








Le ver piqué

<p>Jeu pour :</p>	<p> <input type="checkbox"/> L'espace de repos et de jeux calmes <input type="checkbox"/> L'espace jeux en mouvement en petits groupes <input checked="" type="checkbox"/> L'espace jeux en mouvement, collectifs </p>
<p>Cycles visés :</p>	<p>Cycle 1 (MS-GS), Cycle 2, Cycle 3</p>
<p>Durée :</p>	<p>Temps de la récréation Chaque partie dure 1 à 2 minutes (fonction du nombre de joueurs)</p>
<p>Matériel nécessaire :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 4 languettes au sol (2 par ver : 1 à chaque extrémité du ver) ; • Eventuellement, une ardoise pour compter les points.
<p>Règles du jeu :</p>	<p><u>Nombre de joueurs</u> : au moins 8 à 10. <u>Terrain</u> : espace rectangulaire sur la cour (fonction du nombre de joueurs). <u>But du jeu</u> : une fois piqué, chaque ver doit retrouver le plus rapidement possible sa position de départ. <u>Avant de jouer</u> : désigner 1 meneur du jeu ; tous les autres participants sont joueurs. Constituer 2 équipes (face à face) de même nombre de joueurs, qui se donnent la main. Chaque équipe est un ver de terre (photo n°1) ! <u>Déroulement du jeu</u> : Un meneur de jeu (adulte ou enfant plus grand) se place entre les deux vers. Simultanément, il désigne du doigt l'endroit où il pique chaque ver (= entre 2 joueurs du ver) (photo n°2). A l'endroit désigné, les 2 joueurs lèvent les bras pour former un pont (photo n°3).    Les deux extrémités de chaque ver doivent passer le plus rapidement possible sous ce pont (photos 4, 5 et 6) et revenir à leur position de départ (à savoir sur la languette pour chaque joueur à une extrémité du ver) (photo n°7).     Le 1^{er} ver qui retrouve sa forme de départ gagne un point ! Si un ver casse, il a perdu. Le point revient à l'autre ver. Les points sont comptabilisés par le meneur de jeu. </p>
<p>Evolutions possibles :</p>	<p>Pour les cycles 2 et 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • au lieu de désigner l'endroit où il pique le ver, le meneur peut numéroter les intervalles entre les joueurs. Dans ce cas, il crie un numéro d'intervalle (ex : « intervalle 2 ») et aussitôt les extrémités du ver doivent le trouver et passer dessous rapidement. il est possible d'augmenter le nombre de vers ! • dire l'intervalle en anglais (ex : intervalle « four ») ; • l'intervalle choisi est le résultat d'une opération (ex : « intervalle 2 x 2 » ; « intervalle 9 - 4 »)