

La chaîne des pompiers

Activité support: jeu collectif

Cycle 1

Compétences: - coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement,
- accepter les contraintes collectives.

Objectifs pour le maître: amener l'élève à adapter sa passe et sa réception en fonction des objets, reconnaître les objets et les couleurs et l'amener à s'organiser collectivement pour transporter des objets.

But pour l'élève: faire passer les objets de la caisse rouge à la caisse verte le plus rapidement possible.

Matériel: foulards, ballons, cerceaux, balles, caisses, anneaux de couleurs différentes.

Organisation: les enfants sont placés dans un cerceau formant une chaîne entre deux caisses, un rouge et un verte.

Il est préférable de faire plusieurs chaînes qui travaillent en même temps.

La partie dure 3 minutes ou se termine quand une équipe a transféré tous ses objets. Dans la caisse il est possible de mettre des objets identiques ou des objets différents, en nombre suffisant pour que les enfants fassent de nombreuses fois le geste demandé.

Déroulement/consigne:

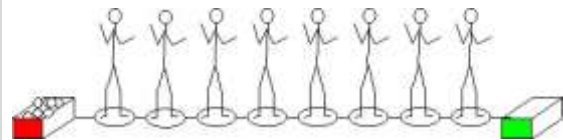
« Chaque joueur de l'équipe se place dans un cerceau et doit y rester pendant toute la durée du jeu. Au signal, il faut amener les objets de la caisse rouge à la caisse verte le plus rapidement possible en se faisant des passes.

Dès qu'un ballon touche le sol, il est récupéré par les ramasseurs et ramené dans la caisse (la réserve) de départ.

L'équipe qui gagne est celle qui a fini la première de faire passer tous les objets de la caisse rouge à la caisse verte. »

Critère de réussite:

Vous avez gagné si vous avez réussi à terminer avant l'autre équipe en prenant tout ou uniquement les objets que la maîtresse a demandés.



Comportements attendus:

- se placer côte à côte et poser l'objet dans la main de l'autre en acceptant de le donner,
- transporter les objets sans les faire tomber et sans se gêner,
- être capable de choisir les bons objets (ceux demandés),
- être attentif et se préparer afin de réceptionner l'objet,
- enchaîner les actions (réception-passe).

Variables:

- mettre des objets de différentes tailles, poids, formes et matières,
- augmenter ou diminuer la distance entre chaque cerceau,
- mettre en place 1 adversaire sur le tracé,
- faire évoluer le tracer: tout droit, en zigzag, en demi-cercle...

Bilan/remarques: