

Le passage de la rivière

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 sauter, transporter, comprendre les règles d'un jeu d'équipe.

But pour l'élève: être la première équipe à avoir transporté tous ses objets de l'autre côté de la rivière.

Matériel: cerceaux ou petits tapis de gymnastique, nombreux objets (anneaux, ballons, cartons, balles, foulards).

Organisation: les élèves sont placés d'un côté d'un espace délimité qui représente une rivière. Ils ont une caisse d'objets à côté d'eux.

Déroulement/consigne:

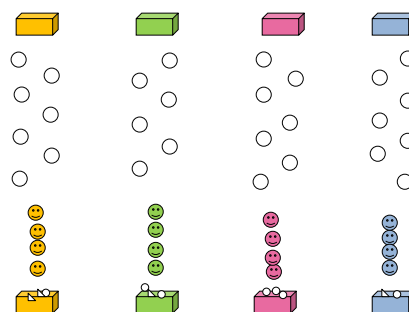
« Vous devez transporter vos provisions (objets) dans la caisse de l'autre côté de la rivière sans vous mouiller les pieds. Pour ne pas vous mouiller les pieds, vous devez sauter de rocher en rocher.

Le jeu commence au signal et se termine quand une équipe a transporté tous ses objets de l'autre côté de la rivière.

Si on tombe dans la rivière on repart au départ.
On ne peut être qu'un seul à la fois sur un rocher.
On revient en sautant également de rocher en rocher. »

Critères de réussite:

- transporter tous ses objets le plus vite possible,
- ne pas tomber dans la rivière.



Comportements attendus:

- sauter de rocher en rocher: foulée bondissante, pieds joints,
- construire un chemin aller et un chemin retour,
- ne pas perdre son objet en sautant.

Comportements à améliorer:

- n'enchaîne pas les sauts de rocher en rocher,
- empreinte un chemin compliqué (grande distance entre les rochers),

Variables: - nombre de rochers, - distance entre les rochers,
- distance à parcourir dans la rivière, - nombre d'objets, - taille des objets,
- liberté donnée aux enfants de poser comme ils le veulent leurs rochers dans la rivière avant de jouer.

Bilan/remarques: