

Cartes à jouer – course longue cycle 3

<http://tapeps.fr/2016/10/14/experimentation-peda-cartes-a-jouer-en-demi-fond/>

(source : Lucie DAL - <http://tapeps.fr>)

Ces cartes donnent en fait des « pouvoirs » aux joueurs (aux élèves), leur permettant de modifier les paramètres du jeu (modification du matériel, de la manière de compter les points, instauration de nouvelles règles, de contraintes pour l'adversaire ou pour soi...).

La motivation des élèves face à ce type de jeu est très importante.

Il ne s'agit pas vraiment de cartaping, c'est-à-dire de cartes qui proposent un ensemble de situations pédagogiques utilisées pour travailler les différents éléments d'une activité physique et sportive. Il s'agit surtout d'une situation. Cette version comporte peu de cartes et peut être encore développée.

Présentation:

On part d'une situation classique de relais par équipe de 4 élèves par exemple avec une zone de repos et sur une distance plutôt courte : plus ou moins 150 m.

L'objectif pour chaque équipe est de rapporter le plus de points possibles pour gagner la manche. L'équipe marque 1 point par tour effectué à condition de rester groupée.

Il y a toujours un élève dans une zone de repos. Les élèves doivent eux même gérer ce changement. Ils ne peuvent pas se lancer dans un tour supplémentaire s'ils ne sont pas 3 sur 4 à courir.

La particularité de la situation arrive avec l'introduction des cartes.

Dès qu'un groupe a réalisé 2 tours, ils peuvent se rendre dans la zone de tirage de carte. Ils vont alors au hasard tirer soit une carte leur apportant un bonus, soit une carte permettant d'imposer un malus à l'équipe adverse.

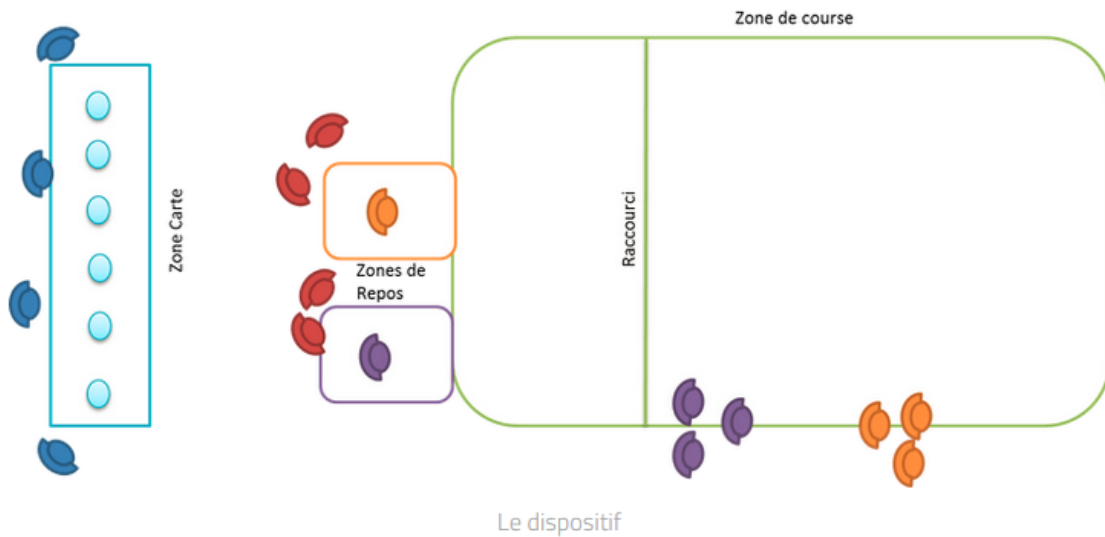
Le bonus s'applique immédiatement, le malus dès que l'équipe adverse a terminé son tour ! Ce sont les équipes sur le côté, qui ne courent pas, qui le font appliquer.

Dispositif:

Schéma de la situation :

Dispositif:

Pour y voir plus clair voici un schéma de la situation.



Ici: Les oranges et violets sont en train de courir, les bleus régulent la prise de cartes et l'application des bonus/malus. Les rouges gèrent le temps avec un chrono, et le score avec une ardoise par équipe.

Il est donc envisageable de faire 6 équipes de 4 élèves avec sa classes (ou 5 équipes de 5) ; 4 équipes courent avec un élève à chaque fois dans la zone de repos et 1 ou 2 équipe(s) dans la zone des cartes.

A noter qu'il est préférable de réaliser des équipes au niveau homogène entre elles mais hétérogènes en leur sein.

Exemple de cartes (en pièce jointe) :



Il faut imprimer plusieurs jeux de cartes, pour une même manche, et les cartes étaient cachées sous des coupelles.

Fin:

Vous arrêtez au chrono, en fonction de vos objectifs que vous avez fixé.

Il est possible de commencer sur 3 minutes, puis 6, puis 9.

Critères de réussite – comportement attendu :

- Respecter le parcours, son tracé
- Respecter le fait qu'un joueur de l'équipe soit toujours en zone de repos
- Rester groupés sur les parcours
- Adapter son allure à celle des autres et éviter les freinages ou les accélérations.

Variables :

- Faire varier la longueur du parcours.
- Faire varier la durée de course.
- Mettre en place des observateurs ou arbitres à chaque base.
- Installer des obstacles pour améliorer la maîtrise de course et apporter un niveau de difficulté supplémentaire.
- Donner du temps aux équipes pour la mise en place de stratégies collectives, de temps de discussion

Sécurité :

- Attention aux dépassements entre groupes d'élèves.
- Sécuriser les différents emplacements.