

JEUX DU PATRIMOINE – Cycle 3

Proposition d'organisation des rencontres

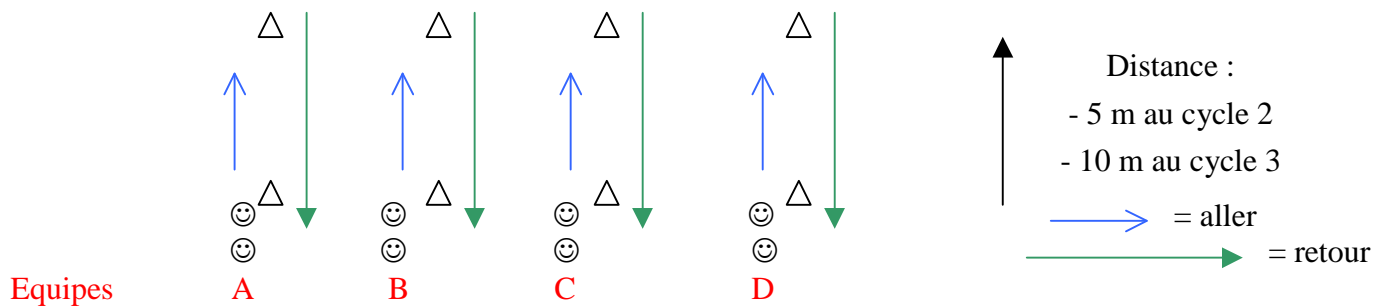
Rassemblements d'environ 50 élèves, et 1 ou 2 représentant(s) minimum par activité (ex : course aux bidons, 2 coureurs pour faire des relais). Pour le fil rouge et les ateliers 4, 5, 6, 7, les équipes se lancent des défis. Pour réaliser davantage de défis, la course en sac peut être proposée dans un second temps.

1. Course aux bidons :

But : Par 2, se relayer pour transporter des bidons d'un point à un autre plus rapidement que ses adversaires.

Organisation : 4 équipes de 2 coureurs (ou plus selon les effectifs) concourent, puis 4 autres, soit 8 élèves à la fois.

➤ 1^{ère} phase :



- 2^e phase : Même chose avec les équipes E, F, G, H.
- 3^e phase : Finale des 2 meilleures équipes dans les phases 1 et 2.
- 4^e phase : Finale des 2 équipes perdantes dans les phases 1 et 2.

Matériel : 8 plots, sifflet, 8 seaux lestés de 2 kilos, feuille de route.

Tâche : Au signal, les élèves placés en tête de file courent avec deux seaux vers le plot placé à 5 m pour les cycles 2, et 10 m pour les cycles 3, puis contournent ce plot et reviennent au départ pour transmettre les seaux à leur partenaire. Ce dernier effectue le même parcours (dans le même sens ou en sens inverse) jusqu'au plot d'arrivée.

Les vainqueurs sont ceux qui ont effectué le plus vite le parcours avec le relais.

Critères de réussite : J'ai réussi si je ramène les seaux plus vite que mes adversaires.

Comptage : Avec les 4 phases de brassage, on obtient un classement de 1 à 8. L'équipe la plus forte/rapide marque 8 points, la deuxième marque 7 points, la suivante 6, ..., la dernière 1 point.

Fil rouge : le tir à la corde

2 équipes se rencontrent en 2 points gagnants, sur une manche, la revanche et la belle : 1 point par tir gagné et 2 tirs consécutifs gagnés suffisent.

A l'issue de la course aux bidons, le dernier au classement (8^e) lance un défi à une des 7 autres équipes de son choix pour l'épreuve du tir à la corde. (Ou bien A rencontre H)

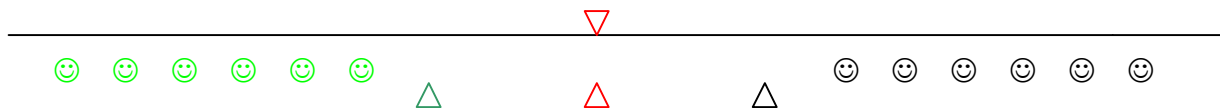
Ces deux équipes ne participeront plus au fil rouge, mais pourront lancer un défi par la suite au tir à la corde.

