



Passer sous le pont

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.

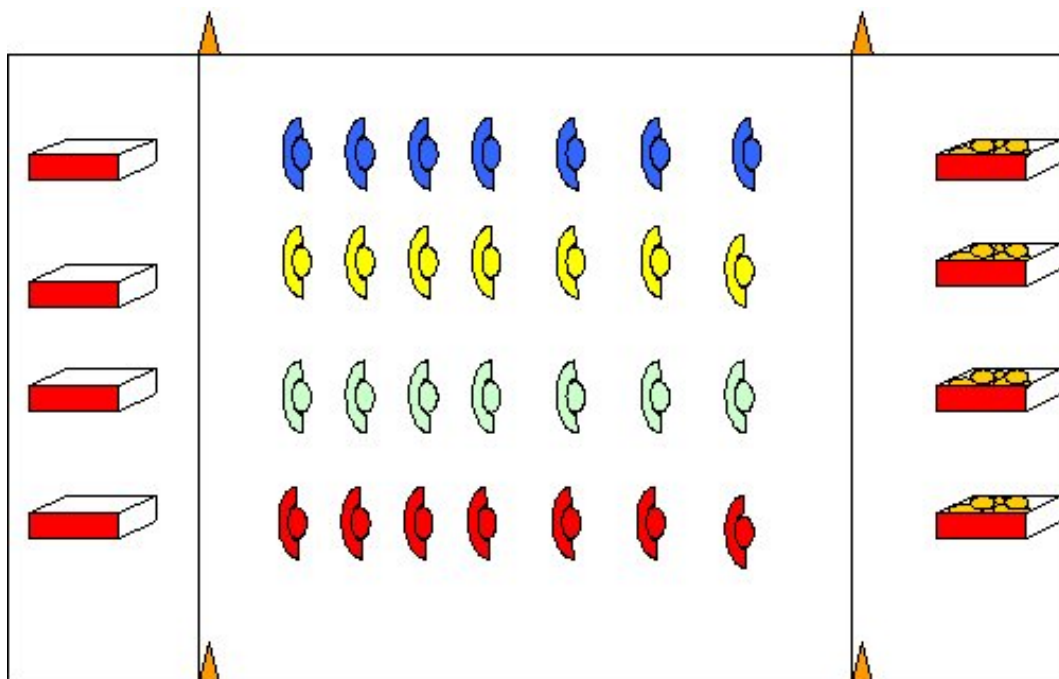
Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

Objectifs

comprendre les règles d'un jeu simple, accepter le contact, ramper ou se déplacer à 4 pattes, comprendre la notion de sous

Organisation

Le jeu peut se faire sur terrain herbeux , ou sur un sol glissant. Les élèves sont par équipes de 5 à 6 joueurs. Les enfants sont placés l'un derrière l'autre et écartent les jambes. Une caisse avec autant d'objets que de joueurs est placée devant chaque équipe. Une autre caisse vide est placée derrière l'équipe.

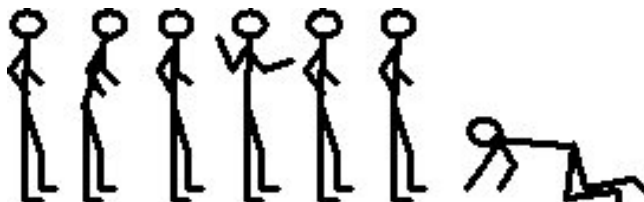


Matériel

Foulards, dossards, caisses, ballons

Consigne

Au du maître, le premier de chaque groupe doit aller prendre un objet et pour aller le poser dans la caisse derrière passer sous le pont (sous les jambes des ses camarades).



Quand il a posé son objet, il crie suivant et c'est au tour du suivant d'aller prendre un objet.

Le jeu se termine quand tout le monde est passé sous le pont.

L'équipe qui gagne est celle qui a terminé la première.

Critères de réussite

L'équipe qui a transporté ses objets dans la caisse de derrière le plus vite a gagné.

Critères de réalisation

- être prêt à partir
- réagir vite au signal
- bien s'allonger pour passer sous les jambes de ses camarades
- ramper vite
- ne pas oublier l'objet, ni de dire quand on a fini

Variables didactiques

- espace entre les caisses
- la taille des objets, (gros ballons, petites balles foulards, anneaux...)
- le nombre d'objets (un, deux trois objets par enfant)
- le nombre d'objets que l'on peut prendre à la fois
- la façon de passer sous le pont (ramper, à 4 pattes, sur le dos...)