

# RENCONTRE « FETE DES JEUX DE SOCIETE AVEC L'UGSEL »

16 mai 2025 – PLOUFRAGAN (complexe sportif du haut-champ)  
ORGANISATION ET DEROULEMENT

## Prise en charge des équipes :

Accueillir les 3 équipes de 8 à 13 joueurs

Vérification des équipes présentes à l'aide du collier mémo « enseignant » remis le jour J.

Si une équipe est absente, avertir le responsable des terrains (talkie walkie pour un appel de l'équipe à la sono)

- Donner les consignes sur l'esprit de la rencontre aux enfants et accompagnateurs
- Donner les règles de jeu

## Piou Piou

Répartir les élèves de la manière suivante :

Effectifs	Nombre de			Nombre de		
	Fermes	Fermiers	Arbitres	Coqs	Poules	Nids
30	4	8 (2 par ferme)	4 (1 par ferme)	6	6	6
36	4	8 (2 par ferme)	4 (1 par ferme)	8	8	8
chasubles						

### Matériel :

- Chasubles de couleurs différentes
- Terrain tracé
  - ✓ Pour chaque ferme (tracée) :
    - 1 seau pour poser les balles (œufs)
    - 1 boîte de balle de tennis avec 3 balles (œufs) + 1 balle supplémentaire au cas où

**Objectif des fermiers :** rapporter 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<sup>er</sup> fermier à obtenir 3 œufs !

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

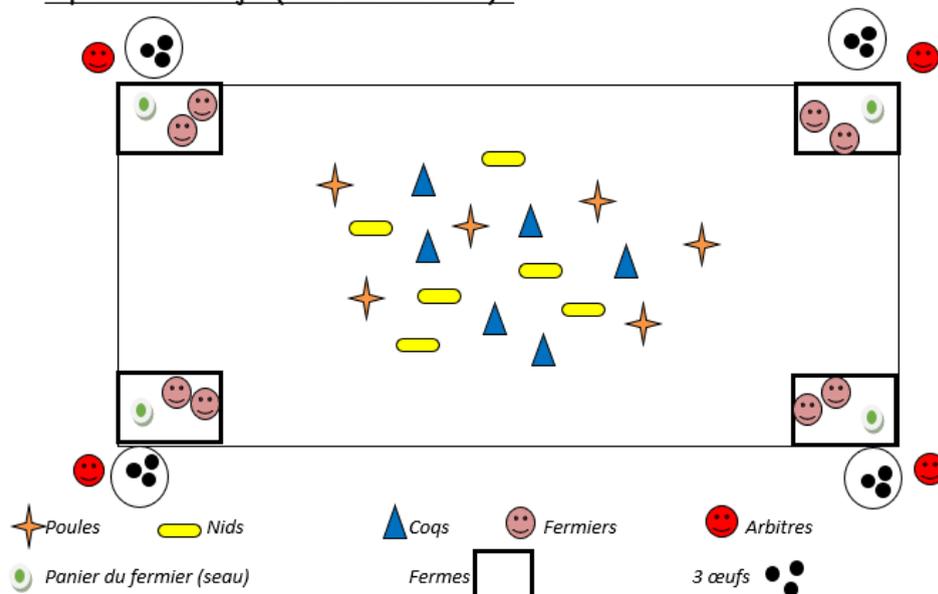
Lorsqu'un fermier a ramené 3 proies différentes (1 poule, 1 coq, 1 nid) dans sa ferme :

- 1) L'arbitre dépose 1 œuf dans le panier (seau) 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.

**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.

Au début de la partie, l'arbitre prend 3 balles dans les mains (œufs), puis pose les balles dans le seau en fonction des proies ramenées.

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



# Le Labyrinthe

Répartir les 3 équipes en 6 groupes (chaque équipe se divise donc en 2 groupes) = 1 couloir par ½ équipe.

Faire en sorte qu'il y ait le même nombre de relayeur par équipe (équité). Possibilité de demander à un enfant de faire 2 passages ou demander à un accompagnateur d'équipe de participer ...

