

# LA ROUE DE LA FORTUNE

## EDUCATEUR

**Objectif** Produire un effort continu par un déplacement intermittent.

## SITUATION

### Nombre d'enfants par équipe

Répartir les enfants de façon à obtenir des équipes à effectifs homogènes en se fixant un nombre de 8 enfants maximum par équipe. En cas d'effectif hétérogène, les équipes en surnombre :

- feront des doublettes,
- ou désigneront des remplaçants,

Afin que le nombre de porteurs de bouchons de chaque équipe soit identique.

*Par exemple, pour 3 classes ayant un effectif total de 69 enfants, il y aura 6 équipes de 8 et 3 équipes de 7. Le nombre de coureurs comptabilisés à chaque tour ne peut être que de 7. Ainsi, 6 équipes auront une doublette<sup>1</sup> ou un remplaçant<sup>2</sup>.*

### Caractéristiques du parcours

Le but est de créer un flux continu de coureurs. Il n'y a plus de premier ou de dernier, les enfants sont dans un effort collectif. Autant que possible, il faut utiliser les caractéristiques naturelles (relief, végétation, surface) pour varier les difficultés du parcours réalisé par les enfants.

### Distance

2 M par enfant. *Notre parcours exemple fera environ 140 mètres.*

### Organisation

Le circuit est jalonné par une bande de rubalise. A une distance d'environ 3 mètres de cette lice et sur l'extérieur, sont disposées, de façon régulière, des bases équipes (« des maisons » pour les plus jeunes). *Pour notre exemple, les 9 bases sont distantes les unes des autres d'une quinzaine de mètres.*

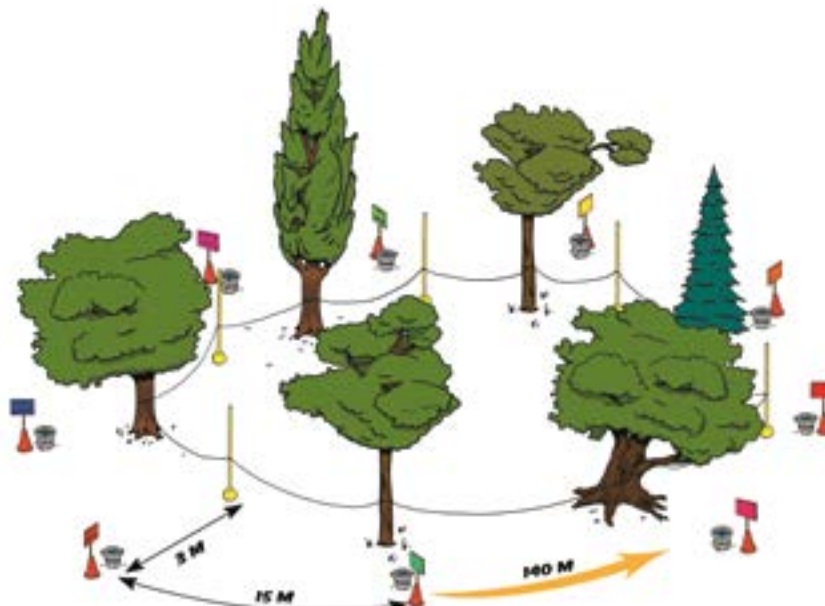
Les bases équipes sont constituées d'un plot. Elles seront plus facilement reconnues par les enfants si elles sont identifiées par un numéro, une couleur (couppelles posées sur un des plots par exemple), un nom d'équipe...

Le « **seau-performance<sup>3</sup>** » (dans lequel les enfants de l'équipe prennent les bouchons tandis que les enfants d'une autre équipe y déposent les leurs) est disposé par les enfants au pied du plot.

Les enfants courent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (sens conventionnel sur les pistes d'athlétisme).

#### Le responsable de la base (adulte ou enfant) :

- s'assure de la dépose et de la prise des bouchons ;
- aide à la régulation des changements de doublettes ou de remplaçants.



1. Attention, la doublette ne compte que pour un coureur. Les doublettes peuvent être changées durant le jeu. Dans le cas d'une doublette avec déficient visuel, l'enfant en situation de handicap est aidé pour prendre et poser les bouchons. 2. L'enfant est remplacé à chaque tour. Tous les équipiers sont remplaçants. 3. Au départ, il y a le même nombre de bouchons pour chaque équipe.

