

Rencontre « Jeu des déménageurs » niveau 1

Horaires*Pour les rencontres du matin :*

Arrivée sur le site : 9h30

Début de la rencontre : 10h00

Fin de la rencontre : 12h00. Résultats + pique nique et départ vers 13h15.

Pour les rencontres de l'après-midi :

Arrivée sur le site: 12h 30 (pique niquer avant)

Début de rencontre : 13 H 00

Fin de rencontre : 15 H 00

Organisation

- Quatre équipes par classe
- Quatre équipes par terrain
- Un adulte (enseignant) par terrain
- Des parents : rôle : juge d'équipe placé devant les cerceaux et devant les caisses

La constitution des équipes

Des équipes mixtes, pas d'équipe de niveau.

Kit par classe (matériel à amener lors de la rencontre) :

- Quatre jeux de dossards de couleurs différentes
- une plaquette + stylo
- 80 objets par classe (objets à déménager) : installer 3 objets par enfant
- feuille de rotation et de score ; à envisager éventuellement sous forme d'affiche. (Cf. exemple plus loin) + feutres VELLEDA (si utilisation de grandes affiches) + gros scotch (pour placer les affiches sur un grand carton ou tout autre support)

Matériel spécifique (à amener par le CPC) :

- quatre caisses (par terrain), avec 4 plots de couleurs différentes, un devant chaque caisse
- Une natte ou un tapis par terrain (sous le cerceau pour éviter qu'il glisse)
- Quatre cerceaux de couleurs différentes (un pour chaque équipe) par terrain

Rencontre « Jeu des déménageurs » niveau 1

But

Pour les déménageurs :

Amener le plus rapidement possible des objets de sa réserve (cerceau de couleur) à sa maison (caisse)

Un joueur (déménageur) ne peut prendre qu'un seul objet en même temps.

Quand la réserve d'une équipe est vide et que le dernier objet est posé dans la caisse, le jeu est terminé.

L'équipe qui a vidé sa réserve en premier a gagné la partie et marque 3 points, les perdants 1 point.

Critères de réussite

A gagné : l'équipe qui a vidé sa réserve et a rempli sa caisse (ou maison) avant les autres équipes.

Comptage des points :

L'équipe qui termine en premier gagne 3 points

Les autres équipes gagnent 1 point

(Proposition : si deux équipes « gagnent » en même temps : elles marquent 2 points)

Conditions de mise en œuvre

Dans chaque réserve d'équipe, il y a 3 objets par enfant

La couleur de la caisse sera indiquée par un plot de couleur

Organisation des équipes :

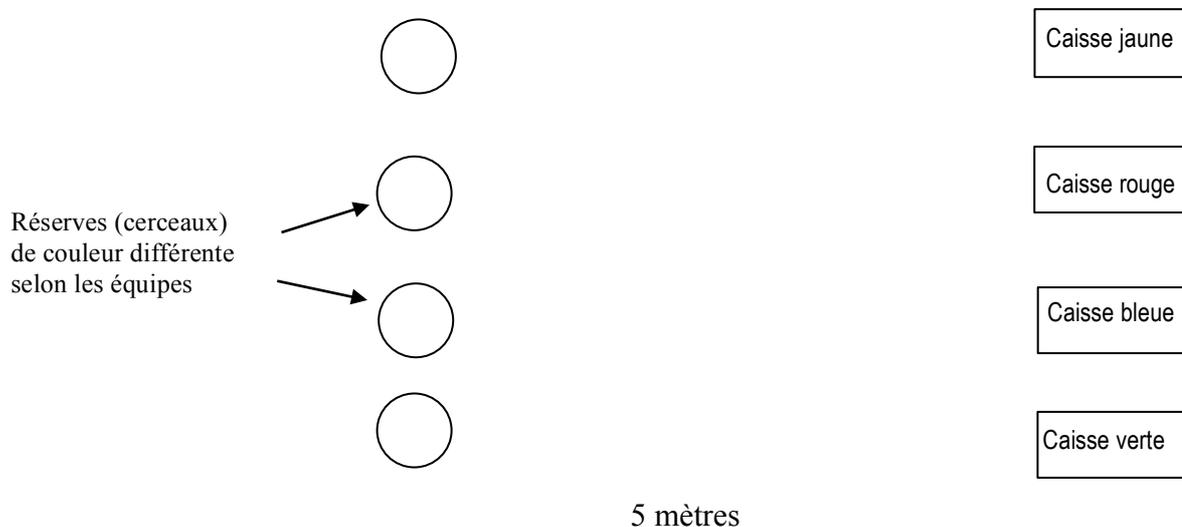
Quatre équipes au total sur un terrain

Rôles sociaux

Les juges des équipes vérifient qu'une réserve d'une équipe est vide.

Schéma du jeu :

Départ des enfants : assis autour des cerceaux



Rencontre « Jeu des déménageurs » niveau 1

TERRAIN n°:

Adulte responsable :

Numéros des matchs	ÉQUIPES			
1	R	B	J	V
Score				
points				
2	R	B	J	V
Score				
Points				
3	R	B	J	V
Score				
points				
4	R	B	J	V
Score				
Points				

3 points pour une victoire ;
 2 points pour un match nul ;
 1 point pour un match perdu

Affichage des résultats de la rencontre (exemple):

**RESULTATS
 DE LA RENCONTRE**

Équipes	Rouge	Bleue	Jaune	Verte
Noms des équipes				
Total Points				

5	R	B	J	V
Score				
points				
6	R	B	J	V
Score				
Points				

CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE AVANT

- Présenter le dispositif de rencontre à la classe.
- Préparer les équipes par classe.
- Préparer le matériel à emporter.

CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE PENDANT

Assurer les tâches d'arbitre de jeu ou de superviseur sur un terrain

CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE APRÈS

- Annoncer les résultats
- Remettre les diplômes
- Récupérer le matériel
- Faire le bilan avec ses élèves
- Faire noter les résultats dans le cahier d'EPS (ou toute sorte de traces écrites en classe)

Prendre le temps de terminer la rencontre par un moment de convivialité (goûter, pique-nique...)