Dans chaque groupe : désigner un arbitre.

## Matériel pour un groupe (6 groupes par terrain) :

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

## Déroulement du jeu :

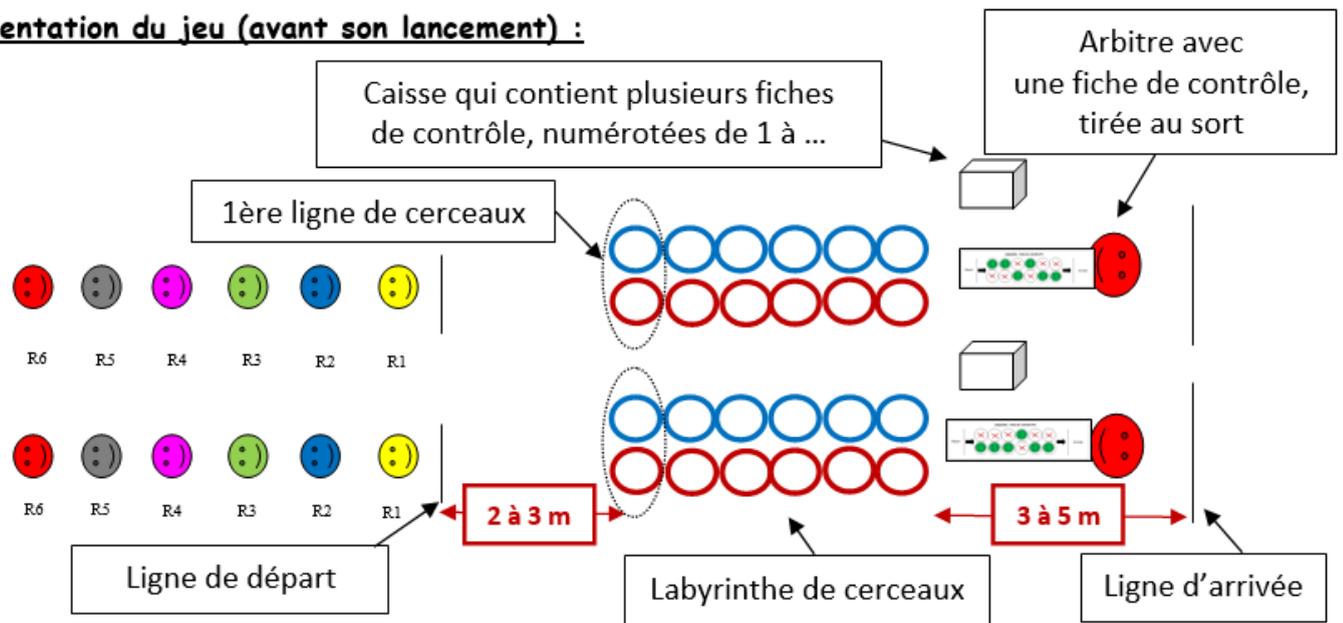
Au signal de début de partie (le meneur crie « Jouez »), dans chaque équipe, le relayeur N°1 doit :

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.

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

## Représentation du jeu (avant son lancement) :



## Course poursuite royale

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.

