

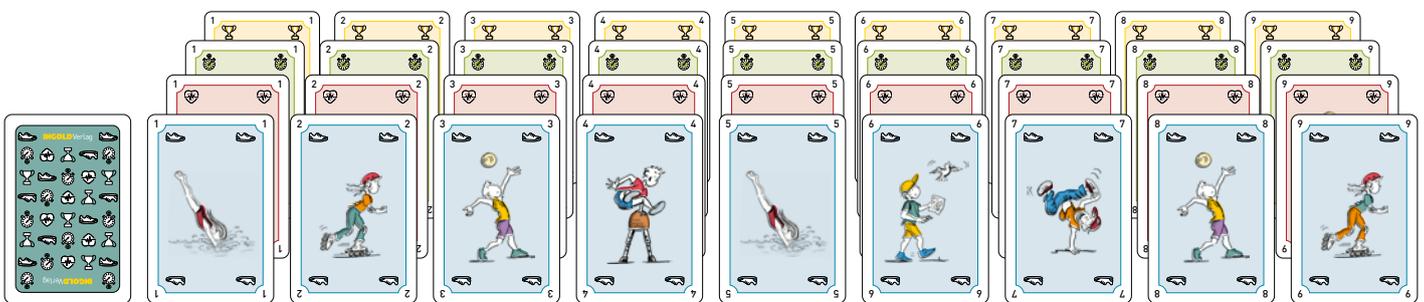
Cartes à jouer sportives – Idées pour la pratique

Ce document donne des exemples variés d'utilisation de ces « cartes à jouer sportives » qui peuvent être utiles pour faciliter l'organisation au sein de la classe ou réaliser des petits jeux lors de l'échauffement, adopter d'autres formes sociales ou permettre la mobilisation des élèves dans leur quotidien en salle de classe.

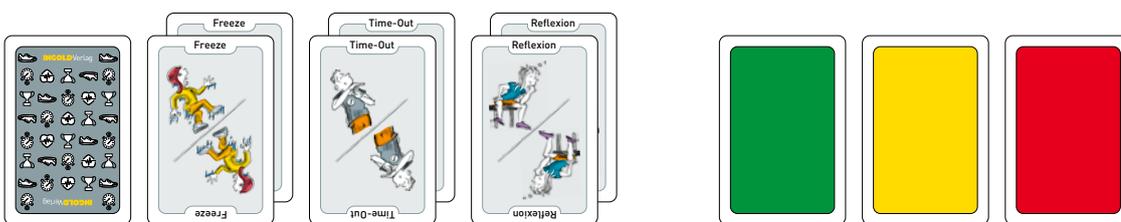


Ce jeu de cartes comprend les cartes suivantes :

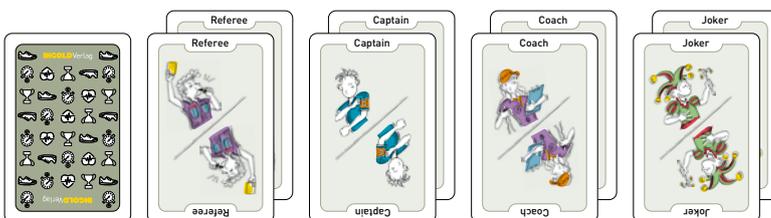
→ Cartes chiffre



→ Cartes activité



→ Cartes spéciales



Formation de groupes

→ Application

- Formation aléatoire de groupes

→ Préparation

- N'utiliser que les cartes chiffre (mettre de côté les cartes activité et les cartes spéciales)
- Choisir le nombre de cartes en fonction du nombre de joueurs :
p. ex. pour former 4 groupes avec 20 joueurs → sortir du tas de cartes 5 cartes par couleur

2 groupes

- Former les 2 groupes en fonction des couleurs froides (bleue, verte) et chaudes (jaune, rouge)
- Ne laisser que 2 couleurs dans le tas de cartes (possible jusqu'à 18 joueurs)

3 groupes

- Former les groupes en utilisant 3 couleurs
- Enlever du tas les cartes d'une couleur

4 groupes

- Former les groupes en utilisant les 4 couleurs

5 groupes

- Former les groupes à l'aide de 5 disciplines sportives
- Enlever du tas les cartes d'une discipline sportive

6 groupes

- Former les groupes en utilisant les 6 disciplines sportives

7 groupes

- Former les groupes en utilisant 7 chiffres
- Enlever du tas les cartes de deux chiffres (p. ex. 8 et 9)

8 groupes

- Former les groupes en utilisant 8 chiffres
- Enlever du tas les cartes d'un chiffre (p. ex. 9)

9 groupes

- Former les groupes en utilisant les 9 chiffres

Estafette cartes : de 1 à 9

→ Application

- Échauffement
- Apprentissage de mouvements en jouant (p. ex. pas de danse, techniques gymniques, etc.)

→ Préparation

- Former 4 groupes de 3-4 élèves qui se placent en colonne d'un côté de la salle
- Placer en carré, face cachée, et de façon aléatoire les 9 cartes chiffre d'une couleur de l'autre côté de la salle en face de chaque groupe
- Définir des tâches en fonction du thème de la leçon pour chaque chiffre de 1 à 9

→ Jeu

- Les 4 groupes font une estafette en se déplaçant d'une façon définie en fonction du thème de la leçon (p. ex. courir en sautant à la corde).
- Chaque élève qui court retourne 1 carte. Si celle-ci correspond au chiffre qui doit être retourné (les cartes doivent être retournées de 1 à 9), il la repose face visible à sa place avant de revenir dans son groupe. Tout le groupe exécute alors la tâche prévue pour ce chiffre.
- Si la carte retournée ne correspond pas, l'élève la repose face cachée à sa place avant de revenir toucher la main de l'élève suivant. Le groupe n'exécute pas de tâche.

