

Jeu Méli-Mélo



Aboutements envizës (en équipe)

- Pour la 1^{ère} boutée du jeu : ramener le pus fort de fruts e de leghume d'eune sorte e de l'aotr.
- Pour la 2^{ème} boutée du jeu : concrayer eune goule/un personaije o les fruts e la leghume.
- Pour la 3^{ème} boutée du jeu : decouvri les euvres és aotrs eqhipes.

Nombr de jouous

Eqhipe entr 8 e 10 ebluçons de la petite section diq'ao CM2.

Afutiaos

Pour eune aire de jeu (o x eqhipes) :

- Imaïjes de fruts et leghume

20 fruts e leghume diferents. *Conseil :*

Nombr d'eqhipes, su la même aire (entr 8 a 10 garçâilles den chaque eqhipe)	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nombr de jeûs de 6 pllanches de fruts e leghume qe faot mouler	2	2	3	3	4	5	5	6	6

- ✓ 20 piques : en dessour chaque, maintieunes imaijes du même fruit ou ben de la même leghume.
- ✓ 4 piques : ren en dessour (ni fruit ni leghume).

Pour chaque eqhipe q'ét su l'aire de jeu :

- 1 roulet (= l'orceu) + 1 merqe den la pllance (= ligne d'enrai).

Temps de jeu

- 1^{ère} boutée (és entour de 3 minutes de temp) : Mézë c'ét de coure ao marchië !
- 2^{ème} boutée (és entour de 3 minutes de temp) : A vous-aotrs les artists !
- 3^{ème} boutée (pouint de durée donée) : Tertout ao muzë !

Organisation

Les équipes sont disposées autour d'un cercle. Au sein de chaque équipe, les joueurs sont en binômes (ils se donnent la main). Constituer 1 trinôme si nombre impair de joueurs. Au minimum, 4 binômes par équipe. Les binômes se placent en file indienne, derrière leur ligne de départ. A côté de chaque équipe, un cerceau (= l'assiette). Au centre du cercle, 24 plots espacés d'au moins 1 mètre.

Déroulement

1 temps du jeu (environ 3 minutes): Courons au marché !

Rapporter le plus de fruits et légumes différents du marché.

L'idée c'est de ramener le plus fort de fruits et de légumes différents du marché.

Au signal (visuel ou auditif), au sein de chaque équipe, le binôme N°1, en se donnant la main :

Ao signa (ou ben cant qe je dirè "A vòs qerches ! Parès ? Zao !)
Den chaque eqhipe, les siens du duet limerot 1 ont de s'entr-doner la pogne.

1. Passe sous le pont formé par les autres binômes (aussitôt le binôme N°2 avance jusqu'à la ligne de départ).
2. Contourne le cerceau (=assiette).
3. Court vers le centre(=champ de plots).
4. Soulève un plot et un seul
5. Repose le plot
6. Repasse sous le pont de son équipe (aussitôt le binôme 2 s'élance en suivant le binôme 1).
7. Dépose le fruit ou le légume dans son cerceau (=assiette).
8. Se positionne en queue de file indienne et forme un pont.

- 1) Premier c'est de tracer en dessous du pont qe vòs co-jouous ont fèt (faot qe le duet limerot 2 avanceraet du coup-la)
- 2) Pés c'est de vironer entour le roulet (= orceu).
- 3) de coure devers l'aire és piques.
- 4) Rendu su l'aire, c'est de chouézi un pique et d'ergarder dessous yeune d'entr-yeles.

Si c'est un fruit ou ben eune légume qi vous haite, c'est de le ramener.

Si n'i a puint ren, c'est de v'enretourner sans ren den les pognes.

- 5) Ben remettre le pique den la place
- 6) Pour v'en reveni, c'est de tracer d'ertour par sour le pont de son eqhipe e le duet 2 coure après vous pour enayer lous tour a yeûs.
- 7) Depoucher son fruit ou sa légume den son roulet (= orceu).
8. Se chomer den le bout e fère le pont pour les siens a sieudr.

CONSEQUENT : chaque eqhipe a de se doner garde de rasserrer le plus fort de fruits et légumes d'eune sorte et de l'aotr.

2^{ème} boutée du jeu (environ 3 minutes de temp) : A vous-aotr les artists ! Den chaque eqhipe, les garçâilles sont raguerouës entour le roulet (= l'orceu). O les fruits et la légume rasserrès, il ont de concrayer eune goule ou ben un personaije.