### Matériel

Terrain tracé

### 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 :

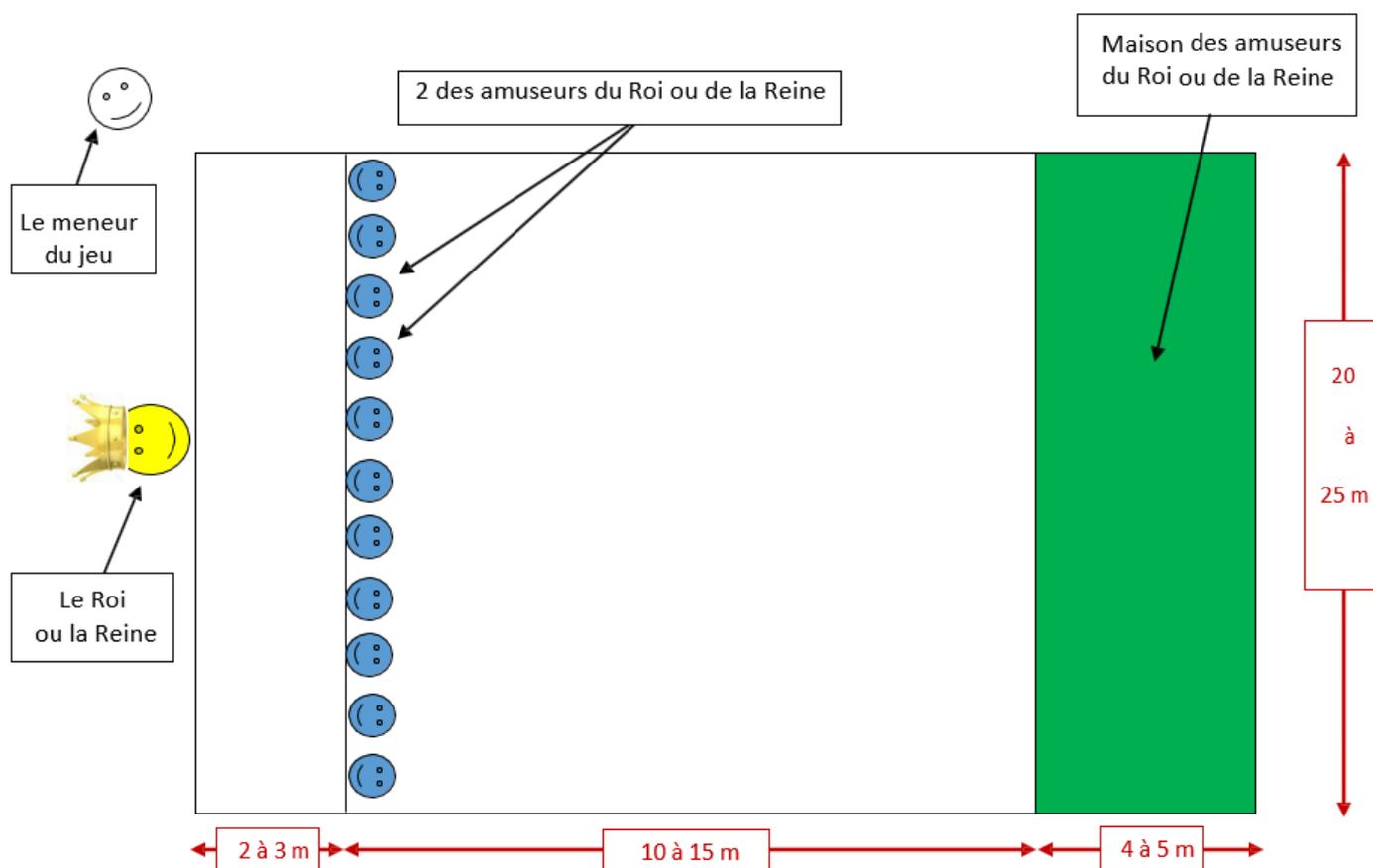
- **Les amuseurs du Roi ou de la Reine :** « Bonjour M. le Roi (ou Mme La Reine) ! » puis faire la révérence.
- **Le Roi ou la Reine :** « Bonjour, mes amuseurs ! Comment vous appelez-vous ? »
- **Les amuseurs du Roi ou de la Reine :** ils donnent le prénom retenu collectivement (Ex : Sarah).
- **Le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



## Ballon Echecs à 3 équipes

Répartir les 3 équipes : 1 équipe par 1/3 de terrain.

Même nombre de joueur par terrain (1 accompagnateur peut jouer mais ne peut ni lancer la balle ni être roi).

Donner les cartes plastifiées aux accompagnateurs et demander à ceux-ci de les distribuer discrètement aux joueurs de leur équipe (1 carte par enfant). Une fois que chaque enfant a bien compris son rôle l'accompagnateur récupère les cartes à jouer.

