

Le cheval et le cavalier

Activité support: jeu collectif

Cycle 1

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

Objectifs pour le maître: amener les élèves à courir en même temps que leur partenaire, réagir à un signal, repérer l'espace de jeu, courir le plus vite possible.

But pour l'élève: franchir la ligne d'arrivée en premier.

Matériel: un cerceau pour deux élèves, plots pour matérialiser le départ et l'arrivée.

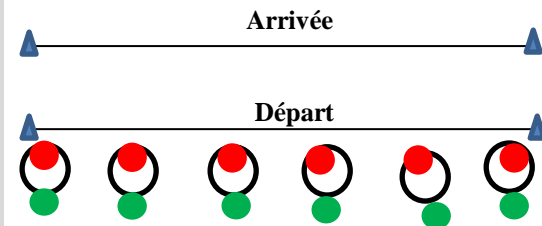
Organisation: les enfants sont par deux derrière une ligne de départ. le premier est dans le cerceau, le deuxième tient le cerceau.

Déroulement/consigne:

« Au signal du maître vous devez courir le plus vite possible à deux sans vous lâcher. Le premier cheval et carrosse qui passe la ligne d'arrivée gagne. »

Critères de réussite:

- franchir la ligne d'arrivée en premier,
- courir droit.



Comportements attendus:

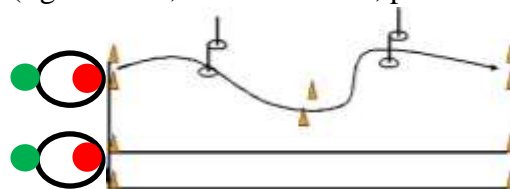
- courir vite,
- courir vite à deux,
- réagir au signal,
- courir droit,
- s'arrêter après la ligne d'arrivée.

Comportements à améliorer:

- les deux élèves ne sont pas coordonnés,
- ne courent pas droit et perdent du temps,
- ne réagissent pas au signal.

Variables:

- nombre de chevaux (2 chevaux avec chacun un cerceau pour un cavalier),
- nombre de cavaliers (deux enfants tiennent le cerceau tiré par un seul cheval),
- chemin à parcourir jusqu'à la ligne d'arrivée (ligne droite, chemin courbe, parcours matérialisé par des portes, des cordes...)



Bilan/remarques: