

## Cycle 2

# Jour 2 : le jeu du morpion ou jeu du tic-tac-toe

**Domaines :** Adapter ses déplacements à des environnements selon des contraintes variées  
Calcul mental et numération

**Compétences :**

- Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements
- Travailler plus spécifiquement la vitesse, la prise de repères, la coopération et la réflexion
- Réinvestir ses connaissances en calcul

**Matériel :**

Pour 2 équipes qui s'affrontent :

- 9 cerceaux
- 2 jeux de 3 foulards de même couleur (ou anneaux, sac de couleur...)
- 2 x 2 plots de départ pour chaque équipe
- des feuilles de calcul (annexes 1 à 6, 2 annexes par niveau de classe : [CP-1](#), [CP-2](#), [CE1-1](#), [CE1-2](#), [CE2-1](#), [CE2-2](#))

**But du jeu :**

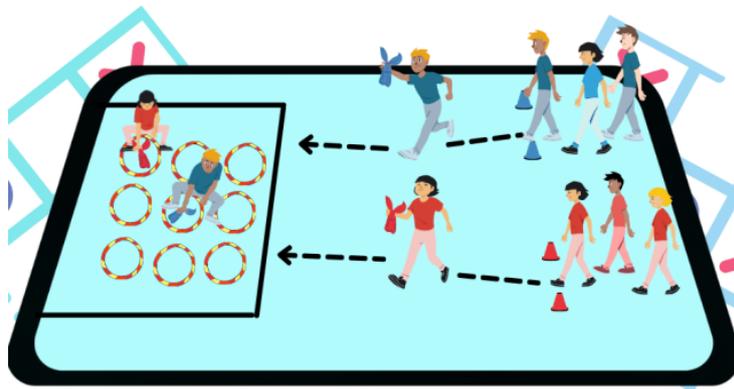
Accepter de jouer en équipe, de collaborer et tenter d'augmenter son score en calcul sur la 2<sup>e</sup> manche.

**Organisation :**

Former une « grille » à l'aide des 9 cerceaux pour 2 équipes qui s'affrontent. Chaque équipe se compose de 4 à 5 élèves. Les élèves gardent toujours le même ordre de passage.

Le premier coureur de chaque équipe va placer son foulard dans un des cerceaux, revient en courant vers le co-équipier suivant et lui tape dans la main pour qu'il s'élançe à son tour et ainsi de suite.

Lorsque les 3 éléments sont posés et qu'aucune équipe n'est parvenue à faire un alignement, les coureurs poursuivent le relais et déplacent un de leurs foulards jusqu'à ce que l'une des équipes obtienne un alignement.



Source <https://monenfantfaitdusport.fr/>

Le jeu se termine quand une équipe a réussi à aligner ses 3 foulards, verticalement, horizontalement ou en diagonale.

L'équipe qui aligne ses 3 foulards marque 1 point. Avant la manche suivante, chaque équipe reçoit une grille de calculs et dispose d'une minute pour la compléter. Cette grille est remise à l'enseignant(e) à l'issue du temps imparti.

Réaliser une 2<sup>e</sup> manche. Calculer les points obtenus par chaque équipe.

Possibilité de réaliser des poules, en modifiant les équipes qui s'opposent.

Les variables :

- le nombre de joueur par équipe (entre 3 et 5),
- le nombre de cerceaux (9 ou 16),
- la distance à parcourir,
- le niveau de difficulté des grilles de calcul.