






Jeu de la contrebande

Informations pour l'enseignant

1/3

<p>Mandat de travail</p> 	<p>Complément: jeu de la contrebande Les élèves pratiquent le jeu de la contrebande dans le cadre de l'enseignement du sport ou pendant une semaine de camp. Se mouvoir / vivre le thème activement et physiquement</p>
<p>Objectif</p> 	<p>Les élèves se meuvent physiquement.</p>
<p>Matériel</p> 	<p>Description du jeu (deux variantes) Matériel énuméré dans la description du jeu</p>
<p>Forme sociale</p> 	<p>Plénum</p>
<p>Temps</p> 	<p>Environ 45'</p>

Informations supplémentaires

- Les variantes du jeu peuvent être aménagées à volonté.

Jeu de la contrebande

Feuille de travail



2/3

Jeu de la contrebande 1

Ce jeu, qui se pratique dans le terrain, est très simple et se prête idéalement à l'enseignement du sport ou à une semaine de camp.

Avant le jeu, les élèves sont répartis en trois groupes de taille identique. Pendant le jeu, ils ne se déplacent cependant pas en groupe; ils jouent seuls; l'appartenance au groupe ne joue un rôle que pour la notation.

Espace de jeu:

L'espace de jeu est une portion de forêt clairement délimitée par des chemins ou des prairies. Il ne doit pas être trop grand.

Elèves:

Trois ou quatre élèves occupent chacun une station fixe au bord de l'espace de jeu. Ils ne doivent pas se voir et doivent être répartis de façon égale. Un élève peut encore se mouvoir dans la totalité de l'espace de jeu en qualité d'arbitre.

Le jeu:

Deux groupes agissent en tant que contrebandiers, tandis qu'un groupe joue le rôle des douaniers. La tâche du groupe change toujours au bout de 20 minutes, si bien que chaque groupe assume une fois le travail des douaniers et se glisse à deux reprises dans la peau des contrebandiers.

- Au début du jeu, les groupes reçoivent une fiche décrivant leur première station de sortie, c'est-à-dire A, B ou C (parties identifiées de l'espace de jeu). Tous les élèves reçoivent une deuxième fiche indiquant la station de destination (A, B ou C).
- Les élèves se déplacent ensuite vers les stations, tandis que les douaniers se répartissent dans la forêt.
- Au coup de sifflet, les élèves tentent d'atteindre leur station de destination sans se faire pincer par un douanier. Les douaniers peuvent par exemple démasquer les contrebandiers en les appelant par leur nom.
- Si un élève atteint sa station de destination, son équipe reçoit un point.
- Si un élève est découvert, il quitte le jeu pour cette reprise et rejoint un point neutre. Le groupe des douaniers reçoit un point par contrebandier découvert.
- Après 20 minutes, les équipes changent de rôle.
- Les points sont additionnées au sein de chaque équipe. Le groupe ayant le plus grand nombre de points a gagné.

Jeu de la contrebande

Feuille de travail



3/3

Jeu de la contrebande 2

Règles:

Les élèves sont répartis en deux groupes: les contrebandiers et les douaniers (rapport: environ 3 contre 1).

Les contrebandiers reçoivent une marchandise et doivent chercher la station qui l'accepte. Ils y reçoivent un point, ainsi qu'une nouvelle marchandise quelconque (toutes les stations de contrebande ont des marchandises des autres stations). Après 50 points par station, les contrebandiers ont gagné.

Les douaniers tentent d'attraper les contrebandiers. S'ils touchent un contrebandier, celui-ci doit restituer sa marchandise et reçoit en contrepartie un laissez-passer. Arrivé à une station, le contrebandier peut y échanger le laissez-passer contre une marchandise. Les douaniers se dépêchent de regagner la station douanière et y reçoivent un nouveau laissez-passer. Chaque enfant a donc toujours soit une marchandise soit un laissez-passer. Les douaniers gagnent une fois qu'ils ont collecté 200 articles de marchandises.

Variantes:

Afin d'établir une certaine équité entre les classes d'âge, on peut les distinguer les unes des autres avec un marquage: des bracelets verts pour les plus jeunes, des bracelets orange pour les enfants d'âge moyen et des bracelets rouges pour les plus âgés. Les plus jeunes ont le droit d'attraper tout le monde mais ne peuvent être attrapés que par les plus jeunes. Les plus âgés ne peuvent attraper que les plus âgés, mais peuvent être attrapés par tout le monde. Quant aux enfants d'âge moyen, ils ne peuvent attraper que les enfants d'âge moyen et les plus âgés, mais ne peuvent être attrapés que par les enfants d'âge moyen et les plus jeunes.

Marquer éventuellement les douaniers afin que ceux-ci ne courent pas eux-mêmes jusqu'aux stations de contrebande et qu'ils soient plus faciles à identifier que les contrebandiers.

Variante nocturne: les douaniers sont équipés de lampes de poche qui doivent toujours rester allumées. S'ils dirigent directement leur lampe sur un contrebandier, celui-ci doit se rendre.

Plus il y a de stations, plus le jeu est difficile. Cependant, plus il y a d'élèves, plus il faut de stations (pour 80 élèves, un chiffre de 6 stations est idéal).

Durée:

40 minutes par reprise

Nombre

30 à 250 joueurs

Matériel:

6 x 80 articles de marchandises

200 laissez-passer

Lieu:

Forêt

Préparation: marquer les stations; répartir les marchandises