



# Les 4 roues de la voiture

**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.

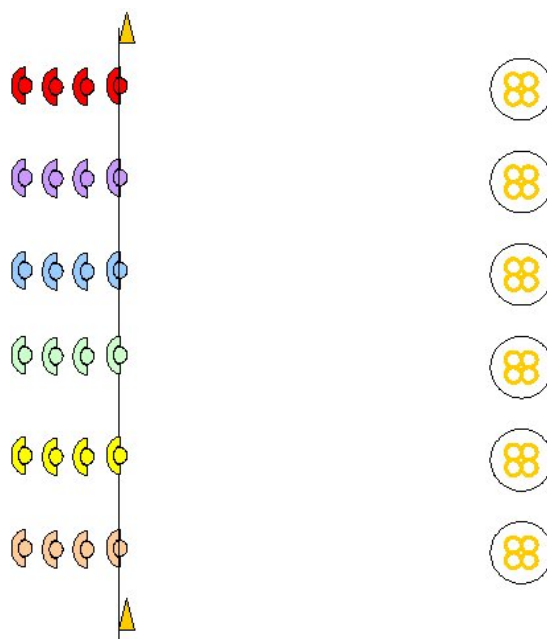
Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

## Objectifs

- réagir vite, courir vite, courir en même temps que ses camarades
- courir en se tenant à un objet

## Organisation

Les enfants sont par groupe de 4 assis devant une ligne, c'est leur garage. Dans un cerceau situé à une 6, 7 mètres, se trouvent 4 anneaux.



## Matériel

---

Plots, cerceaux, un anneau par enfant

## Consigne

---

Au signal du maître le premier se lève et court chercher un anneau. Il revient vers son équipe. Le deuxième se lève s'accroche à l'anneau et les deux repartent en tenant tous les deux l'anneau chercher l'anneau suivant. Les joueurs se déplacent en se tenant avec les anneaux.

Le jeu se termine quand tous les enfants sont revenus et que les 4 roues de la voiture sont réunies dans la maison.

L'équipe qui gagne est celle qui regagné sa maison la première avec les 4 roues de la voiture.

## Critères de réussite

---

- être la première équipe avec ses 4 roues dans son garage

## Critères de réalisation

---

- réagir vite au signal
- courir vite
- courir vite, ensemble, à 2, puis à 3, puis à 4
- s'organiser rapidement pour courir vite à plusieurs

## Variables didactiques

---

Nombre d'enfants par équipe

Distance à parcourir

Type d'objet pour le lien( cordelette, cerceau, anneaux, bâtons....)