

**Journée du sport scolaire  
16.17 et 18.09.2015**

## **ATTENTION A L'ARBITRE**



### **Description du matériel :**

- Un plateau de jeu
- 4 séries de cartes activités classer selon 4 thèmes différents (série BLEU : quizz sport // série JAUNE : sauter, lancer, courir // série VERT : jeux collectifs // série ORANGE : rondes et jeux chantés dansés)
- un puzzle de 6 pièces noires pour cacher l'arbitre de la partie centrale du plateau
- un dé avec 4 faces de la couleur de chacune des séries activités, une face « étoile » et une face noire

**Niveau :** PS ■ MS ■ GS ■ CP ■

**Nombre de joueurs :** 4 joueurs, ½ classe, 4 équipes de 6 joueurs, classe

**Variables :** n'utiliser que deux types d'activités, prévoir un même thème de rondes (de jeux collectifs, questions, verbe d'action), réserver certaines activités aux plus jeunes, dévoiler l'arbitre en 4 morceaux de puzzle et non 6...

**But du jeu :** Réaliser toutes les activités avant que l'arbitre n'apparaisse (ou disparaisse)

### **Avant de commencer :**

Choisir 4 activités par thème (possibilité d'adapter les activités aux connaissances communes des élèves de la classe → voir séries-cartes à compléter)  
Placer les cartes-activités sur le plateau aux emplacements prévus  
Recouvrir l'arbitre de la partie centrale du plateau des caches noirs (ou le laisser visible)

**Déroulement du jeu :** Les joueurs jouent contre l'arbitre

Le premier joueur lance le dé (l'équipe 1 lance le dé...). Il prend une carte-activité de la couleur indiquée

Si le dé indique « noir », il ôte un morceau du puzzle de l'arbitre (ou recouvre l'arbitre d'un morceau de puzzle noir)

Si le dé indique « étoile », le joueur nomme la couleur qu'il choisit pour réaliser une activité ou a la possibilité de remettre un morceau de puzzle sur l'arbitre (d'ôter un morceau de puzzle)

L'activité indiquée sur la carte est réalisée

La carte est ensuite placée auprès des « sportifs » du plateau (angles) en respectant les couleurs (cartes série BLEU vers le coureur, cartes série ORANGE auprès de la gymnaste...)

Et ainsi de suite

**Fin du jeu :** Toutes les activités sont réalisées avant que l'arbitre de la partie centrale du plateau soit dévoilé (ou disparaisse complètement) → les joueurs ont alors gagné

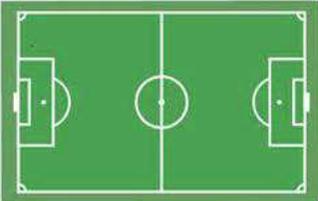
L'arbitre est complètement dévoilé (ou totalement recouvert) → les joueurs ont alors perdu

### **Observations :**

Ce jeu est de la famille des jeux de coopération.

Tous les joueurs gagnent ou perdent

**Séries cartes-activités (à compléter...)**

<p><b>ORANGE</b> Rondes et jeux chantés dansés</p>		<ul style="list-style-type: none"><li>○ Chansons pour se déplacer :</li><li>○ Chansons à consignes :</li><li>○ Rondes à choix :</li><li>○ Rondes à figures :</li></ul>
<p><b>BLEU</b> Quizz sport</p>		<ul style="list-style-type: none"><li>○ Indique</li><li>○ Comment s'appelle</li><li>○ Cite</li><li>○ Que doit-on</li><li>○ Que se passe-t-il</li></ul>
<p><b>VERT</b> Jeux collectifs</p>		<ul style="list-style-type: none"><li>○ Affrontement collectif :</li><li>○ Jeu de poursuite :</li><li>○ Jeu de concurrence :</li><li>○ Jeu coopératif :</li></ul>
<p><b>JAUNE</b> Actions motrices de base</p>		<ul style="list-style-type: none"><li>○ Courir vite, courir longtemps</li><li>○ Sauter loin</li><li>○ Sauter par-dessus</li><li>○ Lancer loin, lancer dans, lancer à, lancer avec</li></ul>