

FICHE – JEU – TITRE : Les contrebandiers

Objectifs :

Se déplacer rapidement en changeant de direction
S'organiser collectivement

Niveau :

C1 / C2 / C3

Espace :

intérieur / extérieur
petit / moyen / grand
milieu naturel

Durée :

2
manches
de 7 à
15 min

Intensité :

actif / très actif
calme / très calme

Matériel :

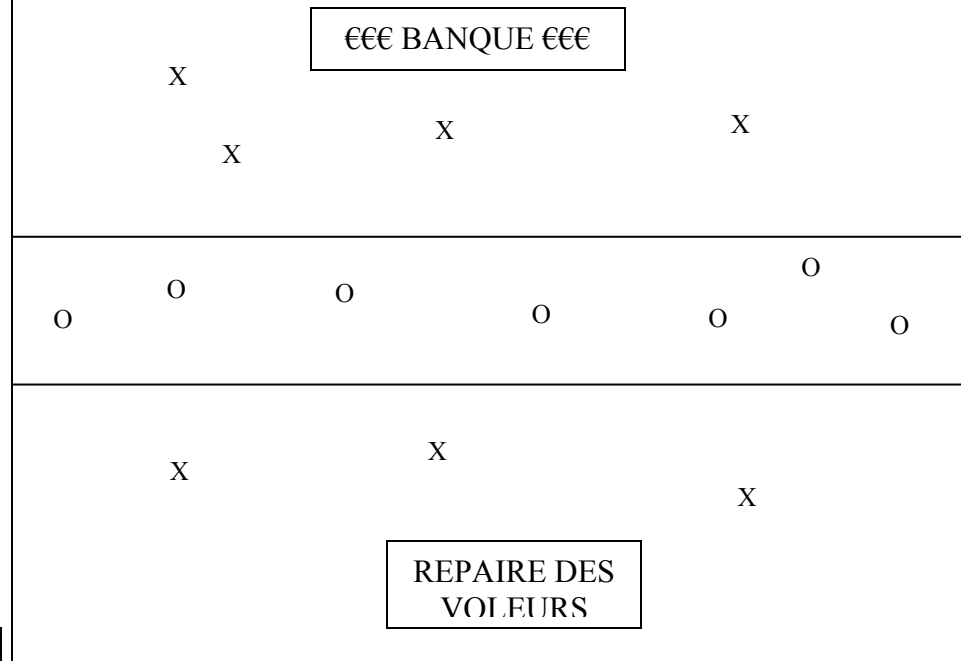
2 caisses
billets de banque, pièces
1 lot de plot

chasubles
chrono

Famille :

Environnement fixe
Tâches individuelles
Tâches indiv. en gpe
Opposition collective
Coopération
Socialisation
Créativité
Stratégie
Adresse
Agilité, équilibre
Force
Vitesse
Endurance
Locomotion
complexe

Dispositif :



Opérations : déroulement – règles - variantes

2 équipes distinguées par des chasubles
Raconter l'histoire des contrebandiers et des douaniers.

Contrebandiers :

Prendent une seule pièce ; la garder
Toutes les pièces ont la même valeur
Ils doivent franchir la barrière sans se faire toucher
Ils déposent leur pièce au repaire
Ils franchissent librement en sens inverse
Ils donnent leur pièce s'ils sont pris
Ils sont éliminés s'ils dépassent la limite extérieure

Douaniers :

Ils ne sortent jamais de la frontière (1 pied minimum dedans)
Il suffit de toucher
Ils récupèrent les pièces des touchés
Ils ne donnent pas de coups, de croche-pieds, pas de poussette

2 manches avec échanges des rôles à la mi-temps

Variantes :

On peut prendre plusieurs pièces à la fois
Les pièces n'ont pas la même valeur
Il faut ceinturer au lieu de toucher

Ressources mobilisées :

Informationnelles+++
Kinesthésiques
Énergétiques +++
Affectives +++
Sociales +++
Biomécaniques

But – critères de réussite :

Individuel :

Contrebandiers : franchir la barrière sans se faire toucher par un douanier et déposer le plus de billets possible

Douaniers : arrêter le plus possible de contrebandiers

Collectif : à la fin des 2 manches, posséder le plus gros trésor