



La cinquième roue de la voiture

Activité : Jeux collectifs

Niveau : Cycle 2

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

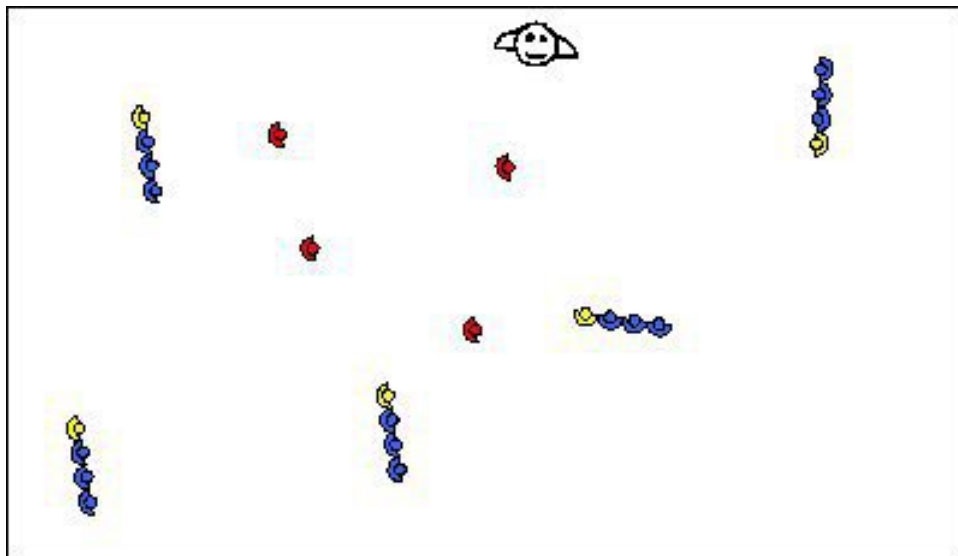
- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

Objectifs

Courir, réagir au signal, se repérer

Organisation

Les enfants sont par groupe de 4, ils courent ensemble. De 3 à 5 élèves ne sont pas par groupe, ce sont les 5 èmes roues des charrettes.



Matériel

plot, foulards ou dossards, chronomètre, sifflet

Consigne

Les groupes de 4 se déplacent dans tout l'espace en se tenant la main, Les joueurs libres se déplacent également. Au premier signal, les joueurs libres rattrapent un groupe et se mettent à gauche du groupe (ils tiennent la main gauche du dernier du groupe. A ce moment, le premier doit lâcher son groupe pour en chercher un autre. Le jeu continue jusqu'à ce que le maître donne le deuxième signal.

Les joueurs qui ne sont pas en voiture au deuxième signal ont perdu.

Puis on recommence une nouvelle partie

Le maître au début donne les signaux rapidement , puis laisse de plus en plus de temps (jusqu'à 3 à 4 minutes (jeu de course de durée)

Critères de réussite

ne jamais perdre

Critères de réalisation

- réagir vite au signal
- repérer les groupes lents pour les rattraper et prendre la place
- réagir vite quand on est le premier
- mettre un stratégie en place pour ne pas avoir de joueur libres qui s'accrochent, s'éloigner, courir vite

Variables didactiques

Nombre de joueurs dans la voiture (3, 4, 5)

Espace délimité (dimension : terrain de basket, terrain de hand ball, ou moitié de terrain de foot)

Parcours imposé, les groupes courent sur un stade par exemple (sur une piste d'athlétisme