



# Le passage de la rivière

Activité : Course de durée

Niveau : Cycle 1

## Compétence spécifique

Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées  
Se repérer et se déplacer dans l'espace

## Compétence de fin de cycle

Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements : courir

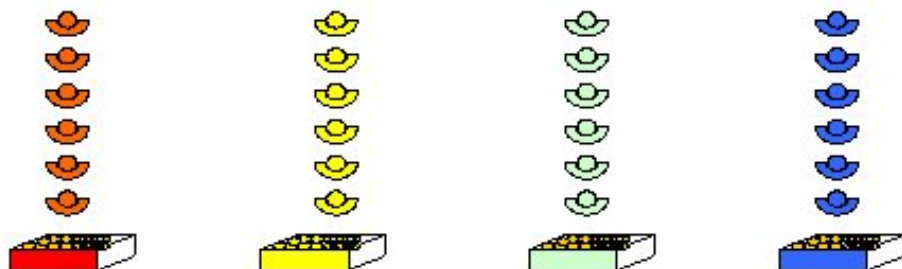
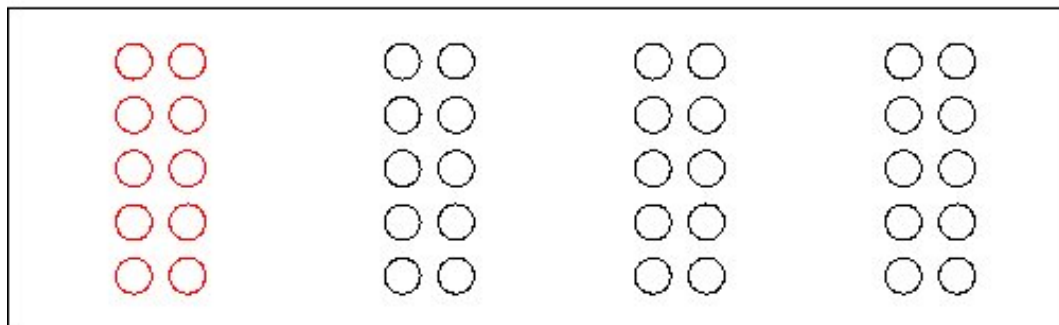
## Objectifs

Courir longtemps, sauter, transporter, comprendre les règles d'un jeu d'équipe

## Organisation

Les enfants sont en équipe de 4/5 joueurs.

Ils sont placés d'un côté d'un espace délimité qui représente une rivière. Ils ont une caisse d'objets à côté d'eux.



*Le passage de la rivière*

## Matériel

Cerceaux plats ou petits tapis de gymnastique, nombreux objets : anneaux, ballons, cartons, balles, foulards...

## Consigne

Vous devez transporter vos provisions ( objets dans la caisse de l'autre côté de la rivière sans vous mouiller les pieds.

Vous pouvez sauter de rocher en rocher.

Le jeu commence au signal et se termine quand une équipe a transporté tous ses objets de l'autre côté de la rivière.

Si on tombe dans la rivière on repart au départ.

On ne peut être qu'un seul à la fois sur un rocher.

On revient en sautant également de rocher en rocher.

## Critères de réussite

transporter tous ses objets le plus vite possible

## Critères de réalisation

Sauter de rocher en rocher : foulée bondissante, pieds joints

Ne pas prendre un chemin compliqué (grande distance entre les rochers)

Construire un chemin aller et un chemin retour

Ne pas perdre son objet en sautant

Courir longtemps

## Variables didactiques

Nombre de rochers

Distance à parcourir dans la rivière

Distance entre les rochers

Nombre d'objets

Taille des objets