



# La course aux couleurs

**Activité : Jeux collectifs**

**Niveau : Cycle 1**

## Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.

## Compétence de fin de cycle

Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent dans des jeux de balle, des jeux d'opposition, des jeux d'adresse. Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste.

Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

## Objectifs

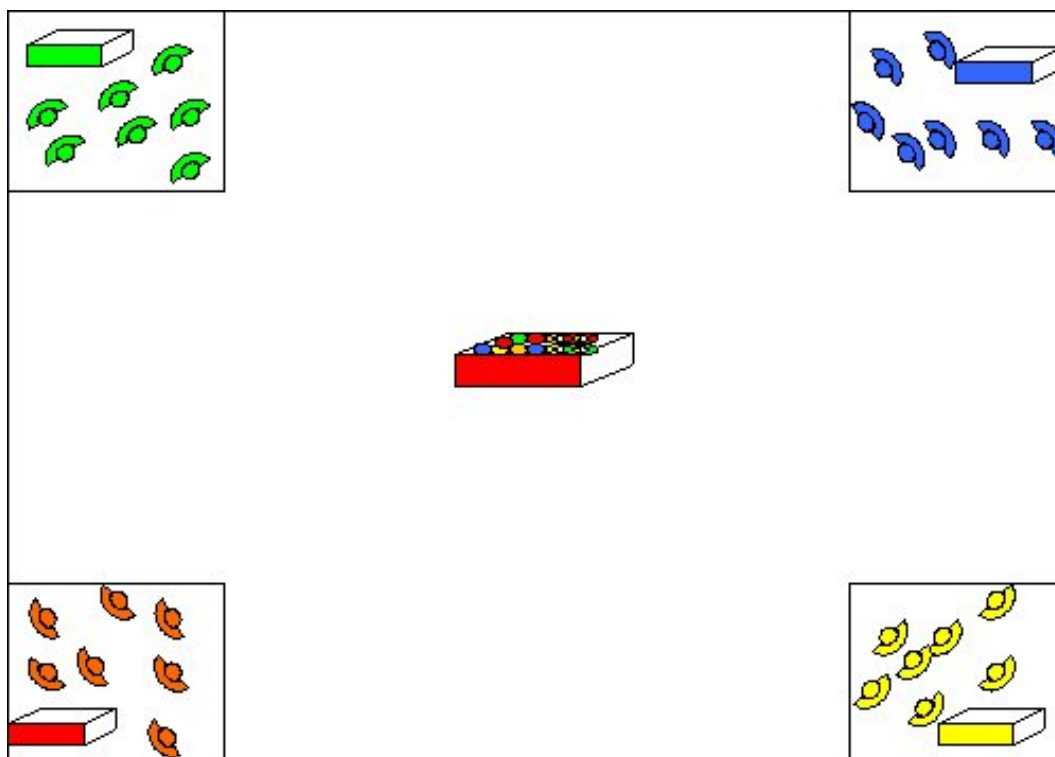
- reconnaître les couleurs
- différencier les couleurs
- s'identifier à un groupe par des couleurs
- courir et ramasser des objets
- comprendre des règles simples

## Organisation

Les enfants sont répartis en 4 groupes, à chaque groupe correspond une couleur.

Chaque groupe a une caisse dans un coin identifiée par une couleur.

Au centre dans une grande caisse se trouvent des objets . Il y a autant d'objets pour chaque couleur.



## Matériel

Foulards, 5 caisses, objets de 4 couleurs en nombres identiques(4 à 5 par enfants) : balles, anneaux, cubes, foulards...

## Consigne

Au signal du maître les joueurs de chaque équipe vont chercher un objet de la couleur de leur équipe au centre du terrain et le ramène dans leur caisse.

Le jeu se termine quand tous les objets d'une couleur ont été mis dans la bonne caisse.

## Critères de réussite

- Prendre les objets de la bonne couleur le plus vite possible
- Être la première équipe à avoir ramené les objets de sa couleur dans sa caisse

## Critères de réalisation

- reconnaître les couleurs
- ne pas prendre les autres couleurs
- comparer sa couleur de foulard (dossard) avec les objets...
- courir vite et repartir pour finir le jeu le plus vite possible

## Variables didactiques

---

- nombre d'objets
- nombre de couleurs
- seulement des objets des 4 couleurs
- les objets des 4 couleurs sont mélangés à des objets d'autres couleurs
- distance entre les caisses
- porte de passage et zone où il ne peut y avoir qu'un seul joueur par équipe pour éviter les bousculades