



RELAIS MENINGES : LE MORPION
Objectif : Placer ses plots pour réussir un alignement de 4 plots
But pour l'élève : Aligner 4 plots horizontalement, verticalement, en diagonale, seul ou en situation de relais
Matériel : <ul style="list-style-type: none">• Grille de 9 (cycle2) 16 ou 25 cases tracées, matérialisées au sol (craie, rubalise...)• 3 coupelles (ou anneaux,foulards) pour les cycles 2 ; 4 coupelles pour les cycles 3
Dispositif : Deux équipes s'opposent sur le même espace composé de deux lignes de départ opposés ou à côté et d'une ligne d'arrivée composée de la grille de cases. Equipes de 3 à 6.
Règle du jeu : Sous forme de relais, les joueurs partent un à un poser une coupelle dans une des cases de la grille. Une fois toutes les coupelles posées, les joueurs continuent en déplaçant les coupelles dans la grille (un joueur ne peut déplacer une coupelle que vers une case vide).
Critère de réussite : Aligner 4 plots avant l'équipe adverse (3 plots pour les C2)
Variante(s) : Augmenter la distance équipe/grille <ul style="list-style-type: none">• Les équipes restent autour de la grille de 25 cases• Une grille visible et verticale à côté de l'équipe (avec jetons scratch) pour permettre la concertation dans l'équipe• Utiliser un codage A3, B4.... Pour aider à la concertation• Faire passer les élèves par deux pour concertation sur place

Vidéos pour tout comprendre :

Pour les Cycles 2 :

<https://youtu.be/qF9rIBFvCbg>

Pour les Cycles 3 :

<https://youtu.be/6l4XM0dlvCE>