

Jeu de dextérité, développement moteur et cognitif

Jeu qui permet de travailler aussi l'interdisciplinarité : l'EPS avec les maths et/ou le langage.

Matériel

Le tapis

Les cartes défis : couleur, lettre, forme, chiffre, animal ou objet.

Les cartes actions.

Les cartes « Nimbly séchage »

➔ **2 jeux disponibles à l'UGSEL Morbihan**

Nombre de joueurs

8 à 10 joueurs

Objectifs

Développer sa motricité générale.

Se déplacer rapidement.

Ajuster et enchaîner ses actions et déplacements.

Conditions

En salle, sur la cour de récréation.

But du jeu

Réaliser le ou les défi(s) sans « tomber dans l'eau ».

Déroulement

Faire deux équipes de 4 joueurs : équipe blanche et équipe noire.

Chaque équipe se place à un mètre du tapis sur le côté le plus long.

Les équipes sont face à face.

Un de chaque équipe est désigné « capitaine » et donne un numéro à chacun de 1 à 4.

Les joueurs sont des grenouilles qui ont pour mission de sautiller jusqu'à une cible, sans tomber dans l'eau.

Les joueurs 1 de l'équipe noire commence. Il se place sur le pont de nénuphars situé au centre du tapis de jeu et entame donc une première manche.

Le capitaine de son équipe pioche une carte défi et le joueur 1 se déplace pour atteindre la cible donnée par le défi. Lorsqu'il a atteint la cible, il revient au pont de nénuphars en sautillant sans toucher l'eau bien sûr !



Si le défi est correctement réalisé, il gagne la carte.

Si l'enfant tombe dans l'eau, il peut utiliser le joker de l'équipe « la carte Nimbly séchage » pour recommencer son défi.

S'il n'y a plus de joker, il perd le défi et la carte est remise en jeu.

Au tour de l'équipe blanche de jouer ... et le jeu se poursuit.

L'équipe qui ne joue pas reste observatrice pour valider le défi de l'équipe adverse.

Le jeu se termine lorsque toutes les cibles ont été atteintes ou lorsque la durée prévue est écoulée.

Chaque équipe compte alors le nombre de cartes « défis » pour connaître l'équipe gagnante !

VARIABLES

- Inventer ses propres défis
- Jouer et poser la carte sur la cible, le déplacement se fait sur les genoux et on ne doit pas toucher la cible avec le pied.



- Combiner une carte défi avec une carte action en même temps.
Exemple : se déplacer à pieds joints sur la cible violette. Dans ce cas, il faut piocher une carte défi et une carte action.
- Imposer la carte défi.
- Jouer et poser la carte sur la cible, le déplacement se fait sur les genoux et on ne doit pas toucher la cible avec le pied.
- Pour plus de difficultés :
Ajouter un sablier pour intégrer la contrainte du temps et accélérer la réflexion et le mouvement.
C'est l'équipe adverse qui pioche ou choisit le défi et l'impose à l'autre équipe.