



# Les kangourous

**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.

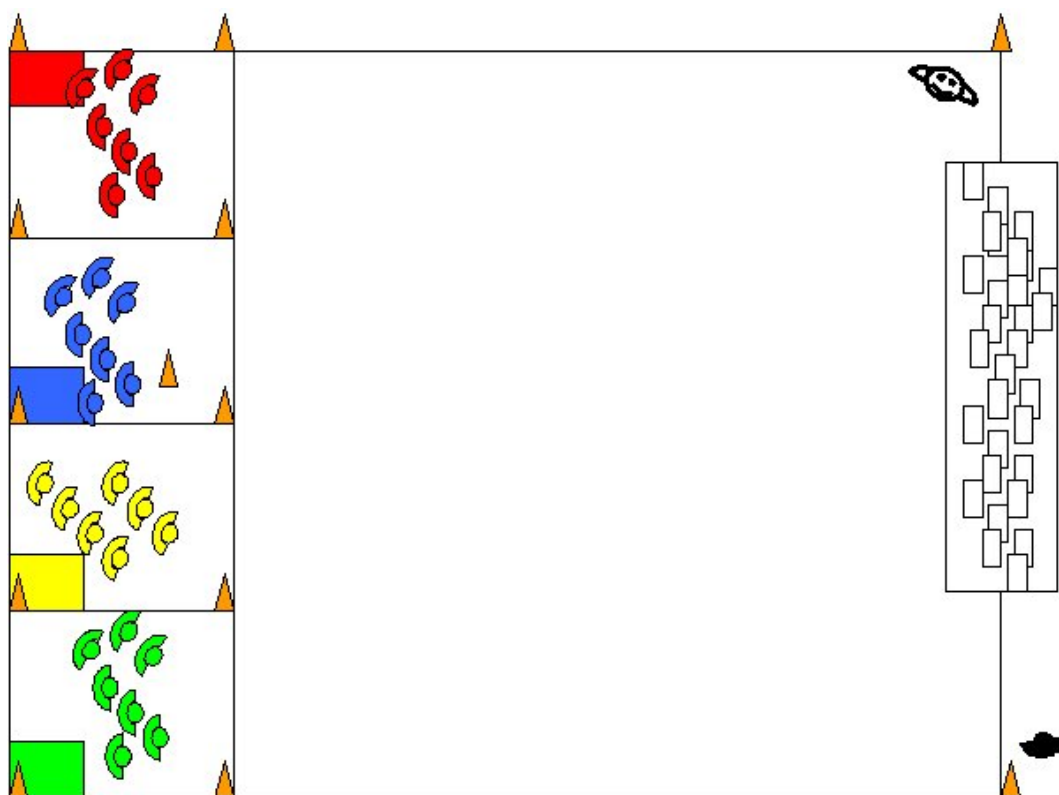
Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

## Objectifs

- courir, esquiver, transporter des objets
- comprendre des règles de jeu
- accepter de jouer des rôles différents
- accepte de perdre

## Organisation

Dans un terrain délimité, les élèves sont d'un côté du terrain. Au signal ils doivent courir de l'autre côté du terrain pour aller prendre un morceau de carton ( plat), une ardoise ou un anneau, et revenir et tenant le carton coincé entre leur jambe et en sautant comme des kangourous.



## Matériel

- des cartons pour chaque élève, ardoises ou anneaux, plots, dossards, sifflet

## Consigne

Au signal du maître vous allez de l'autre côté de la cour pour prendre un carton et revenir en sautant comme des petits kangourous. Les derniers arrivés ont perdu.

## Critères de réussite

Ne pas être dans les derniers kangourous à arriver dans la maison.

## Critères de réalisation

Sauter à pieds joints  
courir vite, réagir vite

# Variables didactiques

---

Nombre d'éperviers

Taille des objets ( gros ils gênent la course, petits c'est plus facile..)

Dimension du terrain, ou du refuge (un petit terrain c'est plus facile pour les éperviers, un grand terrain c'est alors plus facile pour les déménageurs)