But : tirer collectivement la corde davantage que les adversaires sur une distance déterminée.

Matériel : 3 plots, une corde, un sifflet.

Tâche : Les équipes tenant chacune un bout de la corde, au signal, les élèves des 2 équipes tirent la corde. Une marque indique le milieu de la corde. Ils doivent tirer jusqu'à ce que cette marque franchisse le plot délimitant

leur terrain.



Comptage : 8 points pour l'équipe gagnante, 4 points si 1 manche gagnée, 0 point si aucune manche gagnée.

2. Course en sac :

But : Par 2, se relayer pour effectuer le parcours en sac d'un point à un autre plus rapidement que ses adversaires.

Matériel : 8 plots, sifflet, 8 sacs, feuille de route.

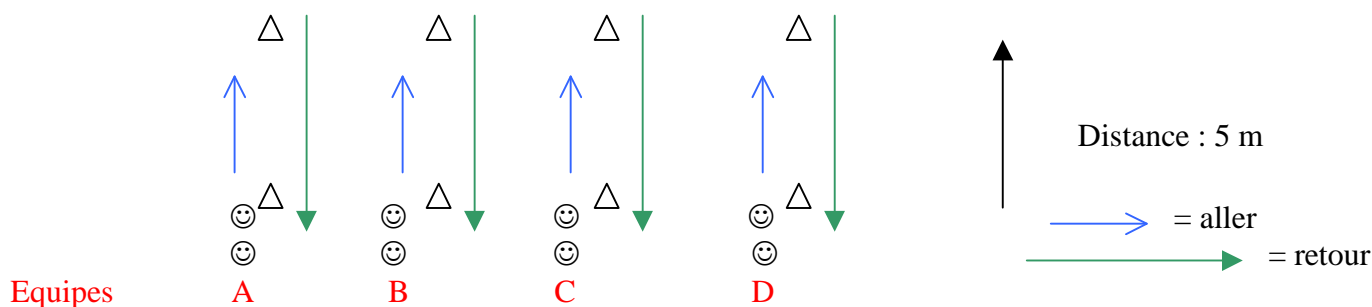
Tâche : Au signal, les 4 élèves placés en tête de file courent/sautillent vers le plot placé à 5 m pour tous les élèves, puis contournent ce plot et reviennent au départ où ils transmettent le sac à leur partenaire. Ce dernier effectue le même parcours (dans le même sens ou en sens inverse) jusqu'au plot d'arrivée.

Les vainqueurs sont ceux qui ont effectué le plus vite le parcours avec le relais.

Critère de réussite : J'ai réussi si je réalise le parcours plus vite que mes adversaires.

Organisation : 4 équipes de 2 coureurs concourent, puis 4 autres, soit 8 élèves à la fois.

➤ 1^{ère} phase :



- 2^e phase : Même chose avec les équipes E, F, G, H.
- 3^e phase : Finale des 2 meilleures équipes dans les phases 1 et 2.
- 4^e phase : Finale des 2 équipes perdantes dans les phases 1 et 2.

Comptage : Avec les 4 phases de brassage, on obtient un classement de 1 à 8. L'équipe la plus forte/rapide marque 8 points, la deuxième marque 7 points, la suivante 6, ..., la dernière 1 point.

Fil rouge : le tir à la corde

2 équipes se rencontrent en 2 points gagnants, sur une manche, la revanche et la belle : 1 point par tir gagné et 2 tirs consécutifs gagnés suffisent.

A l'issue de la course en sac, le plus mal classé lance un défi à une des 5 autres équipes de son choix et n'ayant pas encore participé. (Ou bien B rencontre G)

Ces deux équipes ne participeront plus au fil rouge, mais pourront lancer un défi par la suite au tir à la corde.

