

# Des relais pour tous les goûts

En proposant des fiches de jeu attrayantes, en revisitant les jeux traditionnels de relais, l'auteur suscite l'intérêt et crée les conditions pour une participation de tous ses élèves. Les quatre jeux présentés sont extraits d'un fichier\* de jeux d'EPS destinés aux enfants de l'école élémentaire.

## CYCLE 2

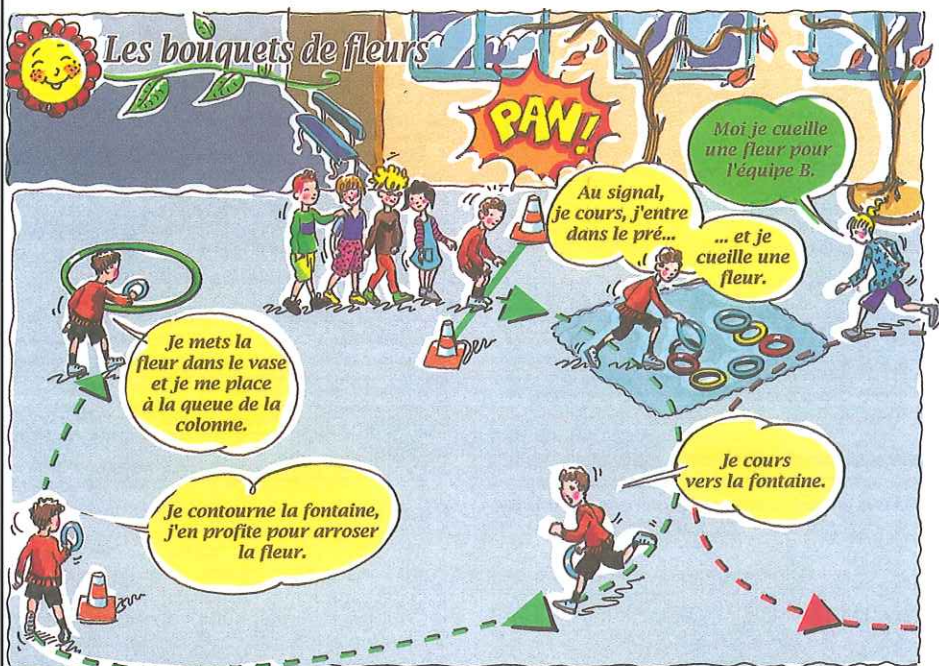
ACTIVITÉ :  
COURIR

### Compétences transversales :

- ... respecter des règles simples...
- ... rechercher des informations pertinentes, utiliser une fiche...

### Compétences disciplinaires :

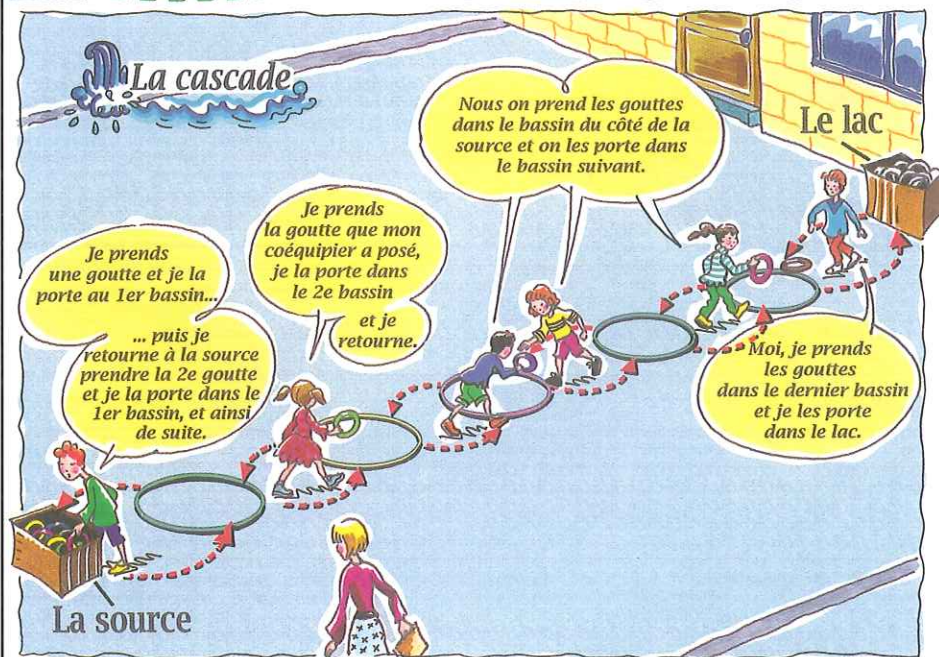
- ... organiser ses actions en fonction de règles et de rôles...
- ... fournir des efforts variés et adaptés...



