



Relais batamobilité



Cycle 2

Objectifs

- Comparer différents modes de transport pour comprendre leurs effets sur l'environnement
- Courir vite.

Matériel

- 36 cartes plastifiées
- 2 cerceaux pour déposer les cartes
- 2 plots

Durée
30 à 45 min

Nbre d'enfants
12

Aménagement proposé

- 2 équipes face à face
- Au signal, chaque coureur effectue le parcours (slalom) qui le conduit au point central où il mène « bataille » avec le joueur de l'équipe adverse.



Message visé

Je privilégie les mobilités actives, moins polluantes et bénéfiques pour ma santé.

Descriptif

Posture et rôle de l'animateur

- Anime
- Met en place un dispositif d'arbitrage / « maître du jeu » par les enfants

But

- Gagner plus de cartes que l'équipe adverse.



Déroulement

Temps 1 - Discussion

- *Quels moyens de transport connaissez-vous?*
- *Quels moyens de transport utilisez-vous? Pour quels trajets?*
- *Pour un même trajet, quel moyen de transport est-il préférable d'utiliser et pourquoi (coût, pollution, vitesse) ? S'appuyer sur des exemples : Pour aller à la rencontre? Pour partir en vacances? Pour venir à l'école?*
- Montrer les cartes sur lesquelles se trouvent les différents moyens de transport. Expliquer que la barre de couleur, représentée sur la gauche de la carte, est une échelle qui permet de comparer la pollution / le coût / la consommation de carburant.
- Identifier quelles sont les cartes gagnantes et pourquoi.

Temps 2 - Jeu : Le relais de la batamobilité

- Placer deux équipes face à face derrière un plot.
- Partager le jeu de 36 cartes géantes en deux tas de 18 cartes : un pour chaque équipe.
- Chaque tas est déposé dans un cerceau au milieu de l'aire de jeu.
- Au signal, le premier joueur de chaque équipe court jusqu'à son tas de cartes.
- Chaque joueur retourne, **simultanément**, la première carte de son tas, la montre à son équipe.
- Puis les deux adversaires jouent à la bataille : celui qui a la carte ayant la barre de couleur la moins importante (carte la plus forte) gagne les deux cartes **MAIS** Le joueur étant arrivé le premier a le droit de retourner une seconde carte s'il n'a pas remporté la bataille. Il peut alors l'utiliser pour gagner ou la remettre sous son tas s'il a perdu.
- Les cartes gagnées sont remises sous le tas de l'équipe.
- L'équipe gagnante est celle qui a le plus de cartes à la fin du temps imparti.

Variantes

- Varier le parcours pour arriver à son tas de cartes (ligne droite, slalom, saut...)
- Le joueur de chaque équipe qui s'élance a le jeu de cartes dans ses mains. Le joueur qui arrive le deuxième au plot central pose une carte au hasard (sans la regarder). Celui qui est arrivé le premier choisit la carte en fonction de ce qu'a joué son adversaire. Les cartes gagnées ne sont plus rejouées.
- Jouer sous la forme du « béret » : numéroter les joueurs de chaque équipe et appeler un numéro.



Annexes et ressources

- [Annexe 1](#) : jeu de petites cartes (format plateau) à imprimer (4 pages)
- [Annexe 2](#) : jeu de grandes cartes (A5) à imprimer (20 pages)
- « [La mobilité durable](#) » - guide pédagogique, Alterre Bourgogne / Pirouette Caca-huète.

Mes notes, mes suggestions... pour la prochaine mise en place de l'atelier