### Matériel par terrain :

Terrain tracé

3 lots de carte à jouer

3 ballons (commencer chaque partie avec un seul ballon)

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.

rôle	nombre	Si touché(e) « directement » par le ballon	déplacements
roi	1	Fin de la partie	libre
reine	1	Prison avec tous les joueurs de l'équipe. Il reste uniquement le roi sur le terrain.	
pion	2 à 5	Prison (pas de libération possible)	pieds joints.
cavalier	2		faire 1 tour sur lui-même, avant le tir
fou	2		A la manière d'un cavalier
Tour	2		

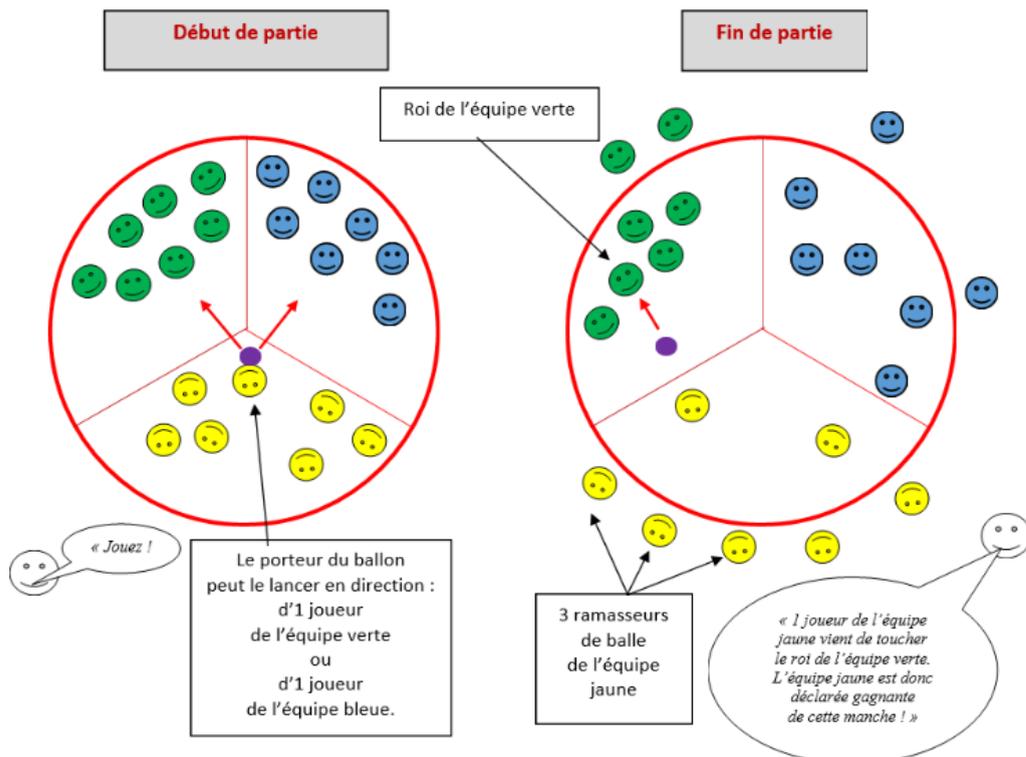
Les joueurs éliminés se placent en dehors du cercle, derrière leur espace de jeu et deviennent ramasseurs de balle.

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

Donner un défi à réaliser (ex : *1<sup>ère</sup> équipe assise ...*) aux équipes pour définir l'équipe qui aura la possession du ballon au début de la partie.

### 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 touche le sol, personne n'est éliminé.



# Tic! Tac! BOUM!

Répartir les élèves des 3 équipes sur 3 « rondes » (mélanger les équipes).

## Matériel nécessaire (pour 1 ronde) :

1 bandeau ; 1 ballon ; tracé au sol pour identifier l'emplacement de chaque joueur de la ronde

Sur chaque ronde :

- Désigner le meneur de jeu.
- Désigner le joueur « *détonateur* » (bandeau sur les yeux).
- Tous les autres joueurs forment une ronde (voir représentation du jeu ci-dessous).