L'utilisation de fiches de jeux sportifs en classe présente deux intérêts principaux :

- l'emploi de supports de lecture motivants, pertinents, ayant un sens pour les élèves, pour aboutir à une activité concrète ;
- la présentation en classe des conditions d'organisation, de mise en œuvre et de réussite du jeu permet un gain de temps appréciable et favorise la gestion du groupe.

L'identification des invariants des règles (organisation du groupe, matériel, but du jeu, déroulement, durée...) est facilitée par la présentation de supports écrits et illustrés. Elle concourt au développement des comportements collectifs (responsabilité du matériel, organisation des équipes) mais permet surtout à l'enfant d'anticiper son action : son rôle, sa tâche sont clairement définis, il pourra donc agir, au sein de son équipe, dans les meilleures conditions.

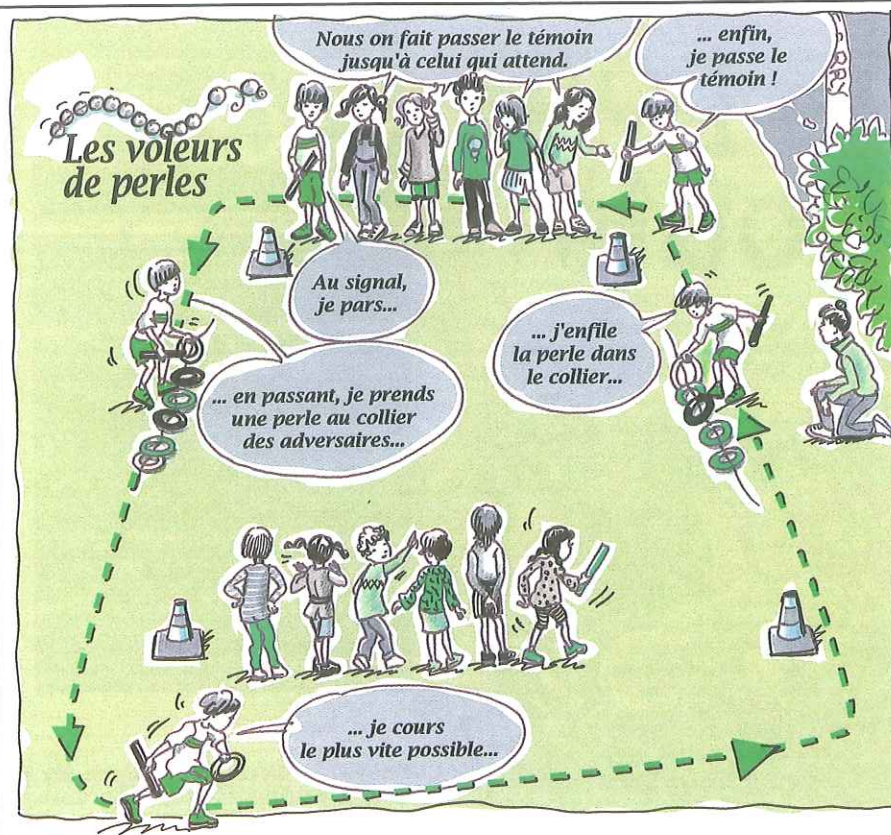


### Les bouquets de fleurs

- **Matériel :** 30 anneaux, 3 cerceaux, des plots.
- **Organisation :** 3 équipes.
- **Pour gagner :** avoir le plus gros bouquet de fleurs.
- **Déroulement :** au signal, le premier joueur de chaque équipe entre dans le champ, cueille une fleur (ramasse un anneau), contourne la fontaine (un plot), dépose la fleur dans le vase (le cerceau) et vient se placer à la fin de son équipe pour faire partir le joueur suivant.
- **Durée :** le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a récolté toutes ses fleurs.

### La cascade

- **Matériel :** 20 anneaux, 16 cerceaux, 4 caisses.
- **Organisation :** 2 équipes.



- Pour gagner : être la première équipe à avoir rempli son réservoir.
- Déroulement : les joueurs se répartissent le long du trajet. L'un d'entre eux se place

entre la source (première caisse contenant les anneaux) et le premier cerceau, les autres entre deux cerceaux, ou entre le dernier cerceau et le lac (deuxième caisse). Au

signal, le premier joueur prend une goutte d'eau (un anneau) à la source et court la poser dans le premier cerceau, puis retourne à la source chercher une deuxième goutte, et ainsi de suite. Pendant ce temps, le deuxième joueur prend l'anneau du premier cerceau et le porte dans le deuxième. Donc chaque anneau progressera de cerceau en cerceau et de mains en mains de la source jusqu'au lac.  
