles gagnées, sur le plateau de jeu.

- La 1^{ère} tuile « chemin » doit être placée sur la case où se trouve le lutin (point de départ).
- Chaque nouvelle tuile « chemin » doit être placée de façon à se connecter à une tuile déjà en place. Elle peut être orientée dans n'importe quel sens et se connecter à n'importe quel côté d'une autre tuile, mais il faut toujours les faire coïncider entre elles !



Exemple de
parcours de tuiles
valide,
car toutes les tuiles
sont
connectées.

Exemple de
parcours de tuiles
non valide,
car toutes les tuiles
ne sont pas
connectées.



- On ne peut poser qu'une tuile « chemin » par case. Une fois posée, il n'est plus possible de déplacer une tuile « chemin ».

Les clefs :

Afin de pouvoir ouvrir le coffre, en chemin, chaque équipe doit absolument récupérer 2 des 3 clefs sur le plateau de jeu.

Pour récupérer une clef : une équipe doit placer une tuile « chemin » sur la case où se trouve une clef.

Le jeton « sucreries » :

Le féroce dragon est très gourmand !

Le jeton « sucreries » est un joker. Il ne peut être utilisé qu'une fois au cours de la partie.

En chemin vers le coffre, si une équipe parvient à poser une tuile sur la case où se trouve le jeton « sucreries », cela permet d'enlever une tuile « dragon » du plateau de jeu (et ce quand l'équipe le désire).

Une fois retirée du plateau de jeu, la tuile « dragon » doit être redéposée dans le seau correspondant, sur le terrain.

Fin de partie :

- **l'équipe est déclarée vainqueur** (elle peut ouvrir le coffre aux trésors) : si sur le plateau de jeu, elle parvient à baliser un chemin du point de départ jusqu'au trésor, en ayant récupéré au moins 2 clefs, avant que sur chacune des 4 cases roses ne soient posées une tuile « dragon ».
- **le dragon est déclaré vainqueur** (il conserve son coffre aux trésors) :
 - ✓ si sur le plateau de jeu, les 4 cases roses ont été complétées (1 tuile « dragon » déposée sur chacune d'elles), avant que l'ensemble des tuiles « chemin » déposées ne permettent aux lutins d'atteindre le coffre aux trésors.
 - ✓ si l'équipe n'est pas parvenue à récupérer 2 des clefs sur le plateau (impossible d'ouvrir le cadenas du coffre !).

➤ Représentation du jeu avec 3 équipes (avant son lancement) :

Joueurs de l'équipe jaune

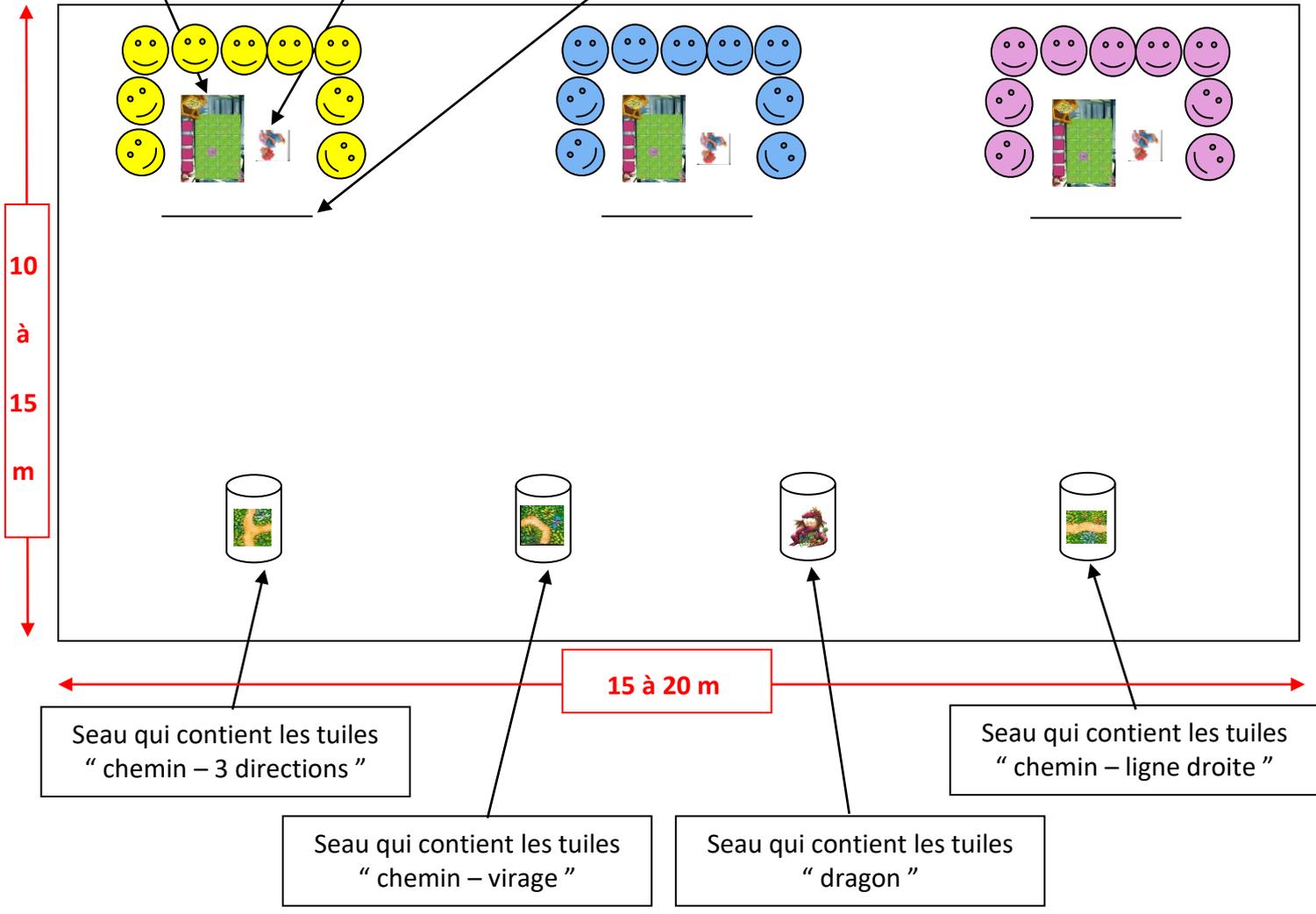
Joueurs de l'équipe bleue

Joueurs de l'équipe violette

Plateau de jeu de l'équipe jaune

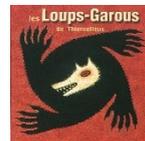
Dé de l'équipe jaune

Ligne de départ l'équipe jaune



Jeu des Loups-garous

Inspiré du jeu Le Boula-boula issu du site Le grand recueil des jeux de cours d'écoles (www.cslaval.qc.ca/prof-inet/anim/rec-jeux/)



But du jeu :

- Pour Les villageois : ne pas se faire toucher par les loups-garous, durant les 15 secondes où ils sont en action.
- Pour les loups-garous : toucher un maximum de villageois en 15 secondes.

