

# La course aux couleurs

**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 reconnaître et différencier les couleurs, à s'identifier à un groupe par des couleurs, à courir et ramasser des objets, à comprendre des règles simples. L'amener à ajuster ses déplacements en fonction des partenaires et des adversaires, à réaliser des enchaînements d'action et à maîtriser des changements d'appuis et de rythmes pour varier les trajectoires de courses.

**But pour l'élève:** prendre les objets de la bonne couleur (la couleur de leur équipe) le plus vite possible et de les porter le plus vite possible dans une zone de même couleur qui correspond à son camp.

**Matériel:** chasubles, objets divers dans une caisse (cerceaux, anneaux, plots, ballons etc..) de 4 couleurs différentes (prévoir au moins deux fois plus d'objets qu'il y a d'enfants). Caisses de différentes couleurs pour matérialiser les maisons. Dossards ou foulards de 4 couleurs différentes.

**Organisation:** les enfants sont répartis en 4 groupes, à chaque groupe correspond une couleur. Chaque groupe a une caisse dans un coin identifiée par une couleur. Au centre dans une grande caisse se trouvent des objets. Il y a autant d'objets pour chaque couleur.

## Déroulement/consigne:

Au signal du maître, les joueurs de chaque équipe vont chercher un objet de la couleur de leur équipe au centre du terrain et le ramène dans leur caisse. Le jeu se termine quand tous les objets d'une couleur ont été mis dans la bonne caisse.

## Critère de réussite:

La première équipe à avoir apporté l'ensemble des objets de sa couleur a gagné.



## Comportements attendus:

- ne pas se tromper de couleur (reconnaître les couleurs),
- comparer sa couleur de dossard avec les objets...
- courir vite et repartir pour finir le jeu le plus vite possible,
- réagir vite au signal.

## Comportements à améliorer:

- prend les autres couleurs,
- ne réagit pas au signal,
- ne court pas vite.

**Variables:** - augmenter ou diminuer le nombre d'objets, - nombre de couleurs,  
- les objets des 4 couleurs sont mélangés à des objets d'autres couleurs,  
- seulement des objets des 4 couleurs, - distance entre les caisses,  
- porte de passage et zone où il ne peut y avoir qu'un seul joueur par équipe pour éviter les bousculades, - rendre possible la prise simultanée de deux objets,  
- varier les formes de déplacement des enfants (à cloche-pied, à pieds joints, en rampant...),  
- augmenter l'espace d'action, - encombrer l'espace d'action,  
- varier les objets à prendre et à transporter (objets plus ou moins lourds ou encombrants, objets à porter à deux, etc...).

## Bilan/remarques: