



Le volcan menace

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

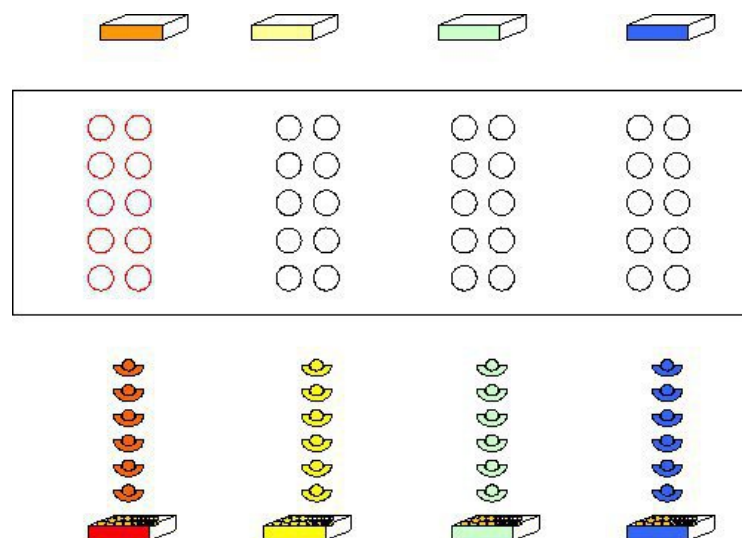
- sauter, transporter, comprendre les règles d'un jeu d'équipe

Organisation

Le terrain de jeu est un grand océan, il commence par le volcan pour s'arrêter vers la ligne représentée par les plots et la trace de craie. On ne peut marcher que sur les îles

Les enfants sont en équipe de 4/5 joueurs.>

Ils sont placés d'un côté d'un espace délimité qui représente la mer. Ils ont une caisse d'objets à côté d'eux qu'ils doivent rapporter sur l'île de l'autre côté de la mer., parce que le volcan menace.



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 mer.

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

Variables didactiques

- nombre de rochers insuffisant pour traverser (obligation de s'aider pour construire un pont)
- distance à parcourir dans la rivière
- distance entre les rochers
- nombre d'objets
- taille des objets
- liberté donnée aux enfants de poser comme ils le veulent leurs rochers dans la rivière avant de jouer