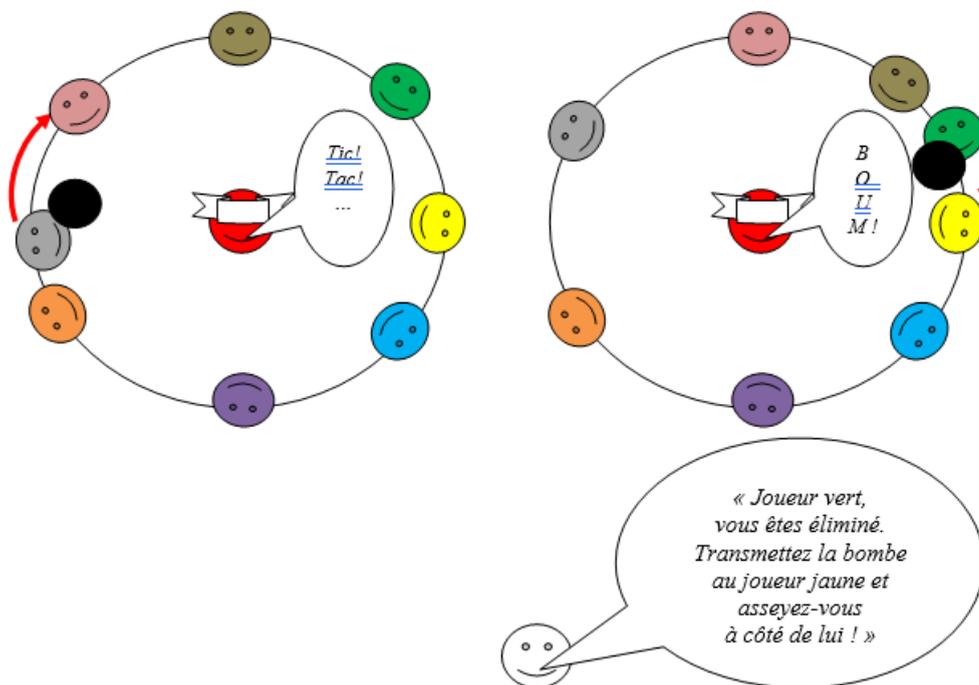
## Dans quels cas de figure un joueur est-il éliminé ? :

- 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.

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.



# Memory's Up

## Avant de jouer :

Répartir les 3 équipes (1 équipe par ligne de départ).

Constituer des binômes à l'intérieur des 3 équipes.

Désigner 3 arbitres (1 par équipe – qui contrôle le respect des règles, dans la zone avec cartes de memory).

Les accompagnateurs peuvent participer : arbitrage ou joueur.

## Matériel :

- ✓ 10 paires de cartes de memory
- ✓ 20 sacs à grains (1 sac recouvre 1 carte de memory)
- ✓ 3 seaux (1 par équipe pour recevoir les cartes trouvées ainsi que les sacs à grains)

