Le béret

Dès 6 ans • 8 à 24 joueurs • 20 min • Cour ou gymnase

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Le jeu du béret, un jeu sportif pour enfants dès 6 ans, dans une cour ou un gymnase. À l'appel de leur numéro, deux joueurs tentent de rapporter le foulard dans leur camp.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Réagir à un signal, choisir le bon moment et maîtriser son arrêt. À observer : les joueurs ralentissent avant les limites et respectent le résultat du duel.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 8 min. Installer les lignes à environ 10 m l'une de l'autre avec 3 m libres derrière chacune. Poser le foulard sur une marque centrale. Attribuer le même numéro à un joueur de chaque équipe ; si effectif impair, alterner un rôle d'aide au meneur à chaque manche.

REPÈRE DE TEMPS
4 min de démonstration au pas ; 6 min de duels ; 2 min pour changer les numéros et boire si besoin ; 6 min de duels ; 2 min de bilan. Un seul numéro à la fois pour débuter.

Matériel et impressions

1 foulard, 6 plots et deux séries de numéros 1 à 12 du kit. La feuille d'appels permet de faire jouer tout le monde aussi souvent.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « Seuls les deux numéros appelés avancent. Tu peux toucher doucement ton adversaire seulement quand il porte le foulard. Pas de plongeon ni d'arrachage. Si personne ne prend l'objet en vingt secondes, le duel est terminé. »

2. Appelez un numéro. Les deux joueurs concernés s'approchent du foulard ; leurs partenaires restent derrière la ligne.

3. Un joueur peut prendre le foulard et revenir vers son camp. Son adversaire essaie alors de le toucher doucement sur le bras ou le dos, avant la ligne.

4. Un retour réussi rapporte un point ; une touche avant le retour rapporte un point à l'adversaire. On ne peut pas toucher quelqu'un qui ne porte pas le foulard.

5. Si personne ne prend le foulard après 20 secondes, annulez le duel et appelez un autre numéro. Alternez les appels pour que tous jouent autant.

6. Après six minutes de duels, changer les numéros puis jouer une seconde série de six minutes, selon le minutage de préparation.

7. Rôle de l’animateur et régulation. En cas de prise simultanée du foulard, arrêter le duel et le rejouer après un autre appel. Si la touche et le passage de ligne sont indécidables, aucun point et nouvel essai. Noter les appels pour éviter de solliciter toujours les plus rapides. Une touche du porteur hors des limites vaut comme une touche avant la ligne ; annoncer cette règle avant de commencer.

8. Terminer et faire un bilan court. « Qu’est-ce qui vous a aidés à choisir le moment de prendre le foulard ? » Valoriser la maîtrise du mouvement.

Adaptations

Placez deux objets au centre, un par équipe, et comparez uniquement les retours : cette version retire la poursuite et le contact.

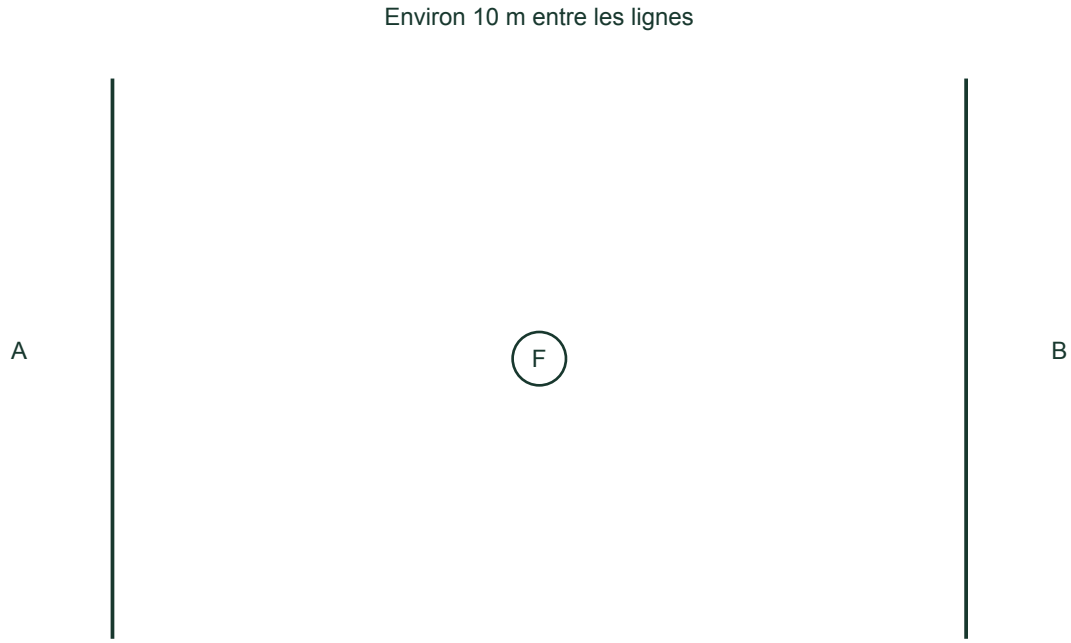
Adapter au groupe : Pour supprimer la poursuite, mettre deux foulards et comparer les retours ; adapter séparément les distances pour rendre le défi accessible, en l’expliquant avant la manche.

Vigilance

Ne plongez pas sur le foulard et ne l’arrachez jamais des mains. Espacez suffisamment les lignes des murs et obstacles.
Avant de démarrer, vérifier l’espace et le matériel, convenir d’un signal d’arrêt et montrer où se regrouper.
Ajuster le dispositif avec l’équipe d’animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d’encadrants.

Plan d’installation

Schéma de principe, non à l’échelle. Adapter les distances au groupe et au lieu ; les zones de course et d’attente doivent rester dégagées.



F = foulard • 3 m libres derrière chaque équipe

Démonstration avant de jouer

« Seuls les deux numéros appelés avancent. Tu peux toucher doucement ton adversaire seulement quand il porte le foulard. Pas de plongeon ni d’arrachage. Si personne ne prend l’objet en vingt secondes, le duel est terminé. »

Le meneur observe

En cas de prise simultanée du foulard, arrêter le duel et le rejouer après un autre appel. Si la touche et le passage de ligne sont indécidables, aucun point et nouvel essai. Noter les appels pour éviter de solliciter toujours les plus rapides. Une touche du porteur hors des limites vaut comme une touche avant la ligne ; annoncer cette règle avant de commencer.

Numéros • imprimer deux séries

Découper les cartes. Imprimer deux séries si les deux équipes doivent avoir les mêmes numéros.

1	2
3	4
5	6

Numéros • imprimer deux séries

Découper les cartes. Imprimer deux séries si les deux équipes doivent avoir les mêmes numéros.

7	8
9	10
11	12

Feuille de suivi

Équipe : _____ Date : _____

Défi	Numéro	Point A	Point B
Appel 1			
Appel 2			
Appel 3			
Appel 4			
Appel 5			
Appel 6			
Appel 7			
Appel 8			
Appel 9			
Appel 10			
Appel 11			
Appel 12			

Notes et observations

_____

_____