## Temps de course

Les enfants courent par intermittence durant 2' et récupèrent durant 45" (le temps de regagner leur base si nécessaire). Ils courent autant de séquences de 2' qu'il y a de rencontres possibles avec les autres équipes, sous réserve d'une durée minimum d'effort de 10' (5 séquences de 2') et d'une durée maximum d'effort de 14' (7 séquences de 2').  
*Pour 8 équipes les enfants réaliseront 7 séquences de 2'. Dans notre exemple, les 9 équipes devront aussi réaliser 7 séquences de 2' soit 14' d'effort total au lieu des 8 séquences possibles.*  
 Avant la fin des séquences de 2' de course, le « maître du temps », un adulte ou un enfant, annonce aux coureurs la dernière minute, les trente puis quinze dernières secondes. De même pour la récupération les trente puis quinze dernières secondes sont annoncées. Tout tour commencé avant le signal sonore de fin de séquence sera terminé. Le bouchon sera déposé dans le seau prévu et comptabilisé.

## Nombre de bouchons nécessaires

Environ 15 bouchons par enfant soit pour nos 3 classes un peu plus de 1000 bouchons.

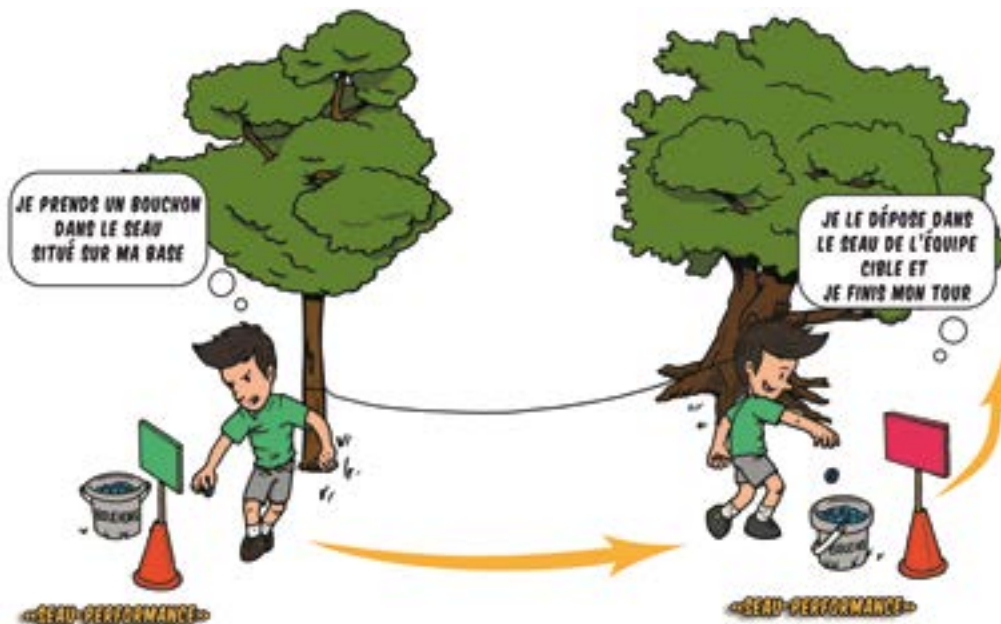
## Règles du jeu

Les équipes se positionnent sur leur base de départ et posent le « seau-performance » rempli de bouchons près du plot de leur base. Chaque coureur de l'équipe (ou la doublette s'il y en a une) prend un bouchon. Au signal sonore du premier départ, tous les enfants de toutes les équipes partent dans le même sens. A chaque tour, le bouchon est déposé dans le « seau-performance » de l'équipe cible la plus proche de sa base de départ puis les enfants finissent leur tour et prennent un nouveau bouchon dans leur « seau-performance » et ainsi de suite durant 2'.

A chaque nouveau départ, l'équipe cible sera décalée d'une base. Les duels s'achèvent au bout de 7 séquences de 2' de déplacement (temps effectif de course de 14' maximum). Le but à la fin du temps global de course est de transférer le plus de bouchons possible dans les « seaux-performances » des autres équipes.

## ENFANT

<b>But</b>	Je dois transférer le plus de bouchons possible.	
<b>Critères de réalisation</b>	Je me déplace constamment en courant ou en marchant sur la séquence d'effort ;	Je me déplace en trotinant ou en marchant sur la séquence de récupération.
<b>Critère de validation</b>	Je prends un seul bouchon à la fois.	
<b>Apprentissage de la sécurité</b>	Je ne reviens jamais en arrière.	



## CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

A la fin du jeu, les enfants sont invités à compter eux-mêmes leurs bouchons, par exemple en confectionnant des paquets de 10 bouchons.