## Déroulement du jeu :

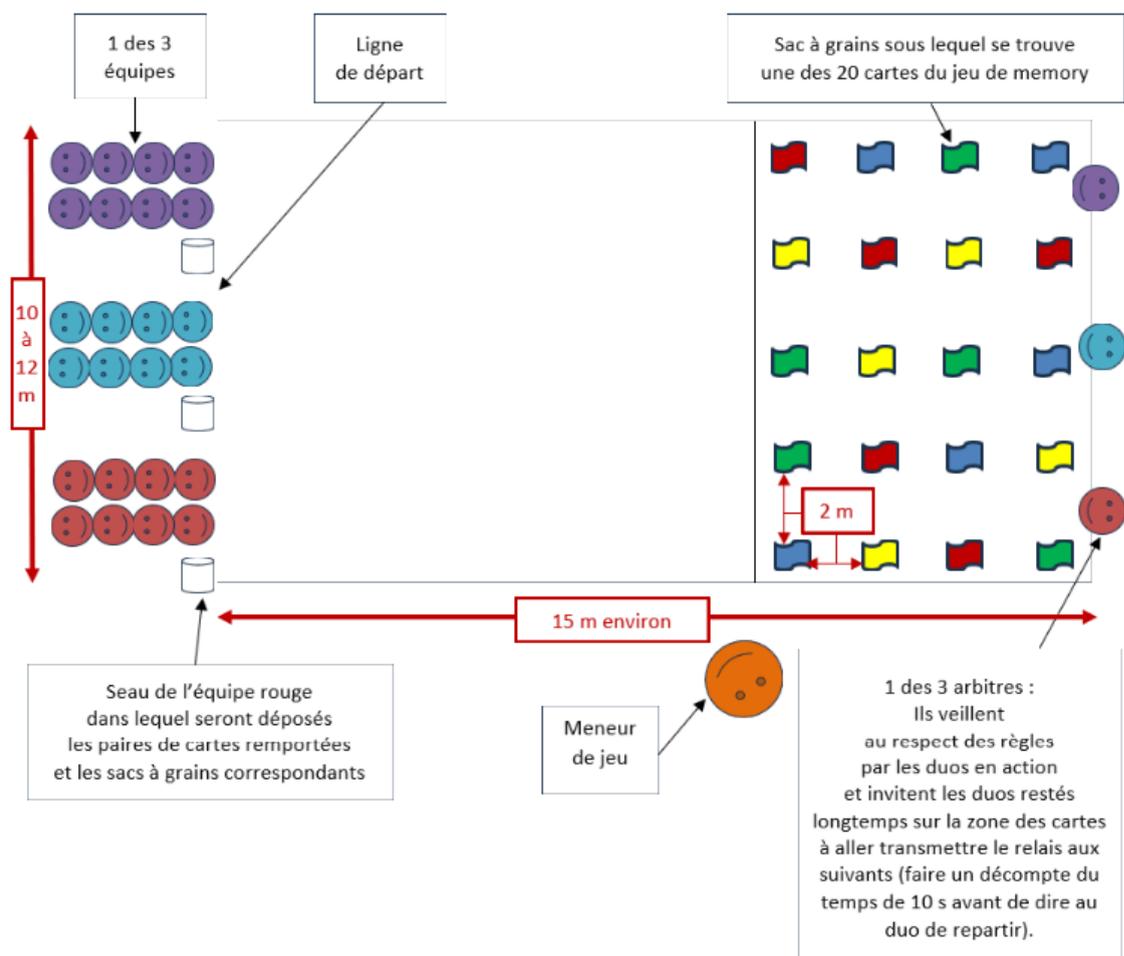
Au signal de début de partie (le meneur crie « Jouez »), dans chaque équipe, les 2 premiers joueurs doivent :

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<sup>ère</sup> manche : tout est autorisé (nommer ce qui est sur sa carte, montrer sa carte ... )
  - Sur la 2<sup>ème</sup> manche : bruitage uniquement (interdit : nommer ce qui est sur sa carte ; montrer sa carte)
  - Sur la 3<sup>ème</sup> 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 (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. Les joueurs d'une équipe peuvent guider le duo en action pour choisir les cartes du jeu de memory à retourner.



# Le trésor des lutins

- Donner les règles de jeu (les élèves sont assis).
- Répartir les 3 équipes (1 équipe par ligne de départ).
- Inviter les accompagnateurs à être le meneur de jeu de son équipe.

## Matériel nécessaire pour un terrain (3 équipes par terrain) :

- 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 »)

Pour chaque équipe :

- 1 plateau de jeu plastifié (**recto/verso**)
- 1 support (fixé par 2 piquets) pour poser le plateau de jeu
- 4 pinces pour éviter que le plateau de jeu ne s'envole
- Pâte à fixe (pour fixer les tuiles sur le plateau de jeu)
- 1 dé

## 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<sup>ère</sup> 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.

