



Les déménageurs par 3.

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.

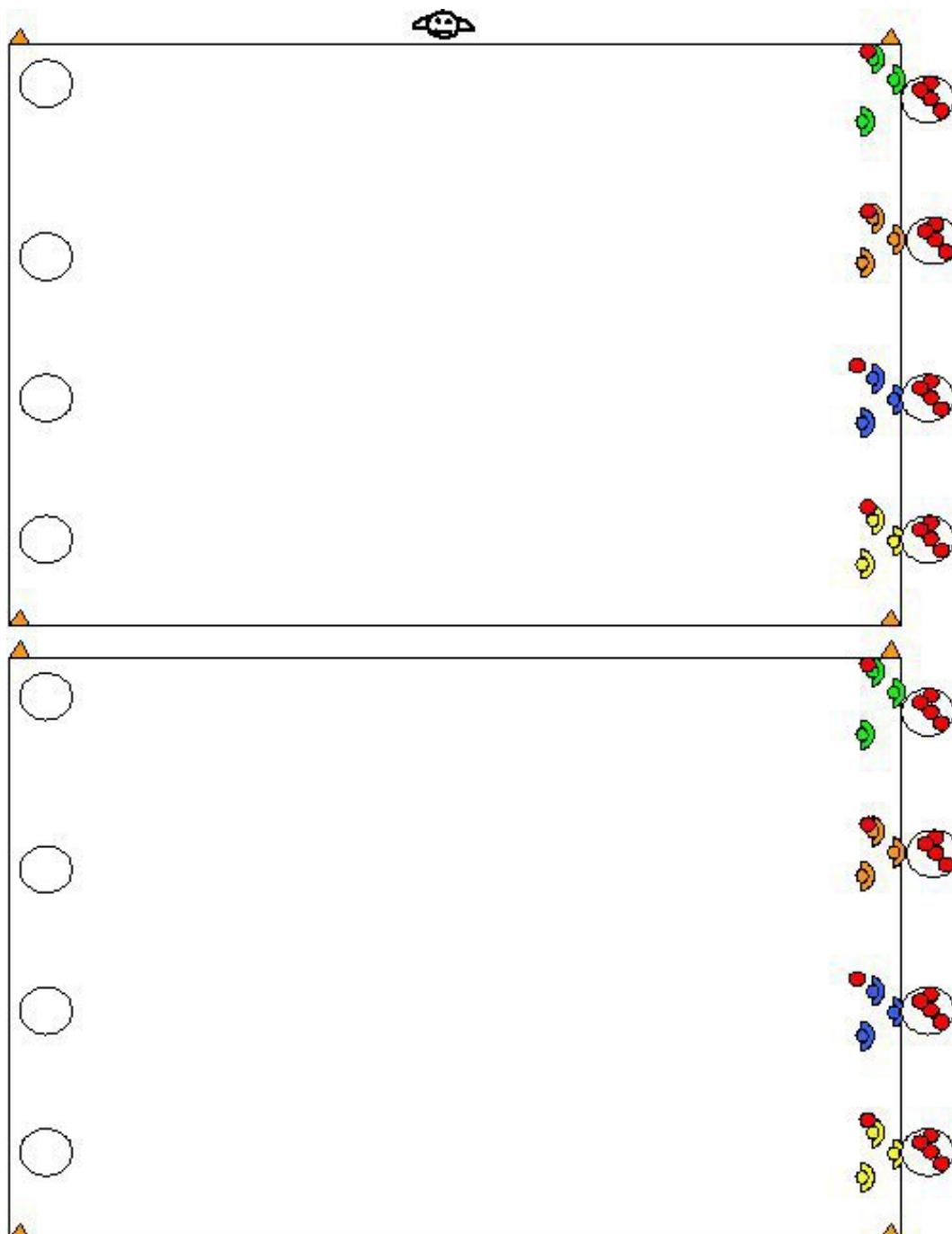
Organisation

Deux groupes de douze élèves, deux jeux en parallèle.

Les deux contenants sont placés aux deux extrémités de l'aire de jeu. On place une grande quantité d'objets dans un des contenants

Les enfants se trouvent vers la maison pleine .

Au signal du maître, ils commencent à déménager. .Ils sont par trois et ils ont interdiction de marcher avec un objet.



Matériel

- Quilles, bouteilles lestées, plots
- Dossards
- 4 caisses

Consigne

But du jeu :

Déménager le plus vite possible les objets vers la boîte vide. L'équipe qui a terminé la première a gagné.

Consignes ou règles d'or :

Au signal du maître, vous déménagez les objets le plus vite possible. Pour cela, vous devez prendre les objets dans la boîte qui est pleine et les transporter pour les mettre dans la boîte vide.

Attention vous devez vous faire des passes pour transporter les objets, vous n'avez pas le droit de courir avec un objet dans les mains.

L'équipe qui gagne est celle qui a déménagé sa caisse en premier.

Critères de réussite

- Être la première équipe à avoir déménagé sa maison.

Critères de réalisation

- Transporter le plus vite possible les objets.
- se placer à distance de passe
- courir en même temps
- regarder son camarade, ce qu'il fait

Variables didactiques

- on introduit le temps en chronométrant deux groupes différents.
- à 2 pour ramener un objet en se le passant
- Taille des objets