Nombre de joueurs : effectif classe

Avant de jouer :

Parmi les joueurs, identifier 1 meneur (= le « maitre du jeu »).

Tous les autres joueurs s'assoient.

Le maitre du jeu annonce : « **C'est la nuit, tout le village s'endort, les joueurs ferment les yeux** ».

Ensuite, le « maitre du jeu » circule et touche discrètement l'épaule de 3 ou 4 joueurs (qui savent dès lors qu'ils joueront le rôle de loup-garou, dès que le « maitre du jeu » criera « Loup-garouuuu »).

Il faut compter 1 loup-garou pour 8 à 10 villageois environ.

Déroulement du jeu :

Le « maitre du jeu » réveille tous les joueurs en disant : « **C'est le matin, le village se réveille, tout le monde se réveille et ouvre les yeux...** ».

Une fois réveillés, les joueurs marchent dans le village tout en s'observant les uns les autres, afin de deviner qui peut-être un loup-garou.

Dès que le « maitre du jeu » crie « loup-garouuuu » :

- **les loups-garous** (3 ou 4 joueurs touchés à l'épaule préalablement par le meneur) se mettent en action et poursuivent les villageois. Ils disposent de 15 secondes (comptage à haute voix effectué par le « maitre du jeu ») pour toucher un maximum de villageois. Dès qu'un loup garou touche un villageois, il crie « touché ».
- **les villageois** se mettent à courir dans le village pour échapper aux loups-garous. Un villageois touché par un loup garou doit s'immobiliser et lever 1 bras vers le ciel.

A l'issue des 15 secondes, le « maitre du jeu » siffle la fin de la première partie.

Il compte le nombre de villageois touchés puis l'annonce à haute voix.

Dès lors, une nouvelle partie commence avec un autre meneur « maitre du jeu » (désigné par le meneur précédent).

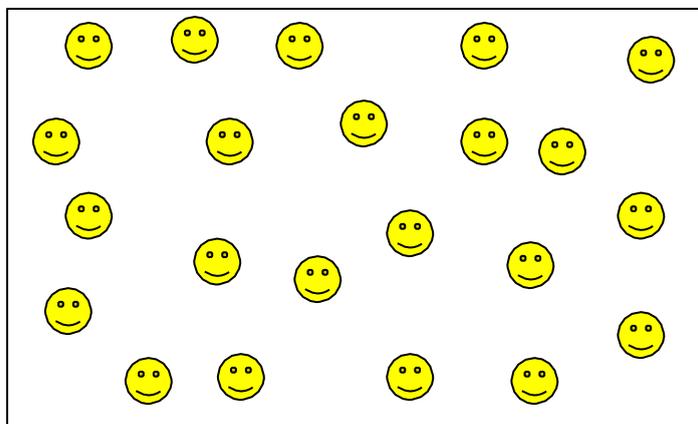
A l'issue du temps de jeu, l'équipe « loups-garous » qui aura touché le plus de villageois aura gagné.

Matériel nécessaire : des languettes ou des coupelles pour matérialiser les limites du village

Représentation du jeu :

Etape 1 : lancement du jeu.

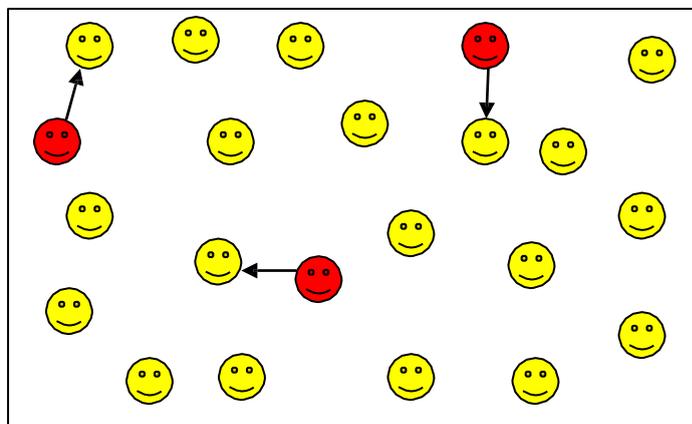
Les joueurs marchent, tout en s'observant.



« C'est le matin, le village se réveille, tout le monde se réveille et ouvre les yeux... ».

Etape 2 : les 3 loups-garous se mettent en action !

Tous les villageois essaient de leur échapper.



« Loup-garouuuu ! »

Memory humain

Deux ou trois élèves sortent de la classe. Le reste est divisé en groupes de deux. Chaque groupe choisit un mouvement et se place comme sur un damier. Les élèves qui étaient sortis de la classe reviennent et s'affrontent pour une partie de Memory. Pour ce faire, ils appellent un ou une élève par son prénom ou lui tapotent sur l'épaule pour qu'il exécute son mouvement. Son double doit à présent être trouvé dans la classe. Les paires identifiées viennent se placer derrière le joueur correspondant. L'élève qui trouve le plus de paires a gagné.

VARIANTE 1

Les cartes indiquent une posture particulière, par exemple accroupi, sur la pointe des pieds, sur une jambe.

VARIANTE 2

Au lieu d'effectuer une succession de mouvements, les élèves exécutent une seule pose.

VARIANTE 3

Lorsqu'une carte est retournée, tous les élèves répètent le mouvement une fois.



PAUSE stimulante



Classe



3 - 10 min



Excellence



Couloir, Cour de récréation, Salle de classe



Intensité physique
Faible



Concentration
Elevé



[Cliquez ici](#)
pour accéder à la vidéo de présentation du jeu

7 familles

Jeu inspiré du jeu de « 7 familles »

- **But du jeu** : Constituer sa famille le plus vite possible.
- **Nombre de joueurs** : effectif classe.
- **Terrain** : 20 m x 20 m, environ
- **Matériel** : [Cartes à imprimer](#) (cf. proposition page suivante) ou jeu de 7 familles existant
- **Avant de jouer** : Désigner un meneur de jeu (distribution des cartes).
- **Déroulement du jeu** :

À chaque manche, le meneur de jeu distribue une carte à chaque élève. Celui-ci s'écarte du groupe et la regarde secrètement. Il ne doit pas la divulguer aux autres.

1^{ère} manche :

Au signal, ils doivent **se regrouper le plus rapidement possible, par famille**. La première équipe reconstituée gagne la manche.

2^{ème} manche :

Au signal, les élèves doivent **se regrouper le plus rapidement possible, par famille, sans parler**. La première équipe reconstituée gagne la manche.

3^{ème} manche :

Au signal, les élèves doivent **se regrouper le plus rapidement possible, par famille, en mimant (sans parler et sans montrer la carte)**. La première équipe reconstituée gagne la manche.



La course à la mémoire

- **But du jeu :**

➤ Pour chaque joueur : retenir le code couleur donné par le meneur du jeu en début de partie pour retourner les coupelles de son équipe, dans l'ordre donné, le plus rapidement possible !