3. Lokotsa (amasse maïs) :

But : Aller plus vite que l'équipe adverse.

Organisation : 4 équipes de 2 d'élèves.

Matériel : 3 épis de maïs à transporter par équipe. 3 cerceaux ou caisses par équipe pour matérialiser la zone où

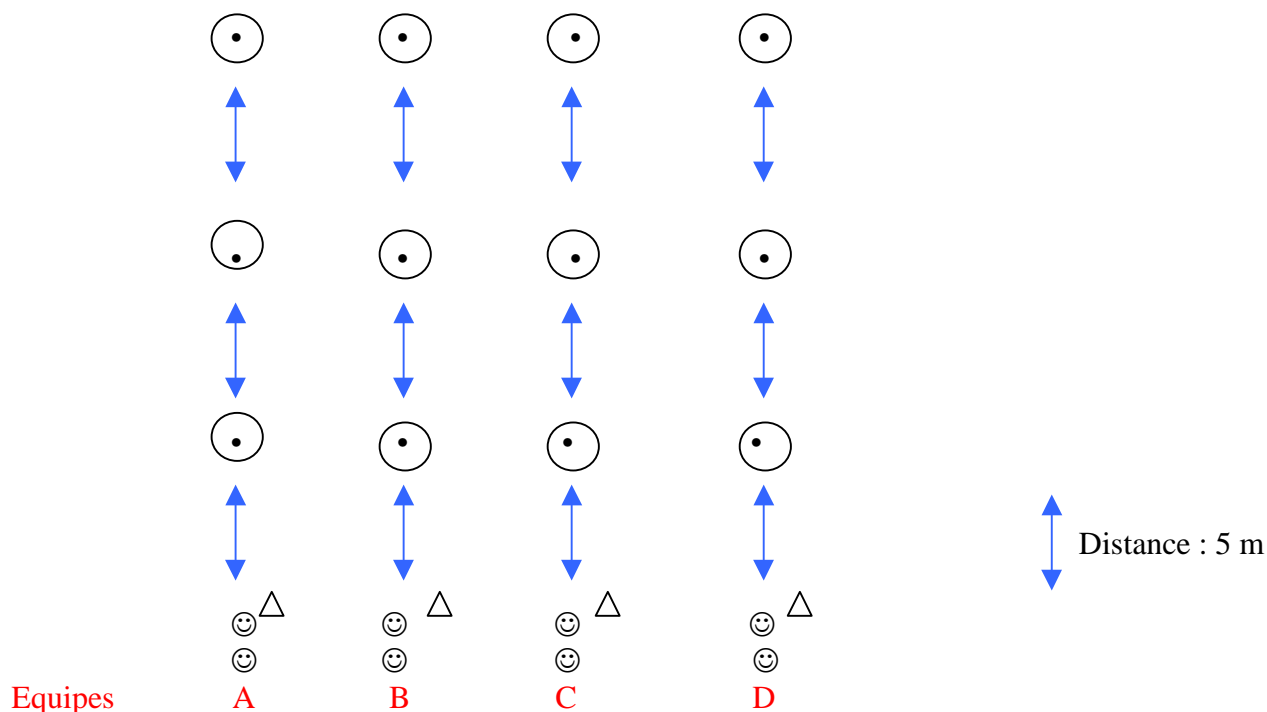
déposer et ramasser les épis.

Tâche : Au signal, le joueur en tête de file va poser un épi de maïs dans le 1^{er} cerceau et revient au départ, puis repart avec un deuxième épi pour le déposer dans le 2^e cerceau et revient au départ, puis repart avec un troisième épi pour le déposer dans le 3^e cerceau et revient au départ.

Ensuite, le deuxième joueur doit aller chercher les épis un par un dans l'ordre inverse.

Exiger de déposer et non de jeter.

Critères de réussite : J'ai réussi si j'ai fini le premier.



