



Remplir sa maison

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.

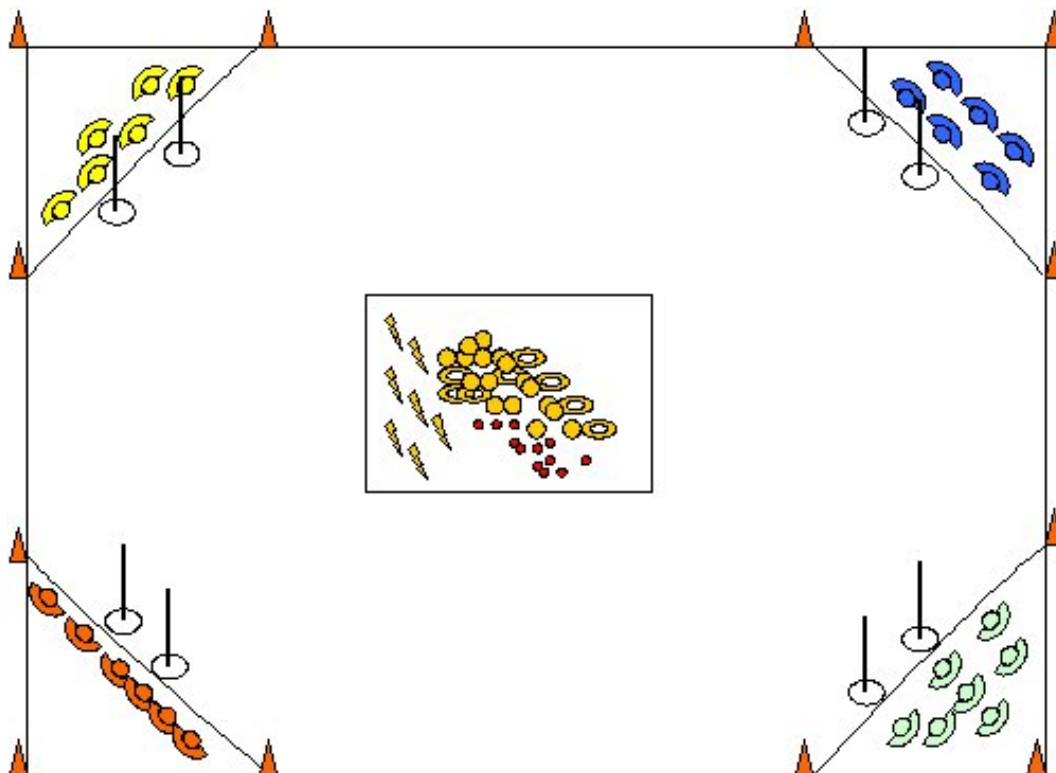
Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

Objectifs

- courir vite, comprendre et respecter les règles, se repérer dans l'espace et par équipe

Organisation

Les enfants sont répartis en 3 ou 4 équipes. Tous les objets sont disséminés dans un espace central. Chaque groupe se trouve dans sa maison (espace délimité dans laquelle se trouve une caisse). Une porte matérialisée par deux plots ou poteaux représente la porte de la maison.



Matériel

Nombreux objets, plots, caisses ou cartons

Consigne

Au signal du maître les enfants sortent de la maison et vont chercher un objet pour le ramener dans leur maison. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus d'objets dans l'espace central. L'équipe qui gagne est celle qui a le plus d'objets dans sa maison à la fin du jeu.

Critères de réussite

- avoir plus d'objets dans sa maison que les autres équipes.

Critères de réalisation

- courir vite
- ramasser vite les objets
- ne pas se gêner dans les déplacements

Variables didactiques

- nombre d'objets
- espace central plus ou moins grand
- mode de déplacement (à quatre pattes, en se tenant par deux en sautant comme des lapins)