- **Nombre de joueurs :** effectif classe

- **Avant de jouer :**

- Désigner 1 meneur du jeu (l'enseignant ou un élève).
- Constituer 4 à 6 équipes (5 à 6 élèves par équipe).
- Dans chaque équipe : 1 arbitre et 4 à 5 joueurs.
- Les joueurs de chaque équipe se positionnent en file indienne, derrière une ligne de départ.

- **Déroulement du jeu :**

Le meneur du jeu crie un code couleur correspondant aux couleurs des coupelles posées au sol (*ex : « jaune, bleu, rouge »*). Aussitôt, le 1^{er} joueur de chaque équipe part le plus rapidement possible retourner les coupelles de son équipe, dans l'ordre indiqué par le meneur (*compte-tenu de l'exemple, le joueur doit retourner la coupelle jaune, puis la coupelle bleue et enfin la coupelle rouge*). Ensuite, il vient taper dans la main du 2nd joueur de son équipe, qui part à son tour retourner les coupelles (il les remet dans la position dans laquelle elles étaient au départ), toujours en respectant l'ordre donné par le meneur en début de partie. Ensuite, il revient au départ et tape dans la main du 3^{ème} joueur. Aussitôt, ce dernier doit réaliser les mêmes actions que le 1^{er} joueur, précédemment. Et ainsi de suite jusqu'à ce que 5 passages soient réalisés (= dès que le dernier joueur est revenu à sa position de départ).

Dans 1 équipe :

- *Si 5 joueurs : chaque joueur effectue 1 passage.*
- *Si 4 joueurs : chaque joueur effectue 1 passage excepté le 1^{er} joueur qui en réalise 2 (le 1^{er} joueur effectue le 1^{er} et le dernier passage).*

L'équipe déclarée vainqueur est celle qui aura terminé la 1^{ère}, à l'issue des 5 passages (en ayant respecté les règles tout au long du jeu) ! A l'issue de chaque manche, 1 point est attribué à l'équipe vainqueur.

A l'issue de x manches, l'équipe ayant cumulé le plus points sera déclarée vainqueur.

Les joueurs en attente peuvent crier le code couleur au joueur en action.

Pour pouvoir passer le relais au joueur suivant, le joueur en action doit avoir retourné toutes les coupelles de son équipe !

Arbitrage : Dans chaque équipe, l'arbitre désigné sur la 1^{ère} manche arbitre l'équipe située à la gauche de son équipe. Pour ce faire, il viendra se placer dans le cerceau de l'équipe arbitrée. Il montrera avec ses doigts le nombre de passages déjà réalisés. Il lèvera le bras vers le ciel si l'équipe n'a pas respecté le code couleur ou si un relais a été passé alors que toutes les coupelles n'avaient pas été retournées. Ensuite, pour la 2^{ème} manche, dans chaque équipe, un joueur prendra la place de l'arbitre (et vice versa) ... Effectuer le nombre de manches nécessaire (5 ou 6) pour que tous les élèves jouent le rôle d'arbitre lors d'une manche.

• **Matériel nécessaire :**

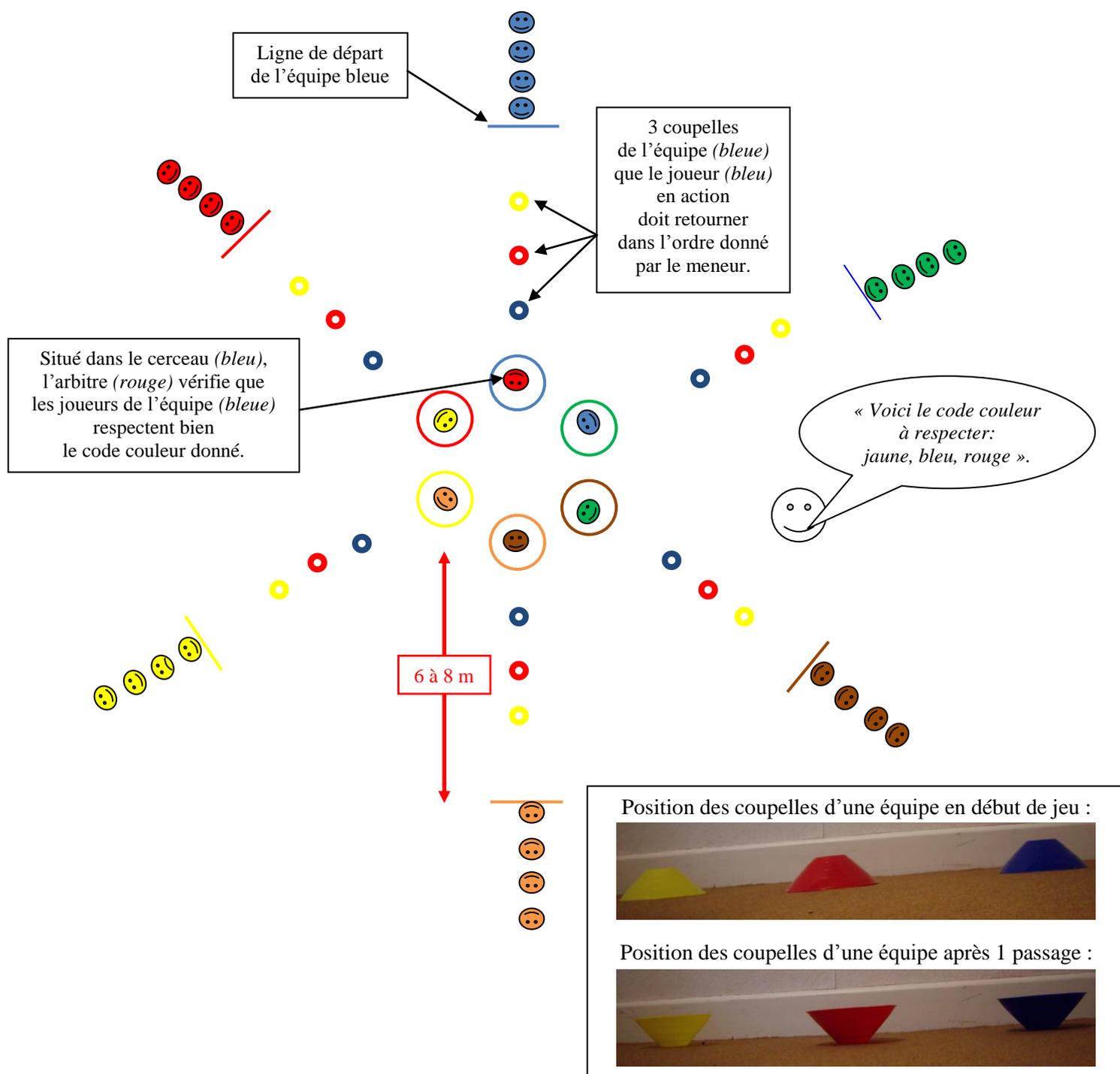
- 4 à 6 languettes (1 par équipe, pour matérialiser la ligne de départ)
- 4 à 6 cerceaux (1 par équipe, positionné au bout du parcours)
- 12 à 18 coupelles : (3 par équipe (1 de chaque couleur) positionnées sur le parcours))



• **Variation :**

- Le meneur du jeu donne le code couleur en montrant successivement 3 objets de couleurs différentes - 1 couleur par objet correspondant à 1 couleur de coupelle (*passage d'un signal auditif à un signal visuel*).
- Proposer 4 coupelles de couleurs différentes, par équipe (plutôt cycle 3).

