

1 jeu d'approche "LA CHASSE AU TRESOR"

1 jeu de poursuite "LES EPERVIERS DEMENAGEURS AVEC REFUGES"

Arrivée sur le site : 9h30.

Début de la rencontre : 10h00

Cf. fiches de rotation.

Fin la rencontre : 12h00.

Résultats + pique nique et départ vers 13h15.

Organisation

- 4 classes participantes avec 2 clubs par classe
- 8 équipes au total
- 2 jeux

La constitution des équipes

2 clubs par classe, soit 12 à 15 élèves.

Kit par classe

30 queues

Dossards (voir décision entre les participants).

Matériel spécifique apporté par le CPC :

Corne de brume et sifflet

1 chronomètre

12 caisses

Rubalise et pinces à linge pour délimiter l'espace de jeu

2 jeux de 40 plots (style coupelle)

2 jeux de 30 jalons

1 jeu de dossards jaunes

Jeu de "LA CHASSE AU TRESOR"

Rôles des adultes :

Enseignants : superviseur de la rencontre

Autres personnes : Dans l'espace de jeu pour assurer la sécurité. 2 près des guetteurs

Règles d'or

- Respecter les limites de la zone de jeu matérialisées par la rubalise.
- Accepter d'être vu ou pris par le guetteur sans forcément avoir besoin de l'intervention de l'arbitre.
- Respecter les signaux de début et de fin de jeu.

Les règles du jeu

But

Pour les attaquants :

S'approcher des enclos des guetteurs pour prendre un jalon ou un plot, le rapporter dans sa caisse et recommencer sans être vu du guetteur.

Pour les défenseurs :

Empêcher les attaquants de prendre des objets en les désignant.

Conditions de mise en œuvre

Chaque manche dure 7 minutes

Consigne

Chaque manche dure 10 minutes

Pour les joueurs

Vous vous approchez des enclos pour prendre sans vous faire voir un jalon ou un plot. Vous ramenez ensuite l'objet dans votre camp.

Vous ne pouvez emporter qu'un seul jalon ou plot à la fois. Si vous êtes désigné par le guetteur, vous devenez prisonnier.

Pour le guetteur

Vous devez désigner les joueurs pour les empêcher de prendre les objets.

Pour désigner, vous dites :

- la couleur du dossard.
- la couleur du foulard (bandana, brassard ou collier).

Exemple : vu "rouge, bandana bleu".

Pour les prisonniers

Vous êtes assis en colonne et dans l'ordre d'arrivée dans la prison. Lorsqu'un 5^{ème} prisonnier arrive, le premier redevient joueur.

Quand vous sortez de la prison, vous repassez par le départ avant de jouer.

Pour les arbitres (de la même équipe que les guetteurs)

Compteur de points (3) :

Vous êtes prêt de la caisse et vous comptez le nombre d'objets à l'intérieur au signal de fin de jeu

Vous notez le résultat sur la feuille d'équipe.

Vous annoncez le résultat.

Chronométrateur (1) :

Vous donnez le signal de début de jeu (1 coup de sifflet ou de corne de brume).

Vous donnez le signal de fin de jeu (3 coups de sifflet ou de corne de brume).

Arbitre de prison (2) :

Vous placez les prisonniers dans l'ordre d'arrivée.

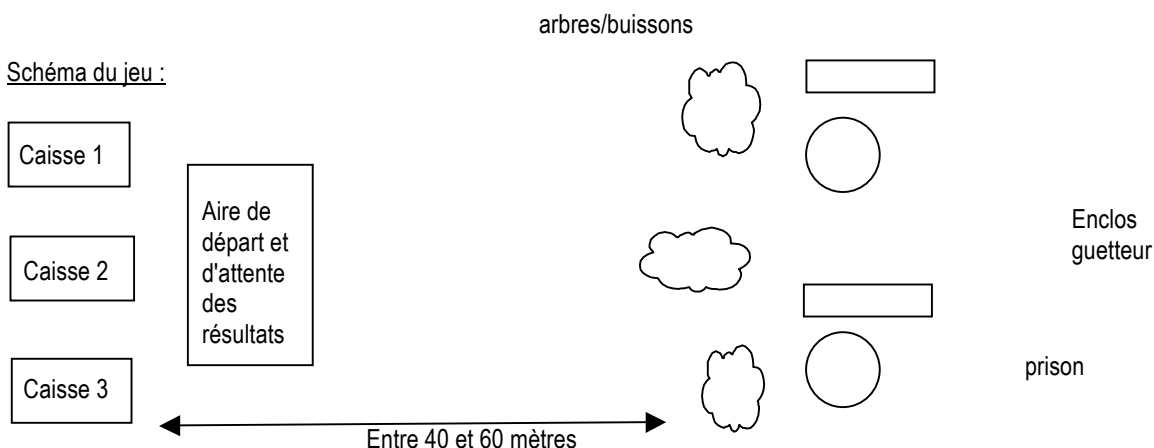
Vous libérez le premier prisonnier à l'arrivée du sixième prisonnier.

Arbitres de jeu (entre 4 et 6) :

Vous veillez à ce que les règles du jeu soient respectées.

Critères de réussite

A gagné l'équipe qui a le plus grand nombre de points après les 4 rotations.



1 jeu de poursuite "LES EPERVIERS DEMENAGEURS AVEC REFUGES"

Rôles des adultes :

Enseignants : superviseur de la rencontre

Autres personnes :

Règles d'or

- Respecter les limites de la zone de jeu.
- Accepter d'être pris par l'épervier sans forcément avoir besoin de l'intervention de l'arbitre.
- Respecter les signaux de début et de fin de jeu.