Comptage : Avec les 4 phases de brassage, on obtient un classement de 1 à 8. L'équipe la plus forte/rapide marque 8 points, la deuxième marque 7 points, la suivante 6, ..., la dernière 1 point.

Fil rouge : le tir à la corde

2 équipes se rencontrent en 2 points gagnants, sur une manche, la revanche et la belle : 1 point par tir gagné et 2 tirs consécutifs gagnés suffisent.

A l'issue de lokotsa, le plus mal classé lance un défi à une des 3 autres équipes de son choix et n'ayant pas encore participé. (Ou bien C rencontre F)

Ces deux équipes ne participeront plus au fil rouge, mais pourront lancer un défi par la suite au tir à la corde.

4. Les défis :

L'équipe la plus mal classée choisit le jeu et l'équipe qu'il veut rencontrer. Puis parmi les équipes n'ayant pas encore participé, c'est toujours le plus mal classé qui lance le défi.

La victoire rapporte 8 points, la défaite 0 points.

Pour les élèves de cycle 3, si les équipes classées de 8 à 5 défont une équipe classée de 4 à 1, donc considérée comme plus forte, en cas de victoire les gains sont doublés, soit 16 points.

A l'issue du premier défi, se déroulera le dernier tir à la corde.

Jeux proposés :

➤ **Le quadrillage :**

But : réaliser le plus grand score possible.

Organisation : 2 équipes de 6 élèves.

Tâche : Le quadrillage matérialisé au sol comporte 16 cases avec des nombres, et pour les cycles 3 les signes multiplier et moins. Chaque membre d'une équipe lance deux palets sur le quadrillage. On additionne les nombres obtenus au fur et à mesure. Pour les cycles 3, c'est la même chose, mais 2 cas supplémentaires peuvent se présenter :

- Si le palet tombe sur le signe moins : je perdrai un nombre de points équivalant au prochain lancé.
- Si le palet tombe sur le signe multiplier : je multiplie le nombre du quadrillage obtenu au dernier lancer par le prochain.

Lorsque tous les élèves d'une équipe ont lancé, on fait le total pendant que l'autre équipe lance à son tour.

Noter sur la feuille de route le résultat de chaque lancer, les calculs se feront à la fin.

Matériel : rubalise ou scotch, 16 fiches avec les nombres ou signes, palets.

7	1	8
4	100	3
6	2	5
20	9	10

Cycle 2

0	2	7	100
1	×	5	0
4	10	—	6
3	8	20	9

Cycle 3

➤ **La corde à sauter :**

But : sauter plus longtemps que les adversaires.

Organisation : 2 équipes de 2 élèves.

Tâche : Au signal, les joueurs sautent à la corde. Dès qu'un élève rate ou s'arrête, il ne peut plus jouer. Le vainqueur est le dernier joueur qui saute.

Matériel : 4 cordes à sauter, sifflet.

➤ **« Lance bunet » :**

But : réaliser le plus grand score possible.

Organisation : 2 équipes de 2 élèves.

Tâche : Les élèves lancent les bérêts (soucoupes) sur un terrain balisé avec 3 zones : zone la plus proche 1 point, zone intermédiaire 2 points, zone la plus éloignée 3 points. On additionne les performances de l'équipe. L'équipe gagnante est celle qui a le grand score.

Attention ! On se place derrière les lanceurs et on récupère les soucoupes au signal.

Matériel : rubalise, soucoupes, sifflet.

➤ **Les grenouilles :**

But : Sauter plus loin que les adversaires.

Organisation : 2 équipes de 6 élèves.

Tâche : sauter pieds joints, serrés, le plus loin possible en trois bonds. Le premier de la file effectue 3 sauts et pose le plot où il est arrivé (aux pieds), puis le deuxième démarre d'où le premier est arrivé et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les élèves aient sauté.

Matériel : plots

Critères de réussite : Le vainqueur est celui qui saute le plus loin. L'équipe gagnante est celle qui va le plus loin.