• **Représentation du jeu avec 6 équipes (5 élèves par équipe : 4 joueurs + 1 arbitre) :**



Le relais chifoumi (cycles 2 et 3)

But du relais chifoumi

- Remporter consécutivement plusieurs duels Chifoumi afin d'arriver au bout du parcours (sur le dessin : plot bleu) et ainsi de rapporter 1 point à son équipe.

Nombre de joueurs :

effectif classe réparti en 2 équipes
(au-delà de 16 joueurs, faire 2 terrains)

Terrain : 20 à 30 mètres de course

Matériel pour le relais chifoumi

Des repères (plots, coupelles, traits à la craie, ...) pour délimiter le parcours à réaliser.

Avant de jouer :

Répartir les élèves en 2 équipes, en file indienne, derrière le repère de départ.

3 arbitres : 1 arbitre à la ligne de départ de chaque équipe et 1 arbitre sur le parcours qui surveille les duels.

Déroulement du jeu :

Au top départ, le 1^{er} joueur de chaque file part en courant.

Quand ils se croisent, ils s'arrêtent et s'affrontent selon les règles du chifoumi (Cf. règles ci-dessous).

- Celui qui gagne le duel crie « Gagné » et continue sa course.
- Celui qui perd le duel quitte le parcours (sort de l'espace d'action) et revient tranquillement se positionner en queue de sa file. Son coéquipier suivant (en tête de la file indienne) peut partir affronter le joueur adverse sans attendre le retour de son partenaire qui a perdu.

Quand un joueur arrive à l'avant dernier plot du parcours (le plot bleu sur le schéma ci-dessous), son équipe marque un point.

Le jeu s'arrête. Et une deuxième manche débute. La première équipe arrivée à 5 points gagne.



Règles du relais chifoumi

- Quand les joueurs s'affrontent pour le chifoumi, ensemble, ils disent « chi-fou » en tapant leur poing fermé sur leur 2^{ème} main à plat. Au « mi », ils doivent montrer quel signe ils ont choisi.
- Pour rappel, les règles du chifoumi sont : La pierre bat les ciseaux en les cassant. Les ciseaux battent la feuille en la coupant. La feuille bat la pierre en l'enveloppant.
- S'ils font le même signe, ils recommencent.
- Le joueur qui a perdu le duel sort du jeu et retourne dans la file d'attente de son équipe.
- Un joueur peut partir seulement si son coéquipier précédent a perdu ou a marqué un point.

Evolution

- Lorsqu'une équipe marque un point, le jeu ne s'arrête pas, 1 joueur de chaque équipe part immédiatement.
- Distance \pm longue
- Mettre un temps limité : A la fin du temps, l'équipe qui a le plus de points gagne.
- Manière de se déplacer : pieds joints, cloche-pied...
- Parcours : slalom, ligne droite, ...
- Matériel : placer des cerceaux à la place des plots. Les enfants sautent de cerceaux en cerceaux.

MASTERMIND

Matériel pour 1 équipe :

- 1 [fiche de contrôle](#)
- 6 balles de tennis
- 6 coupelles de couleurs différentes
- 2 seaux

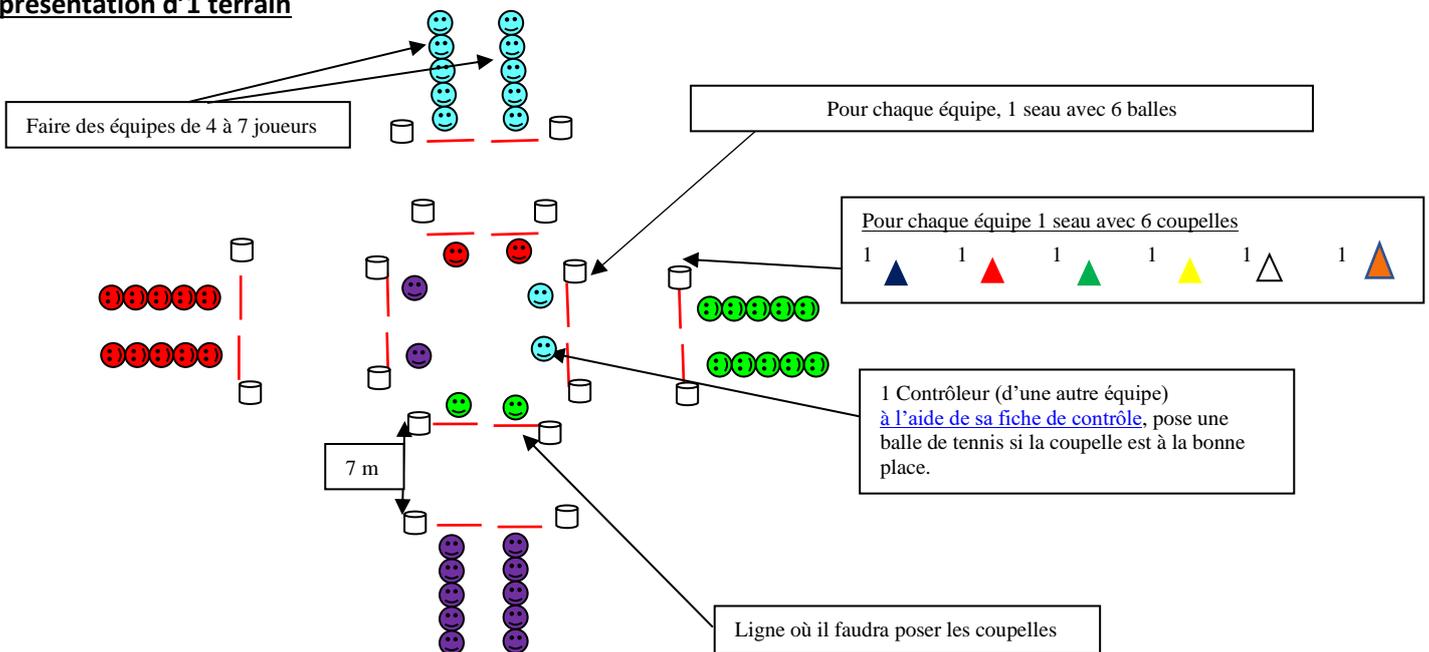


Temps de jeu : 25 minutes

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	
<ul style="list-style-type: none"> • 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 :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Prendre une coupelle 2. Courir jusqu'au contrôleur 3. Déposer la coupelle au sol 4. Revenir taper dans la main du relayer suivant <p>Le relayer 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 relayer devra alors bouger uniquement 2 plots, l'un à la place de l'autre).</p>	<p>Une fois les 6 coupelles posées au sol devant lui. Vérifier la position de la coupelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si celle-ci correspond à son code couleur, il pose une balle sur la coupelle. • Dans le cas contraire, il ne fait rien.
Fin du jeu	
Dès que le code « secret » est découvert	