→ Objectif

- Quel groupe communique le mieux et réussit en premier à retourner les 9 cartes dans l'ordre défini ?

Estafette cartes : salade de fruits

→ Application

- Échauffement
- Apprentissage de mouvements en jouant (p. ex. pas de danse, techniques gymniques, etc.)

→ Préparation

- Placer toutes les cartes chiffre, face cachée, d'un côté de la salle
- Former 4 groupes de 4 élèves env. qui se placent en colonne de l'autre côté de la salle. Attribuer une couleur à chaque groupe
- Définir des tâches en fonction du thème de la leçon pour chaque chiffre de 1 à 9

→ Jeu

- Les 4 groupes font une estafette en se déplaçant d'une façon définie en fonction du thème de la leçon (p. ex. courir en sautant à la corde).
- Chaque élève qui court retourne 1 carte. Si celle-ci est de la couleur de son équipe, il la prend avant de revenir dans son groupe. Tout le groupe exécute alors la tâche prévue pour ce chiffre.
- Si la carte retournée ne correspond pas, l'élève la repose face cachée à sa place avant de revenir toucher la main de l'élève suivant. Le groupe n'exécute pas de tâche.

→ Objectif

- Quel groupe réussit en premier à ramener les 9 cartes de sa couleur ?

Qui a le plus de cartes ?

→ Application

- Échauffement
- Exercice ludique

→ Préparation

- Faire un tas avec toutes les cartes chiffre
- Définir une tâche pour les cartes paires, une autre pour les cartes impaires, ainsi que pour les cartes avec le chiffre 1 (p. ex. chiffres pairs = service en coup droit ; chiffres impairs = service en revers ; chiffre 1 = joker = prendre 1 carte à un autre élève)
- Avec des grands groupes, utiliser toutes les cartes (sauf les rouges, jaunes et vertes) et définir des tâches pour chacune d'elles

→ Jeu

- Les élèves tirent 1 carte les uns après les autres et exécutent la tâche qui correspond à cette carte.
- L'élève qui tire une carte avec le chiffre 1 peut prendre une carte d'un autre joueur, mais doit aussi exécuter la tâche correspondant à cette carte.

→ Objectif

- Quel élève récolte le plus de cartes ?

UNO

→ Application

- Échauffement
- Pause en mouvement
- Stimulation cognitive

→ Préparation

- Former des groupes de 3-9 élèves (utiliser 2 jeux de cartes dès 5 élèves)
- Retirer du jeu les cartes jaunes, rouges et vertes, ainsi que la carte titre
- Distribuer 5 cartes par élève et poser le reste en tas, face cachée
- Définir des tâches en fonction du thème de la leçon pour les 6 disciplines sportives des cartes chiffre

→ Règles

- Règle de base du UNO
- Tous les élèves sont debout
- Coach = choisir une discipline sportive ; l'élève suivant doit exécuter la tâche correspondante, puis déposer la carte
- Capitaine = tous les autres élèves doivent tirer 1 carte
- Arbitre = l'élève suivant doit prendre 2 cartes
- Joker = choisir la couleur
- Temps mort = l'élève suivant ne peut pas jouer
- Réflexion = tous les élèves s'assoient jusqu'à ce que ce soit à nouveau au tour du même élève de jouer
- Freeze = changer de sens
- L'élève suivant doit exécuter la tâche correspondant à la carte posée.
- L'élève qui ne peut pas poser de carte doit prendre 1 carte sur le tas.

→ Objectif

- Quel élève pose en premier toutes ses cartes ?

Exemples pour le jeu du UNO



3× pirouette

3× flexion des genoux



3× tir au but



3× mouvement de crawl



3× pantin



1× course autour du groupe

Rôles dans un jeu sportif

→ Application

- Compréhension globale d'un jeu sportif en le pratiquant (p. ex. football, unihockey, etc.)

→ Préparation

- Expliquer le jeu sportif
- Faire un tas avec 2 cartes capitaine, 2 cartes coach, 2 cartes arbitre, 1-2 cartes joker
- Faire un autre tas avec des cartes chiffre de 2 couleurs (détermination du nombre de cartes par couleur = nombre d'élèves divisé par 2, moins 4 cartes → p. ex. pour 20 élèves: $10 - 4 = 6$ cartes par couleur)
- Évnt. définir des rôles pour les cartes chiffre (p. ex. chiffres impairs = défenseurs ; chiffres pairs = attaquants)
- Faire tirer une carte à chaque élève qui se voit ainsi attribuer un rôle

→ Jeu

- Les élèves pratiquent le jeu sportif soit sous forme de compétition, soit dans sa forme finale.
- Les cartes temps mort, freeze ou réflexion peuvent être utilisées (par l'enseignant ou le coach) pour ajouter une touche méthodologique.
- Après chaque partie, les élèves tirent de nouvelles cartes et changent de rôles.

→ Objectif

- Donner aux élèves l'occasion d'assumer différents rôles et de voir ainsi un jeu sportif sous d'autres angles