**Mesure de la performance** Le nombre de bouchons restant dans le « seau-performance » de mon équipe.

**Connaissance du résultat** Le nombre total de bouchons de mon équipe comparé aux résultats des autres équipes.

## EDUCATEUR

**Objectif** Produire un effort continu par un déplacement continu.

## SITUATION

### Nombre d'enfants par équipe

Répartir les enfants de façon à obtenir des équipes à effectifs homogènes en se fixant un nombre de 8 enfants maximum par équipe. En cas d'effectif hétérogène, les équipes en surnombre :

- feront des doublettes,
- ou désigneront des remplaçants,

Afin que le nombre de porteurs de bouchons de chaque équipe soit identique.

*Par exemple, pour 2 classes ayant un effectif total de 44 enfants, il y aura 4 équipes de 7 et 2 équipes de 8. Le nombre de coureurs comptabilisés à chaque tour ne peut être que de 7. Ainsi, 2 équipes auront une doublette<sup>1</sup> ou un remplaçant<sup>2</sup>.*

### Caractéristiques du parcours

Le but est de créer un flux continu de coureurs. Il n'y a plus de premier ou de dernier, les enfants sont dans un effort collectif. Autant que possible, il faut utiliser les caractéristiques naturelles (relief, végétation, surface) pour varier les difficultés du parcours réalisé par les enfants.

### Distance

2 M par enfant. *Notre parcours exemple fera environ 90 mètres.*

### Organisation

Le circuit est jalonné par une bande de rubalise. A une distance d'environ 3 mètres de cette lice et sur l'extérieur, sont disposées, de façon régulière, des bases équipes (« des maisons » pour les plus jeunes). *Pour notre exemple, les 6 bases sont distantes les unes des autres d'une quinzaine de mètres.*

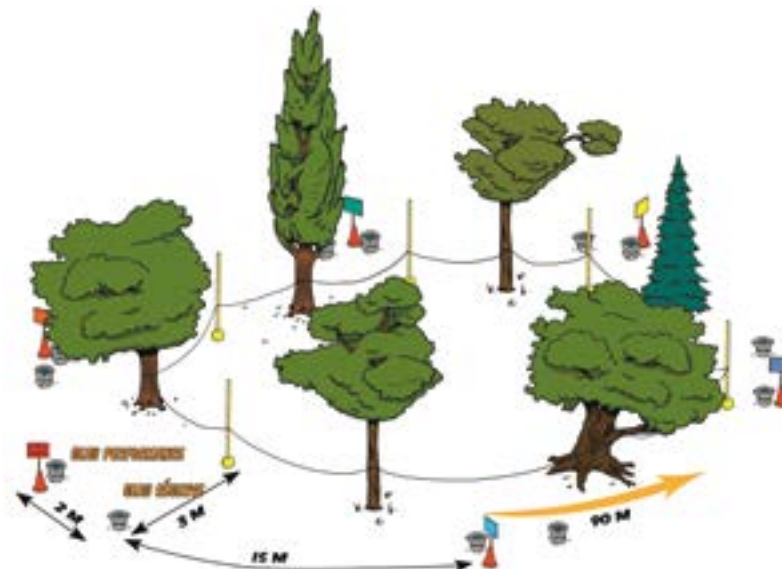
Les bases équipes sont constituées de 2 plots distants d'environ 2 mètres. Ces bases sont utiles au départ et à l'arrivée des équipes. Elles seront plus facilement reconnues par les enfants si elles sont identifiées par un numéro, une couleur (coupelles posées sur un des plots par exemple), un nom d'équipe ...

Pour la mesure de la performance, un « seau-performance » dans lequel seront déposés les bouchons gagnés et un « seau-réserve » dans lequel les enfants prennent les bouchons seront disposés par les enfants au pied des plots.

Les enfants courent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (sens conventionnel sur les pistes d'athlétisme).

### Le responsable de la base (adulte ou enfant) :

- s'assure de la dépose et de la prise des bouchons ;
- aide à la régulation des changements de doublettes ou de remplaçants.