Représentation d'1 terrain



Le verger

Jeu inspiré du jeu de société « Le verger » chez Haba



- **But du jeu (pour toutes les équipes) :** Battre le corbeau. Récupérer tous ses objets avant d'avoir reconstitué tout le puzzle de son corbeau.
- **Nombre de joueurs :** Le groupe classe est réparti en x équipes (3 à 6 enfants par équipe).
- **Terrain :** en salle comme à l'extérieur.
- **Matériel (pour 1 équipe) :**

Pour repérer / se repérer : attribuer 1 couleur à chaque équipe. Dans la mesure du possible, faire en sorte que l'ensemble du matériel listé ci-dessous soit de la couleur de l'équipe.

- L'image du corbeau en double : ([cartes à imprimer](#))
 - ✓ une qui sert de fond de puzzle
 - ✓ l'autre découpée en pièces de puzzle (nombre de pièces à déterminer)
- 1 palet (ou 1 autre objet carré - pour éviter que l'objet ne roule) :
 - ✓ au recto la couleur de l'équipe
 - ✓ au verso l'image du corbeau
- 5 à 10 objets environ (cubes, anneaux, sacs à grains ...). Le nombre d'objets conditionne la durée du jeu et le niveau de difficulté (plus il y a d'objets, plus gagner contre le corbeau devient difficile !)
- 2 cerceaux :
 - ✓ 1 matérialisant « l'arbre » : où sont déposés les objets, avant le lancement du jeu
 - ✓ 1 matérialisant « le panier » : où seront déposés les objets collectés, en cours de jeu
- 1 chasuble par enfant
- 1 languette ou trait tracé au sol à la craie (= ligne de départ de l'équipe)

Déroulement du jeu - version N°1 :



Cliquez sur l'image ci-dessus pour accéder à la vidéo de présentation de cette version du jeu.

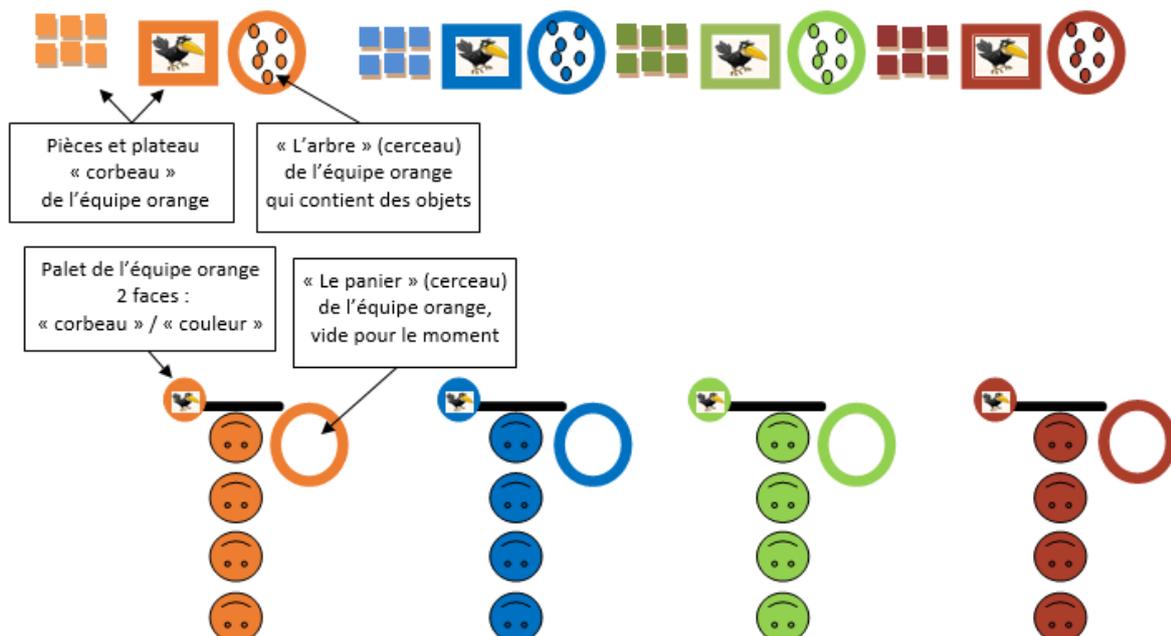
Au sein de chaque équipe, les joueurs se positionnent en file indienne, derrière leur languette de départ et face à leur arbre. **Au signal du meneur, le 1^{er} joueur de chaque équipe lance son palet en l'air.** Si nécessaire, privilégier un lancer en étant accroupi, afin d'éviter un lancer trop lointain.

- **Si le palet s'immobilise face « couleur » (face visible) :**
 1. Il court chercher un objet dans « l'arbre » de son équipe.
 2. Il récupère le palet sur le trajet du retour et le transmet au 2nd joueur (qui le lance aussitôt).
 3. Il dépose l'objet dans « le panier » de l'équipe puis va se positionner au bout de sa file.
- **Si le palet s'immobilise face « corbeau » (face visible) :**
 1. Il court se positionner devant le puzzle corbeau de son équipe et place une pièce corbeau dessus.
 2. Il récupère le palet sur le trajet du retour et le transmet au 2nd joueur (qui le lance aussitôt).
 3. Il va se positionner au bout de sa file.

Fin de la partie :

- ✓ **Au sein de chaque équipe :**
 - lorsque tous les objets ont été rapportés dans « son panier » : l'équipe a battu le corbeau !
 - ou lorsque son puzzle du corbeau a été entièrement reconstitué : le corbeau a gagné !
- ✓ **Dès qu'une équipe a réussi à rapporter tous ses objets dans « son panier ».** Elle a battu le corbeau et les autres équipes !

Représentation du jeu, avant son lancement (avec 4 équipes) :

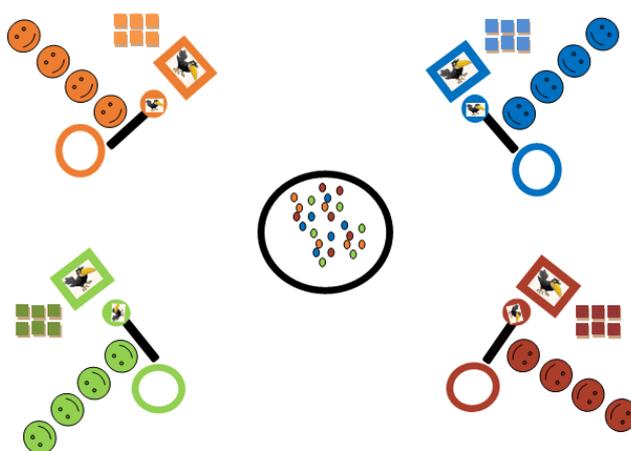


Déroulement du jeu - version N°2 :



Cliquez sur l'image ci-dessus pour accéder à la vidéo de présentation de cette version du jeu.

