

Rencontre « Jeu des déménageurs » niveau 2

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

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

- Quatre jeux de dossards de couleurs différentes
- Un chronomètre
- Une plaquette + stylo
- 80 objets par classe (objets à déménager : installer 4 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):

Deux tapis pour la réserve au milieu et 2 nattes pour la « caisse » par terrain de jeu, 2 terrains de jeu pour une classe

Rencontre « Jeu des déménageurs » niveau 2

But

Pour les déménageurs :

Remplir sa « caisse » (ou sa maison) avec le plus grand nombre d'objets en une minute de jeu.

Amener le plus rapidement possible des objets de la réserve (tapis) dans sa caisse (maison)

Quand la réserve centrale est vide, prendre les objets dans la caisse (ou maison) de l'équipe adverse.

Règle du jeu :

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

Critères de réussite

A gagné, l'équipe qui a le plus d'objets dans sa caisse (ou maison) à la fin du temps de jeu.

Conditions de mise en œuvre

- Dans chaque réserve d'équipe, il y a trois objets par enfant
- La couleur de la caisse sera indiquée par un plot de couleur

Organisation des équipes :

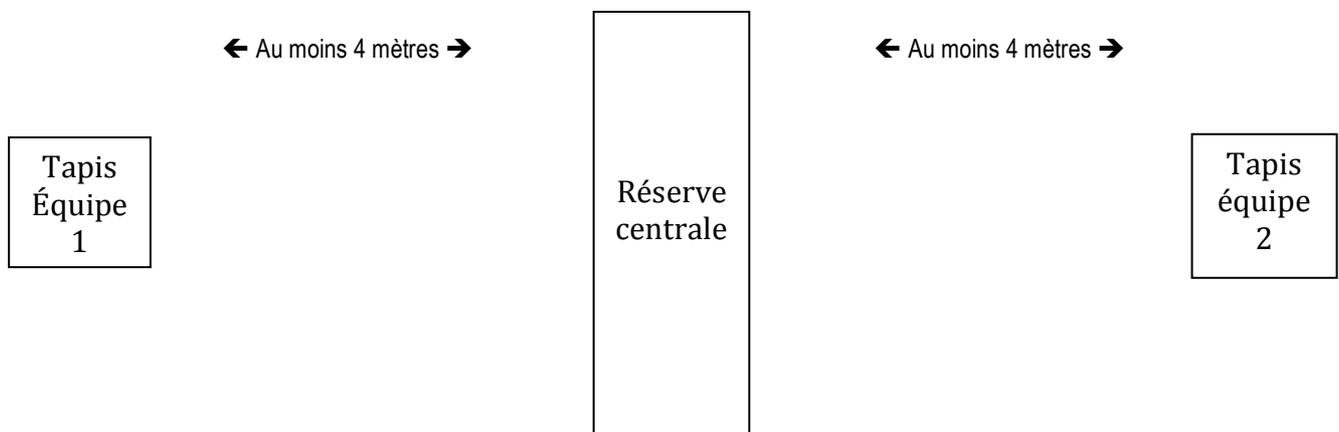
- Quatre équipes par classe
- Deux équipes s'affrontent sur un terrain
- Une équipe arbitre

Rôles sociaux

Deux juges de chaque côté de la réserve, un chronométreur (1min), deux juges autour de chaque tapis

Schéma du jeu :

Départ des enfants : assis sur le tapis



Dispositif à doubler, sous la charge d'un enseignant-chronométreur.

Tableau de roulement :

Sur chaque terrain, six parties A+B, A+C, A+D, B+D, B+C, C+D, on peut imaginer deux manches avec une pause entre les deux.

Rencontre « Jeu des déménageurs » niveau 2

TERRAIN n°:

Adulte responsable :

Numéro de match	Équipes			
	R	B	J	V
1				
Score				
Points				
2	R	B	J	V
Score				
Points				
3	R	B	J	V
Score				
Points				
4	R	B	J	V
Score				
Points				
5	R	B	J	V
Score				
Points				
6	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):

**RÉSULTATS
 DE LA RENCONTRE**

Équipes	Rouge	Bleue	Jaune	Verte
Noms des équipes				
Total 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...)