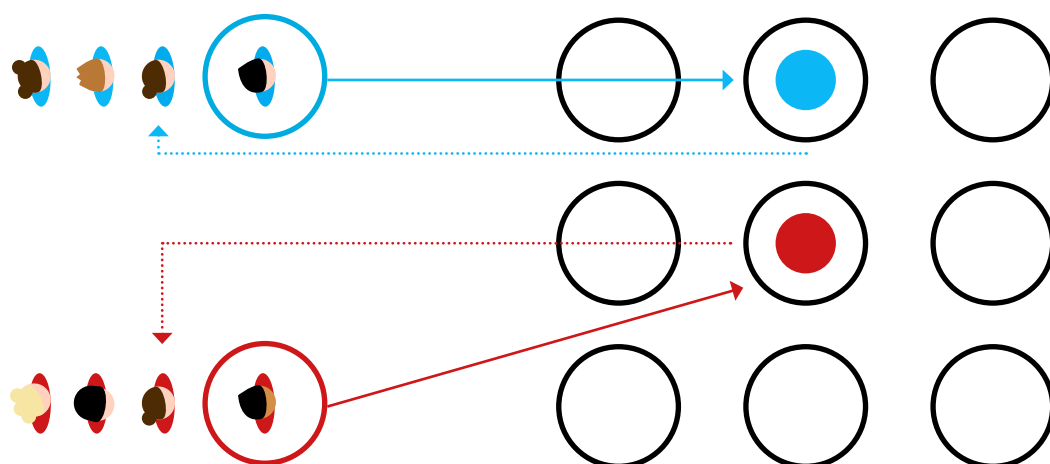


# MA RENTRÉE AVEC L'UGSEL

## OXO

### 2<sup>nd</sup> Degré

- ◆ **EFFECTIF** : 2 équipes
- ◆ **MATERIEL** : 11 cerceaux dont deux pour le départ - 2x3 coupelles de couleurs différentes (pions) - 9 chasubles pour différencier les équipes (bleu) (rouge)



### Consignes

- ◆ Chaque équipe se place en file indienne. Le premier de la file se place dans le cerceau de départ.
- ◆ Les 3 premiers de la colonne disposent d'une coupelle de couleur (pion). Au signal de l'enseignant, le premier joueur doit courir vers l'espace de jeu et remplir une case à l'aide de son pion. Puis il donne le relai au suivant qui effectue la même action.
- ◆ Si toutes les coupelles sont posées, le quatrième joueur peut déplacer l'une de son équipe. Idem pour le joueur suivant, et ainsi de suite.
- ◆ L'équipe gagnante est celle qui réussit à aligner trois coupelles identiques.
- ◆ Possibilité de créer un parcours moteur (obstacles, échelles de rythme entre le départ et l'espace de jeu) pour augmenter le temps de travail.

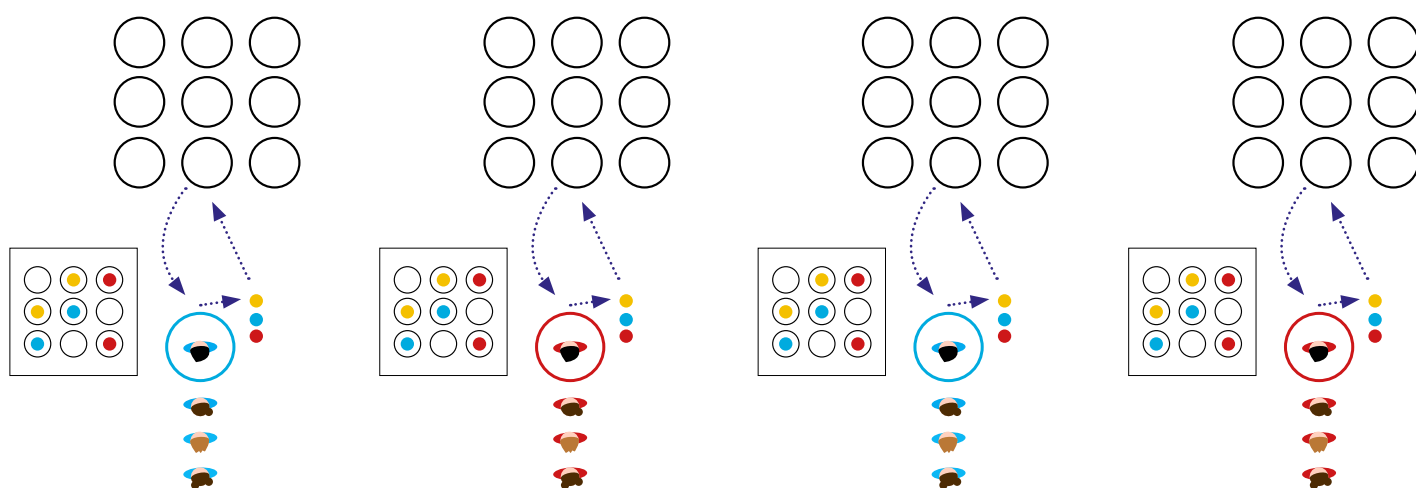
# MA RENTRÉE AVEC L'UGSEL

## OXO Variante

2<sup>nd</sup> Degré

◆ **EFFECTIF** : 4 équipes

◆ **MATERIEL** : 40 cerceaux, 8 coupelles rouges, 8 coupelles jaunes, 8 coupelles bleus, les cartes OXO en 4 exemplaires.



### Consignes

- ◆ Chaque équipe se place en file indienne. Le premier de la file se place dans le cerceau. Il observe et mémorise la carte OXO et la repose au sol. Il choisit une coupelle et va la placer au bon endroit.
- ◆ Puis, il vient taper dans la main de son coéquipier qui réalise la même action.
- ◆ Une fois la carte reproduite, l'adulte vérifie sa bonne réalisation.
- ◆ Puis, une nouvelle partie commence avec une nouvelle carte.
- ◆ L'équipe gagnante est celle qui a réalisé le plus de cartes.

# MA RENTRÉE AVEC L'UGSEL



## Variante 1 OXO à reproduire