Dans cette deuxième version, il n'y a plus qu'un seul « arbre », placé au centre de l'aire de jeu. Dans « l'arbre », tous les objets des différentes équipes sont mélangés. Même déroulement que version 1.



Evolution possible pour le cycle 2 :

Si une équipe a reconstitué le puzzle du corbeau avant d'avoir pu déposer tous ses objets dans « son panier », elle peut continuer à jouer en échangeant 1 ou 2 objets contre 1 ou 2 pièces du puzzle.

Pour ce faire, le capitaine de l'équipe (désigné en début de partie) doit procéder de la sorte :

1. Prendre 1 ou 2 objets dans son panier et aller rapidement le(s) déposer dans son arbre.
2. Enlever autant de pièce(s) de puzzle(s) que d'objet(s) redéplacé(s).

Dès lors, le jeu reprend son cours.

Déroulement du jeu - version N°3 :



Cliquez sur l'image ci-dessus pour accéder à la vidéo de présentation de cette version du jeu.

Un élève joue le rôle de défenseur du corbeau. Il ne fait partie d'aucune équipe. Il doit toucher les joueurs qui tentent de traverser sa zone pour aller déposer un objet dans leur « panier ».

Au signal du meneur de jeu, le 1^{er} joueur de chaque équipe lance son palet en l'air.

Si nécessaire, privilégier un lancer en étant accroupi, afin d'éviter un lancer trop lointain.

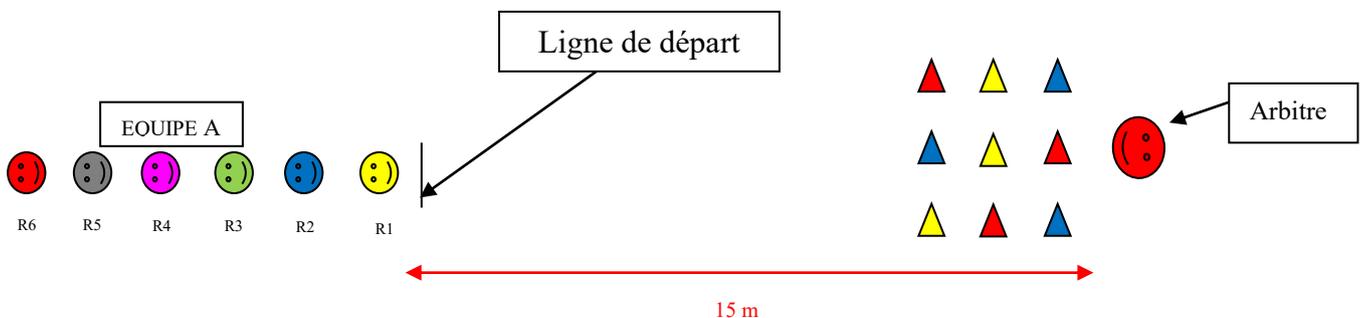
- Si le palet s'immobilise face « couleur » (face visible) :
 1. Il récupère son palet, le ramène à son équipe et prend un objet dans « l'arbre » de son équipe.
 2. Il tente de traverser la zone du défenseur sans se faire toucher.
2 possibilités :
 - ✓ S'il la traverse sans se faire toucher :
 3. Il dépose l'objet dans « le panier » de son équipe.
 4. Il revient vers son équipe, en contournant la zone du défenseur.
 5. Il va se positionner au bout de sa file, le 2^{ème} joueur peut ainsi lancer le palet.
 - ✓ S'il est touché par le défenseur :
 3. Il sort de la zone du défenseur et revient vers son équipe.
 4. Il redépose l'objet dans « l'arbre » de son équipe puis va se positionner au bout de sa file. Le 2^{ème} joueur peut ainsi lancer le palet.
- Si le palet s'immobilise face « corbeau » (face visible) :
 - Il place une pièce sur le puzzle corbeau de son équipe.
 - Il va récupérer le palet de son équipe et le transmet au 2nd joueur (qui le lance aussitôt).
 - Il va se positionner au bout de sa file.



IMPORTANT : lors d'une traversée, tout joueur sorti de la zone du défenseur est considéré comme touché.

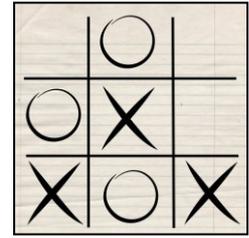
Le Rubik's Cube

- **But du jeu :** Aligner le plus vite possible 3 x 3 coupelles de la même couleur, horizontalement ou verticalement (**pas en diagonale**).
- **Nombre de joueurs :** effectif classe, réparti sur différents terrains de jeu. Maximum de 6 par équipe pour limiter l'attente, car jeu sous forme de relais. 1 arbitre par terrain.
- **Terrain :** 15 m de course de la ligne de départ aux coupelles les plus éloignées.
- **Matériel par équipe :**
 - 3 lots de 3 coupelles d'une même couleur
 - 1 languette ou un trait à la craie (pour matérialiser la ligne de départ).
- **Avant de jouer :** Répartir les élèves par équipe, en file indienne derrière la ligne de départ. Dans chaque équipe, désigner un arbitre. Il arbitrera une autre équipe.
- **Déroulement du jeu :** Au signal, le 1^{er} relayeur de chaque équipe court jusqu'aux coupelles et ne peut inverser que 2 coupelles côte à côte. Il revient taper dans la main du relayeur suivant de son équipe, qui part à son tour. Le joueur crie « Gagné » lorsque le but est atteint.
- **Représentation d'1 terrain de jeu (avant son lancement) :**