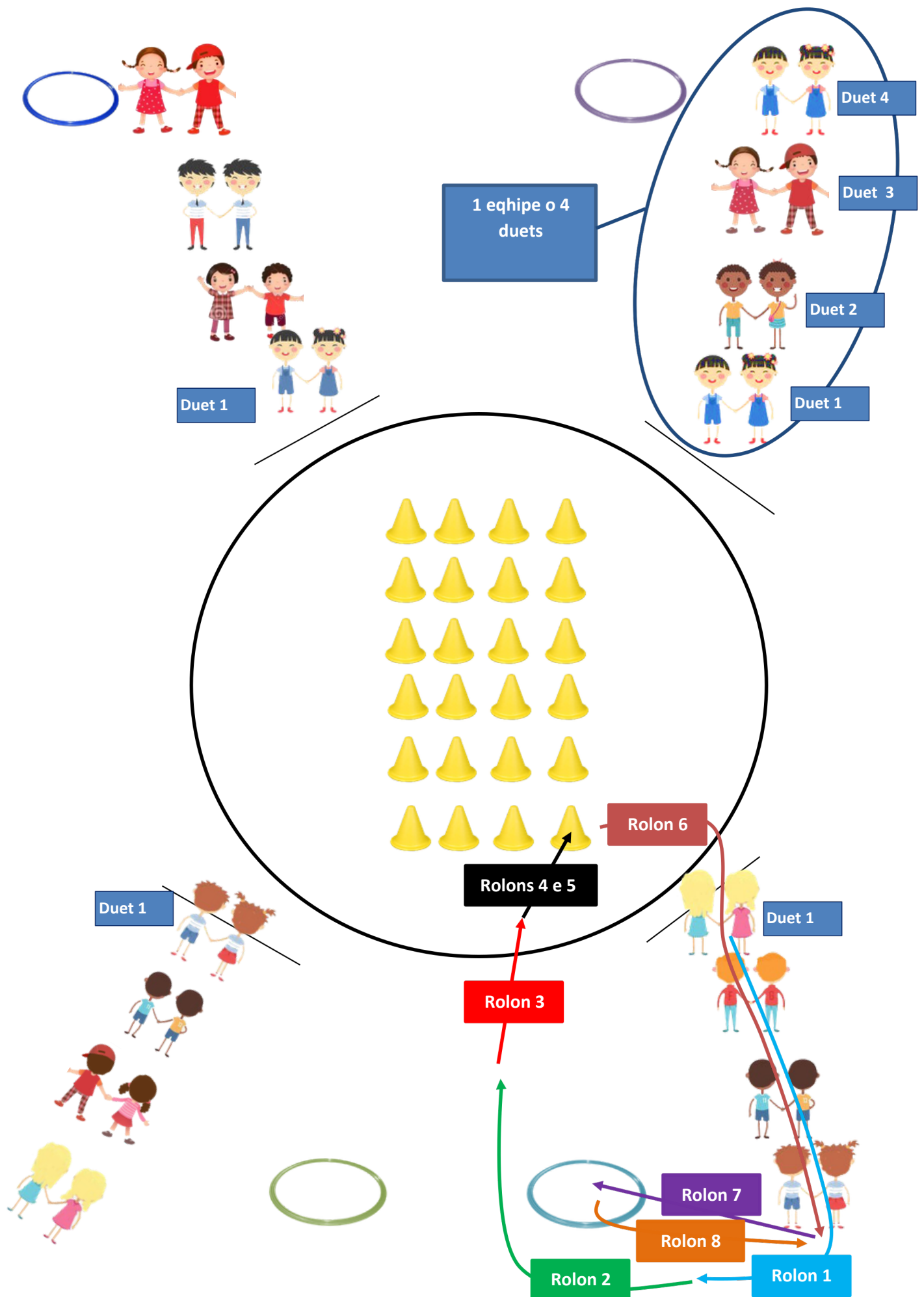
CONSEQUENT : BEN SE DONER GARDE QE CHAQUE GARÇÂILLE FERAET UN PETIT !

Pour visualiser
une vidéo du jeu,
[cliquer ici !](#)



3^{ème} boutée du jeu : Tertout ao muzë ! Perpôzer és eqhipes d'aler a decouvri les euvres és aotrs. «Decouvrez, Miréz d'o vòs zieûs ... imperminz de biter ! » Codaquer pour garder souvenance des euvres (montrerie, emplat...)

Depingllée d'eune aire de jeu o 4 eqhipes :



Variables possibles pour d'autres manches

Pour la 1^{ère} boutée du jeu :

- Acouter ben acouter le cai qe le menou ét a dire, tracer : « par dessour le pont », « par dessu le pont » ou « vircouetter » (entr les duets).
- Melayer les fruts e la leghume sour les piques.
- Invencion de ramener 2 fais le même frut ou ben 2 fais la même leghume.
- Mettr a crétr le nombr de piques qe n'i a ren en dessour.

Pour la 2^{ème} boutée du jeu :

- Mettr la garçaille a s'entr-caozér su les fruts, la leghume e les cartièrs de la goule eyou q'i vont les mettr.

Pour la 3^{ème} boutée du jeu :

- Mettr la garçaille a perzenter lous euvre o les fruts e la leghume abienës pour qheu cartier de la goule.