

## Qui suis-je? Mais qui est-ce?

<b>Groupe d'âge :</b>	8 à 12 ans	<b>Durée :</b>	10 à 20 minutes
<b>Nb participants :</b>	6 à 20	<b>Intensité :</b>	Faible
<b>Matériel requis :</b>	Foulards Cordes Ballons Tapis Cerceaux Etc.	<b>Lieu(x) :</b>	Gymnase Extérieur

### But du jeu

Être le premier à atteindre la zone de détection, c'est-à-dire être le premier à avoir évité et/ou franchi les obstacles mis en route. Le premier arrivant gagne un point. Le deuxième but est d'être le premier à identifier (annoncer le nom) son adversaire. L'équipe gagnante est celle qui encaisse plus de points que l'autre.

### Déroulement et règles du jeu

Délimiter un terrain plus ou moins large de forme rectangulaire avec trois zones : une zone d'attente, une zone d'obstacles où on peut aménager un ou plusieurs obstacles (cordes, ballons, tapis, cerceaux, etc.) à éviter et/ou franchir par les participants et une zone de détection ou d'identification où les deux participants se touchent pour s'identifier.

Diviser le groupe-classe en 4 sous-groupes. Deux sous-groupes (A et B) qui se disputent et deux autres (C et D) qui sont comme des spectateurs mais qui guident leurs coéquipiers. Chacun des deux premiers sous-groupes (A et B) se placent dans la zone d'attente, dos à l'aire du jeu. C'est à dire que les deux groupes, chacun dans sa zone, se placent de telle sorte qu'ils ne se voient pas. Les élèves (participants) dans chaque groupe sont numérotés confidentiellement par l'animateur de 1 à 8. Chaque élève porte une bande sur le front. A l'appel d'un numéro, les joueurs portant ce même numéro se voilent immédiatement les yeux avec la bande. Chacun des conquérants se retourne et se dirige vers la zone d'obstacles. C'est à ce moment-là que les partenaires (sous-groupes C et D) guident verbalement leur coéquipier en le dirigeant et l'orientant pour éviter et franchir les obstacles mis en route. Comme il est signalé dans le premier but du jeu, le premier conquérant mettant les pieds dans la zone d'identification gagne un point pour son équipe. En arrivant dans la zone d'identification, les deux joueurs (toujours yeux voilés) se touchent. Chacun d'eux essaye de détecter et d'identifier son adversaire. Mais le trait est au premier arrivant. S'il manque le nom de son adversaire, ce dernier tente à son tour. Et ainsi de suite, alternativement, les deux annoncent les noms. Celui qui réussit à identifier son adversaire encaisse un autre point pour son équipe. Attention la voix peut être un indicateur, il faut la transformer.

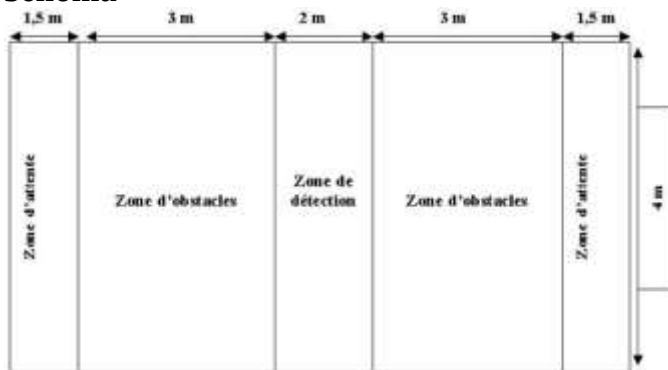
Chaque équipe peut guider verbalement (individuellement ou collectivement, selon la proposition de l'animateur) son coéquipier à éviter les obstacles et arriver le

premier dans la zone de détection. Il est interdit d'annoncer le nom du concurrent ou de dire quoi que ce soit pouvant l'indiquer par l'ensemble des participants, y compris les spectateurs. L'aide verbale doit être en langue française (langue que nous voulons faire assimiler et améliorer à nos élèves). Commencer par se toucher les mains, puis le visage, puis le reste du corps. La durée de la rencontre est de 30 secondes. Si aucun d'eux n'a pas pu détecter son adversaire, l'animateur peut aider les concurrents en leur fournissant des indications. Le participant entrant le premier dans la zone d'identification aura le droit d'annoncer le nom de son adversaire. Si l'un d'eux n'y arrive pas seul, l'animateur peut autoriser l'un de ses partenaires pour le conduire en l'aidant à franchir ou éviter les obstacles.

### **Habilités motrices développées et compétences visées**

Marcher

#### **Schéma**



Source : École Oued Eddahab, Gourrama, Maroc

Décrit par la classe de Mohammed Bouskraoui en 2004