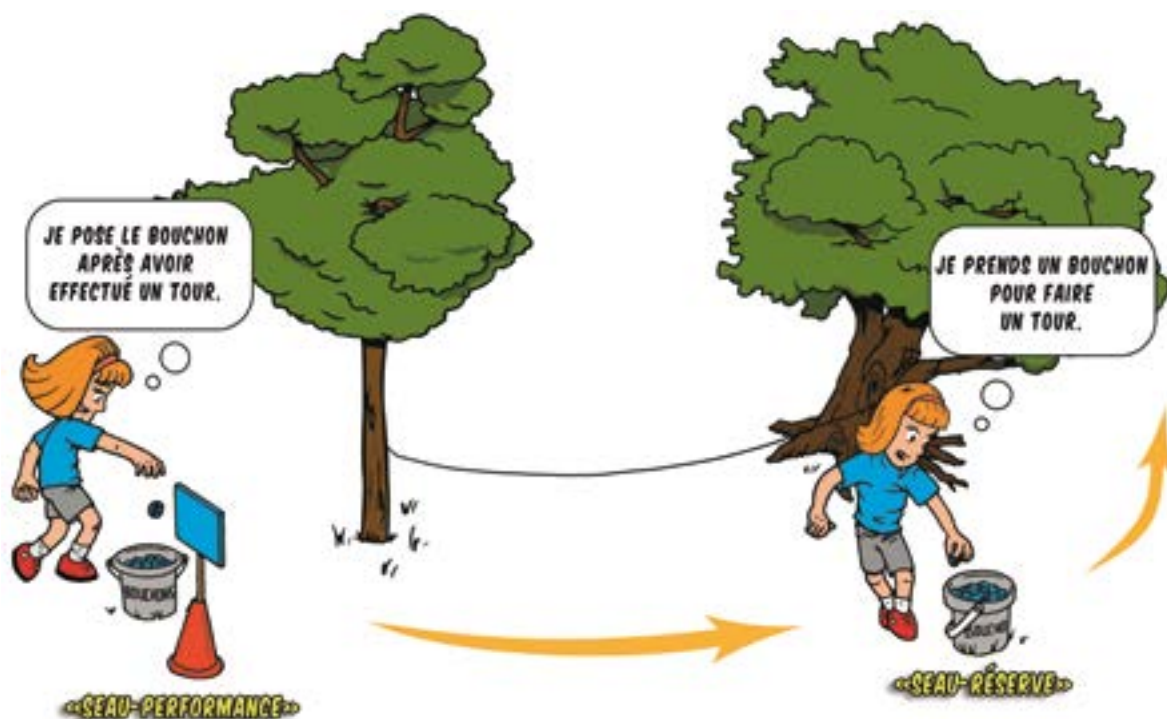
1. Attention, la doublette ne compte que pour un coureur. Les doublettes peuvent être changées durant le jeu. Dans le cas d'une doublette avec déficient visuel, l'enfant en situation de handicap est aidé pour prendre et poser les bouchons. 2. L'enfant est remplacé à chaque tour. Tous les équipiers sont remplaçants.

<b>Temps de course</b>	GS/CP	Baby	De 4' à 6'	Avant la fin du jeu, le « maître du temps », un adulte ou un enfant, annonce aux coureurs la dernière minute, les trente puis quinze dernières secondes. Tout tour commencé avant le signal sonore de fin de course sera terminé. Le bouchon sera déposé dans le seau prévu et comptabilisé.
	CE	EA	De 6' à 10'	
	CM	PO	De 8' à 12'	

**Nombre de bouchons nécessaires** Environ 85 pour une équipe de 8 enfants *soit pour nos 2 classes 500 bouchons environ.*

**Règles du jeu** Les équipes se positionnent sur leur base de départ et posent le « seau-réserve » rempli de bouchons près du plot le plus en aval du sens de course.

Avant le départ, chaque coureur de l'équipe (ou la doublette s'il y en a une) prend un bouchon. Au signal sonore de départ, tous les enfants de toutes les équipes partent dans le même sens. A chaque passage par la base de départ, le bouchon transporté est déposé dans le « seau-performance » à l'entrée de base (amont) puis un nouveau bouchon est pris dans le « seau-réserve » situé à la sortie de la base (aval) et ainsi de suite.



## ENFANT

<b>But</b>	Je dois faire le plus de tours possibles pour rapporter un maximum de bouchons.
<b>Critère de réalisation</b>	Je me déplace constamment en courant ou en marchant.
<b>Critère de validation</b>	Je prends un seul bouchon à la fois.
<b>Apprentissage de la sécurité</b>	Je ne reviens jamais en arrière.

## CONSTRUCTION DE LA NOTION DE PERFORMANCE

A la fin du jeu, les enfants sont invités à compter eux-mêmes leurs bouchons, par exemple en confectionnant des paquets de 10 bouchons.

**Mesure de la performance** Le nombre de bouchons que mon équipe a déposés. Ce total correspond au nombre de tours faits par mon équipe.

**Connaissance du résultat** Le nombre total de bouchons de mon équipe comparé aux résultats des autres équipes.