

# Rapid'O



## But du jeu

À l'aide d'un plan, et en se relayant, les jeunes d'une équipe doivent disposer le plus rapidement possible des plots dans les bons cerceaux.

En se relayant, l'équipe de Fino et Nigo a déjà placé 3 plots. C'est à Nigo de jouer : il a tiré au sort le n°7. Va-t-il placer son plot dans le bon cerceau ?

difficulté



durée



matériel



 objectif**Être capable de lire rapidement et de façon juste un plan.** dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

3 plateaux de jeu avec 10 cerceaux disposés de manières différentes.  
 3 équipes (de 4 ou 5), chacune répartie sur un des 3 plateaux de jeu.  
 3 boîtes pour tirer au sort des tickets numérotés, et 1 plan de chaque plateau de jeu.  
 En se relayant, les coureurs de chaque équipe doivent disposer les cônes dans les bons cerceaux en fonction du plan et des tickets tirés. L'arrêt du jeu se fait, soit lorsque la première équipe a terminé, soit lorsque toutes les équipes ont terminé. Valider le nombre de plots corrects à l'aide des cartes correction.

Pour que les jeunes puissent être sollicités plusieurs fois en cours de jeu, il faut limiter le nombre d'équipiers par équipe. Sinon, ajoutez des plots, ou ajoutez un nouveau plateau de jeu.

**C'est parti!**

On forme les équipes. Au top départ, un garnement de chaque équipe tire au sort un ticket dans la boîte. Il prend le plan sur lequel il localise le numéro tiré, et va poser un plot le plus rapidement possible à l'endroit correspondant sur son plateau de jeu, en n'oubliant pas de passer derrière le plot de contournement. Puis il revient rapidement passer le relais (=le plan) au garnement suivant qui recommence la même opération. Chaque plot bien placé rapporte un point. Il est interdit de déplacer un plot déjà en place. En cas d'égalité de point, la première équipe qui a terminé marque 2 points supplémentaires.

 matériel

| pour le dispositif  | par équipe   | pour l'animateur  |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 30 cerceaux.</li> <li>▶ 3 plots de contournement.</li> <li>▶ 1 plan de chaque plateau de jeu.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 boîte avec un jeu de tickets numérotés de 1 à 10.</li> <li>▶ 1 jeu de 10 plots (si possible de couleurs différentes par équipe).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1 plan correction de chaque plateau de jeu.</li> <li>▶ 1 liste des participants pour noter les erreurs de chacun et totaliser les points.</li> </ul> |



Effectuer plusieurs manches sous forme de tournoi en tournant sur les plateaux de jeu (3 manches possibles). Pour multiplier les possibilités de manches, confectionnez des plans numérotés différemment.

 consignes

« À l'aide du plan, et en fonction du numéro que vous avez tiré au sort, vous devez placer sur l'aire de jeu 10 cônes (1 seul à la fois, en vous relayant) dans les cerceaux numérotés de 1 à 10 sur votre plan d'équipe. »  
 « Chaque positionnement juste rapporte un point à l'équipe. »  
 Option rapidité : « En cas d'égalité de points, l'équipe la plus rapide marque 2 points supplémentaires. »  
 « Vous ne devez pas regarder la carte en avance. »



Minimum 7 pts réalisés  
par l'équipe à chaque manche,  
et rapidité d'exécution.

 variantes

- ▶ Pour simplifier la situation :
  - On enlève le plot de contournement.
- ▶ Pour complexifier la situation :
  - Mémorisation : une station mémorisation (située au plot de contournement) permet de consulter la carte et de mémoriser la position du plot sur le plan.
  - Faire tourner plusieurs fois le jeu et ensuite donner de nouvelles cartes.