



Morpion géant

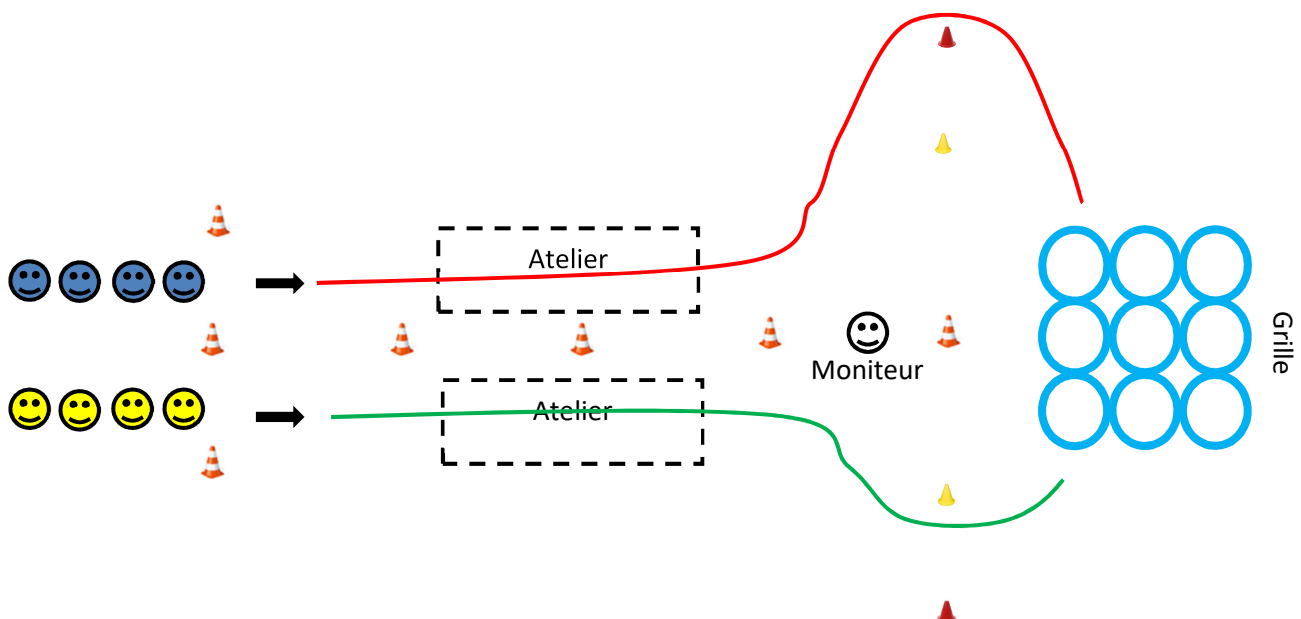
Objectifs pédagogiques : Allier vitesse, qualité d'exécution, anticipation et réflexion. Maîtriser son stress.

Fondamentaux qu'il est possible de faire travailler : Se déplacer, se diriger, freiner, se retourner, sauter

Matériel nécessaire : 9 cerceaux, 2 jeux de 3 chasubles, cônes

But du jeu : Etre la première équipe à aligner ses 3 chasubles pour former une ligne droite.

Déroulement/consignes : Composer deux équipes et distribuer une chasuble aux 3 premiers joueurs de chaque équipe. Les premiers joueurs de chaque équipe s'élancent en même temps. Ils réalisent le(s) atelier(s) mis en place sur le parcours puis doivent contourner le plot jaune si ils ont correctement réalisé l'atelier ou le plot rouge si ils n'ont pas réalisé correctement l'atelier (c'est le moniteur qui détermine si l'atelier a été réalisé correctement et qui désigne la couleur du plot à contourner). Quand ils arrivent au niveau de la grille formée par les 9 cerceaux posés au sol, chaque joueur doit s'immobiliser avant de pouvoir déposer sa chasuble dans le cerceau de son choix (Attention : on ne peut mettre qu'une seule chasuble par cerceau donc c'est le premier arrivé le premier servis). Une fois sa chasuble posée, le joueur retourne passer le relais au joueur suivant en lui tapant dans la main. Les seconds puis troisièmes joueurs de chaque équipe font de même. Si après le passage du troisième joueur, aucune ligne n'est formée, les joueurs suivants vont s'élancer à leur tour et ils auront alors le droit de ne déplacer qu'une seule chasuble de leur équipe, au choix, pour tenter de formée une ligne. Le jeu se termine quand une des deux équipes a réussi à aligner ses 3 chasubles pour former une ligne.



Exemple de tracé pour les deux équipes en considérant que le joueur de l'équipe jaune réalise correctement l'atelier (trace vert) et que le joueur de l'équipe bleu ne réalise pas correctement l'atelier (tracé rouge)

Variantes : Supprimer les plots jaunes et rouges pour simplifier la règle du jeu. Varier le nombre d'ateliers sur le parcours. Imposer le type de freinage (T, chasse neige...). Augmenter la taille de la grille et le nombre d'équipes