



**Activité : Jeux collectifs**

**Niveau : Cycle 3**

## Compétence spécifique

Réaliser une performance mesurée

## Compétence de fin de cycle

Prendre un départ rapide et maintenir sa vitesse pendant 10 secondes.

CM1

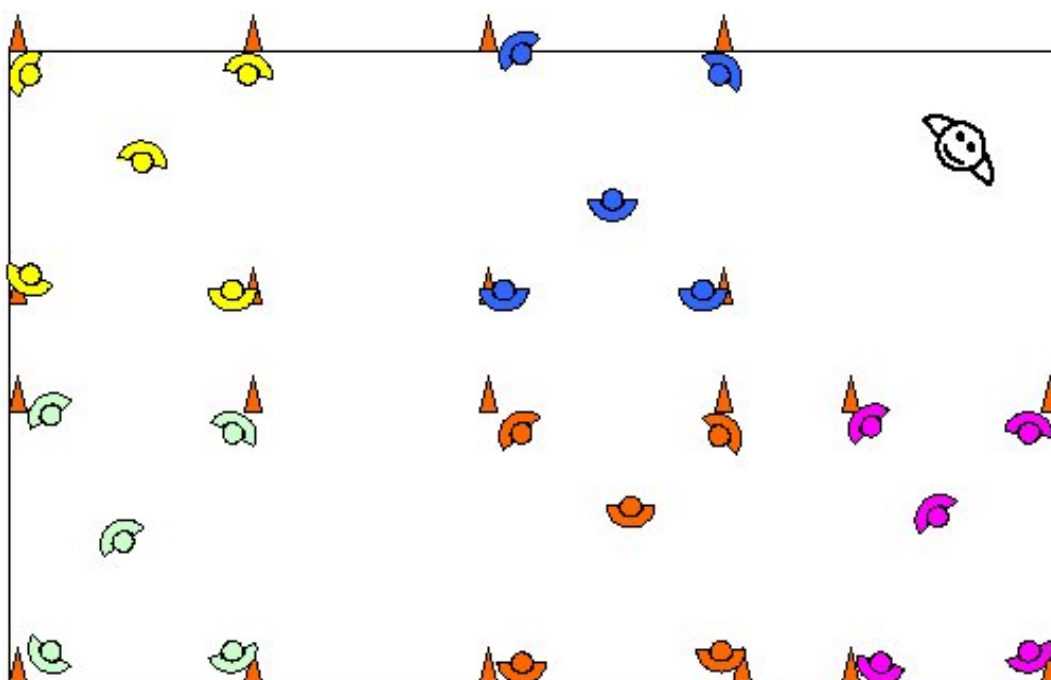
- Maintenir sa vitesse sur un temps donné (8 à 10 secondes) ou sur une distance de 30 à 40 mètres.
- Utiliser une position adaptée pour le départ.
- Franchir la ligne d'arrivée sans ralentir.

## Objectifs

Courir vite, feinter, anticiper les déplacements, observer les autres

## Organisation

Les enfants sont répartis par groupe de 5 ou 6. Ils sont sur un espace délimité par des plots. Il est possible de faire 4 ou 5 jeux en parallèle. Il est possible de faire également des terrains avec plus de coins, 6, 8, 10 coins. Dans ce cas on augmente le nombre de coucou.



## Matériel

---

plots, arbres, cerceaux plats, ou craie

## Consigne

---

Le jeu commence et se termine au signal du maître.

Au début du jeu, dans chaque groupe, les enfants sont dans un coin (nid), sauf un qui se trouve au centre. C'est le coucou.

Dès que le jeu commence les enfants qui sont dans les nids peuvent quand ils le veulent changer de nid. Le coucou doit essayer de récupérer un nid pendant les changements de place. Si un joueur n'a plus de nid il devient le coucou.

## Critères de réussite

---

Ne pas devenir le coucou, ou ne plus être coucou

## Critères de réalisation

---

Pour le coucou :

- être vigilant sur les déplacements
- réagir vite
- faire semblant de ne pas voir ceux qui se déplacent dans son dos mais les surveiller du coin de l'oeil

Pour les joueurs :

- surveiller le coucou avant de sortir de son nid
- profiter du fait que le coucou est occupé pour changer de nid
- se mettre d'accord avec un camarade pour changer de nid
- feinter un camarade, faire semblant de sortir pour que le coucou prenne la place d'un autre

## Variables didactiques

---

Distance entre les nids

Nombre de joueurs et nombre de coucous