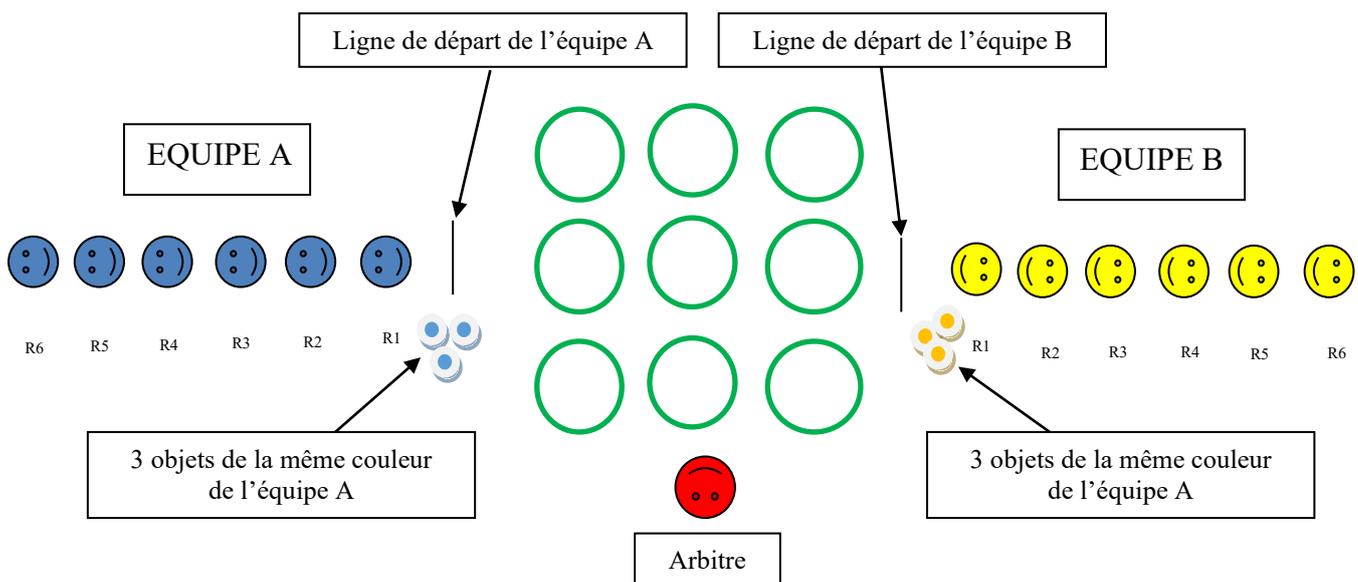


- **Evolutions possibles :**
 - Complexifier en mettant 4 lots de 4 coupelles d'une même couleur (4 lignes / 4 coupelles par ligne).
 - Le joueur en action ne peut plus être aidé par ses coéquipiers.
 - Distance de course.

Le Rubik's Morpion



- **But du jeu** : aligner 3 objets de sa couleur avant l'équipe adverse.
- **Nombre de joueurs** : effectif classe.
Maximum de 6 par équipe pour limiter l'attente, car jeu sous forme de relais.
Un nombre pair d'équipes car 2 équipes s'affrontent sur le même relais + un arbitre par relais.
- **Terrain (cf. schéma ci-dessous)** : 12 m de course de la ligne de départ au dernier cerceau.
- **Matériel par terrain** :
 - 9 cerceaux ou coupelles
 - Objets de couleur (sacs de graine, balles, chasubles...) : 2 lots de 3 objets de même couleur
 - 2 languettes (matérialisent la ligne de départ pour chaque équipe)
- **Avant de jouer** :
Par terrain : constituer 2 équipes (en file indienne derrière la ligne de départ) et désigner 1 arbitre
- **Déroulement du jeu** :
Au signal, le 1^{er} joueur de chaque équipe prend un objet de sa couleur et va le poser sur la coupelle (ou dans le cerceau) de son choix.
Il revient et tape dans la main du prochain relayeur de son équipe qui part à son tour poser le 2^{ème} objet.
Une fois les 3 objets placés, les relayeurs suivants doivent, chacun leur tour, déplacer un objet de sa couleur dans le but d'aligner ses 3 objets.
La première équipe qui réussit à aligner ses 3 objets crie « Morpion » et gagne la partie (= 1 point) !
- **Représentation du jeu (avant son lancement)** :

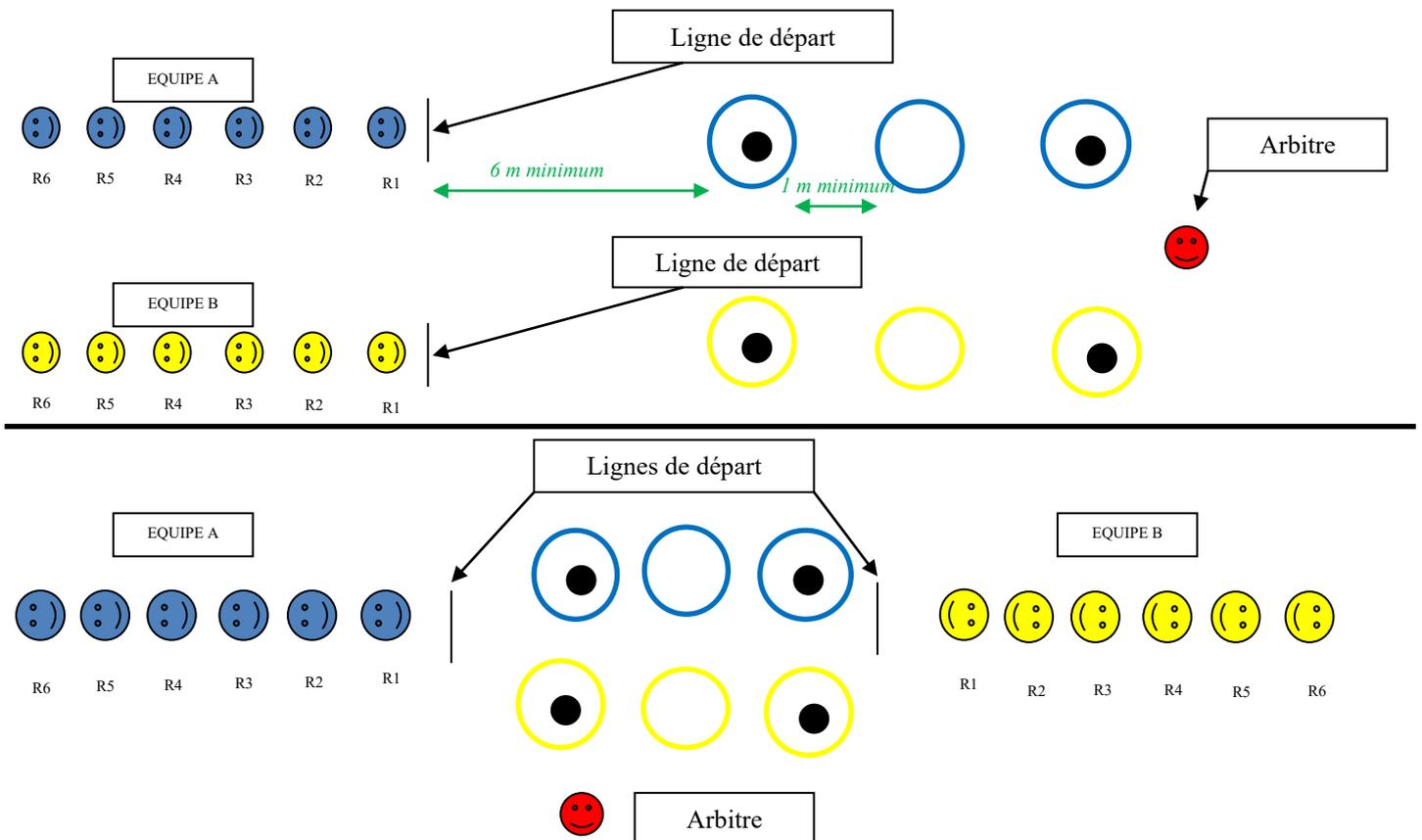


- **Evolution possible** : possibilité d'échanger 2 objets côte à côte afin d'aligner 3 objets de sa couleur.