 • Durée : le jeu s'arrête dès que toutes les gouttes (les anneaux) ont été déposées dans le réservoir.

Les deux jeux suivants nécessitent une plus grande attention des élèves : l'organisation de l'espace et la tâche sont plus complexes, différents rôles sont à assumer. Précision du geste, attention portée au comportement de ses partenaires, mais aussi surveillance de l'équipe adverse sont les conditions du succès.

### Le voleur de perles

- Matériel : 2 cordelettes, 12 anneaux, 2 témoins, 4 plots.
- Organisation : 2 équipes.
- Pour gagner : avoir le plus grand nombre de perles dans son collier.
- Déroulement : au signal, le premier joueur de chaque équipe part avec le témoin. Au passage il prélève une perle (un anneau) du collier adverse qu'il va enfile dans le collier de son équipe, puis continue sa course pour donner le témoin au dernier joueur de son équipe. Le témoin passe de mains en mains jusqu'au joueur qui attend le départ.
- Durée : 5 minutes par rencontre.

### L'omelette aux champignons

- Matériel : 20 à 30 quilles, 2 petits ballons, 1 cerceau, 2 plots.
- Organisation : 3 équipes.
- Pour gagner : avoir le plus grand nombre de champignons dans sa poêle.
- Déroulement : au signal, le premier joueur de l'équipe A part avec le témoin et traverse le champ. Au passage, il cueille un champignon dressé (une quille) qu'il va déposer dans la poêle (le cerceau). Ensuite il rejoint son équipe en contournant les plots et donne le témoin au dernier joueur de son équipe, qui le passe de mains en mains jusqu'à celui attendant le départ. Pendant ce temps, les élèves des deux autres équipes sont associés et renversent les champignons en lançant les ballons. Les quilles renversées ne pourront plus être ramassées !
- Durée : le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de champignons à ramasser.

Roger Rougier,  
 Institutrice,  
 École Émile Astoin,  
 Solliès Pont (83).

\* La revue EPS 1 remercie l'auteur et les éditions Le matériel scolaire B.P. 11, 81140 Cahuzac-sur-Vère, d'avoir autorisé la présentation de quatre jeux extraits des actyfiles®, Jeux d'EPS. Ce recueil comporte trente-cinq jeux et fiches en noir et blanc reproductibles pour la classe.