Les règles du jeu

But

Pour les attaquants « déménageurs » : amener le plus de queues possible depuis leur réserve jusqu'à leur « maison ».

Pour les défenseurs « éperviers » : intercepter les déménageurs pour les empêcher d'amener leur queue à leur maison.

Conditions de mise en œuvre

Temps de jeu : 4 minutes par manche, 3 rotations par partie.

Pour une rotation, chaque club fournit 4 éperviers et 8 déménageurs. Les 8 déménageurs sont de la couleur du terrain. Les éperviers vont chasser sur un autre terrain (Cf. tableau).

Consigne

Pour les déménageurs :

Vous amenez le plus de queues possible depuis votre réserve jusqu'à la maison de votre couleur sans vous faire toucher. Vous ne pouvez prendre qu'une seule queue à la fois. Vous êtes invulnérables dans votre maison, les refuges et dans votre réserve.

Si on vous a pris votre queue, vous devez retourner en prendre une autre dans votre réserve.

Pour les éperviers :

Vous attrapez la queue d'un déménageur et vous la déposez dans votre réserve avant de pouvoir recommencer.

Pour les arbitres:

L'arbitre (adulte) : Il vérifie que les déménageurs accrochent bien leur queue. Il est le gardien du respect des règles de jeu (auto arbitrage).

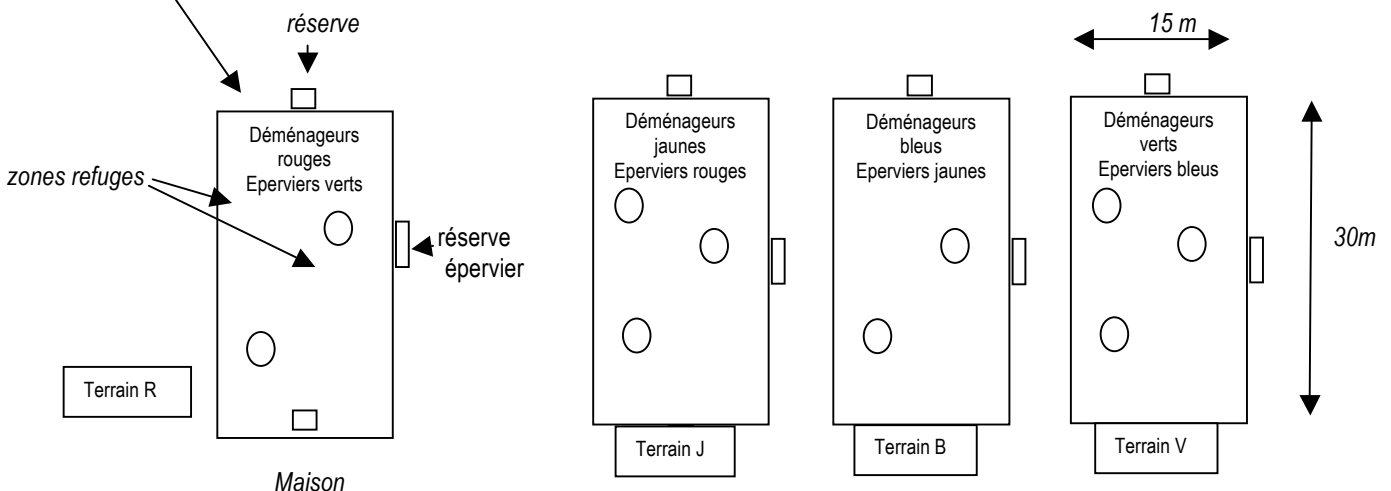
Critères de réussite

Pour les attaquants : A l'issue des trois rotations :

A gagné l'équipe qui a ramené dans son camp le plus grand nombre de queues, y compris celles interceptées pendant le rôle d'épervier.

Schéma du jeu (4 espaces de jeu)

30 mètres



FICHE « RÔLES SOCIAUX »

<u>Chasse au trésor</u>	
Equipe	
Guetteurs (2)	
Chronométrateur(1)	
Arbitres de prison (2)	
Compteur de points (1)	
Arbitres de jeu (3)	
Arbitres de camp (3)	

<u>Chasse au trésor</u>	
Equipe	
Guetteurs (2)	
Chronométrateur(1)	
Arbitres de prison (2)	
Compteur de points (1)	
Arbitres de jeu (3)	
Arbitres de camp (3)	

Chasse au trésor

Equipe 1 De couleur

Equipe 2 De couleur

Equipe 3 De couleur

Arbitres de couleur

	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3	Jeu 4	Points
	D	A	A	A
	A	D	A	A
	A	A	D	A
	A	A	A	D

	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3	Jeu 4	Points
	D	A	A	A
	A	D	A	A
	A	A	D	A
	A	A	A	D

Eperviers déménageurs

Chaque club de couleur constitue 3 équipes.

		Rouges		Jaunes		Bleues		Vertes	
		équipes	points	équipes	points	équipes	points	équipes	points
Partie 1	E	1							
	D	2 et 3							
Partie 2	E	2							
	D	3 et 1							
Partie 3	E	3							
	D	1 et 2							
Total points									

CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE AVANT

- Présenter le dispositif de rencontre à la classe.
- Préparer les 2 clubs par classe.
- Remplir le tableau des rôles sociaux pour le jeu chasse au trésor.
- Préparer 3 équipes par club pour le jeu les éperviers déménageurs avec refuges.
- Préparer le matériel à emporter.

CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE PENDANT

- Assurer les tâches d'arbitre de jeu ou de superviseur

CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE APRES

- Annoncer les résultats
- Remettre les diplômes
- Récupérer le matériel
- Faire le bilan avec ses élèves
- Faire noter les résultats dans le cahier d'EPS

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