Le Morpion

- **But du jeu :** être la 1^{ère} équipe à aligner 3 balles dans ses cerceaux.
- **Nombre de joueurs :** effectif classe.
Maximum de 6 par équipe pour limiter l'attente, car jeu sous forme de relais.
Un nombre pair d'équipes car 2 équipes s'affrontent sur le même relais + un arbitre par relais
- **Terrain (cf. schéma ci-dessous) :** 12 m de course de la ligne de départ au dernier cerceau.
- **Matériel par équipe :**
 - 3 cerceaux + 2 balles + 1 ligne de départ (languette ou trait à la craie)
 - Non obligatoire : 1 lot de chasubles assorties à la couleur des cerceaux de l'équipe
- **Avant de jouer :**
Par terrain : constituer 2 équipes (en file indienne derrière la ligne de départ) et désigner 1 arbitre.
- **Déroulement du jeu :**
Au signal, le 1^{er} relayeur de chaque équipe :
 - 1 - part chercher une balle dans un cerceau de l'équipe adverse
 - 2 - vient la déposer dans l'un de ses cerceaux vides
 - 3 - retourne taper dans la main du relayeur suivant de son équipe, qui effectue les mêmes actions.
 La 1^{ère} équipe qui aligne 3 balles dans ses cerceaux crie « Morpion » et gagne la partie (= 1 point) !

• **2 organisations possibles du jeu (avant son lancement) :**



- **Evolution possible :**
Manière de se déplacer en fonction des objets déplacés (ballons de basket en dribblant, ballons de foot au pied ...)

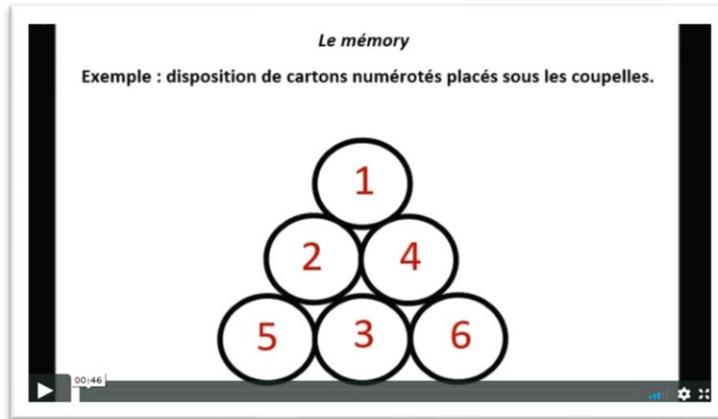
MEMORY

But du jeu :

Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses.

Matériel pour 1 atelier :

- 6 cartes numérotées de 1 à 6 ([Proposition de chiffre à imprimer](#))
- 2 cerceaux pour poser les cartes numérotées de 1 à 6
- 6 plots (coupelles ou sac à grains)
- 2 plots ou coupelles (pour la ligne de départ)

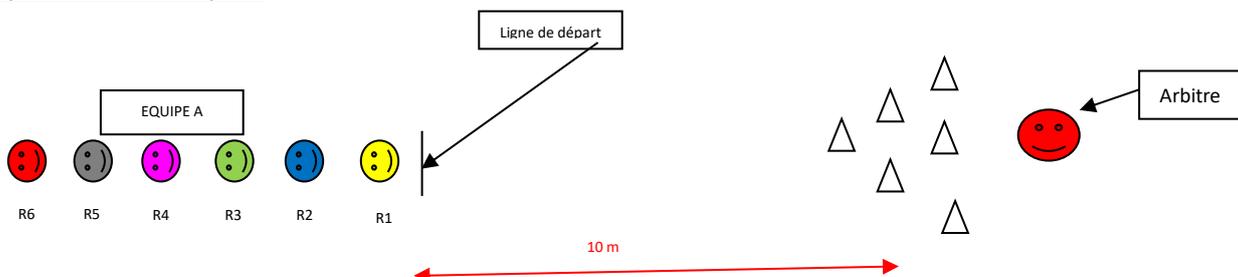


Les relayeurs	L'arbitre
Position de départ	Position de départ
En file indienne au niveau de la ligne de départ	Face aux relayeurs avec la fiche correction
Ce qu'ils doivent faire :	Ce qu'il doit faire :
<ol style="list-style-type: none"> 1. Courir jusqu'aux plots. 2. Soulever un des plots. <p>Si la carte est la « bonne » (récupérer les cartes dans l'ordre de 1 à 6):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Récupérer la carte numérotée. 2. Donner la carte à l'arbitre. 3. Courir jusqu'aux prochain relayeur. 4. Taper dans la main de celui-ci. 5. Poser la carte dans le cerceau de l'équipe. <p>Si ce n'est pas la bonne carte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Courir aussitôt taper dans la main du prochain relayeur. <p>Dès que les 6 cartes sont posées dans le cerceau de l'équipe crier : « gagné ».</p>	<p>Vérifier que les relayeurs :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. leur donnent bien la « bonne carte » (donner les cartes numérotées de 1 à 6). 2. reposent la carte numérotée si ce n'est pas la « bonne carte » (côté numéroté vers le sol).

Fin du jeu :

Quand les 6 cartes sont posées dans le cerceau de l'équipe.

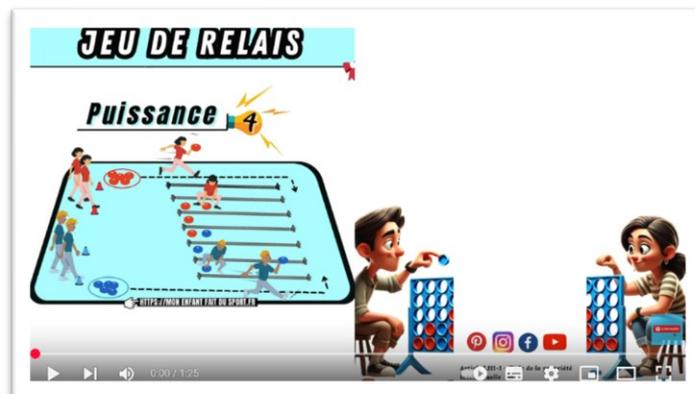
Représentation du jeu :



Evolution(s) possible(s) :

Le nombre de coupelles.

AUTRES JEUX (cliquez sur l'image pour voir la vidéo)



Bonne préparation à toutes et à tous !

Projet
« fête des jeux de société avec
l'Ugsel »
De la table au terrain de sport

