

# Vider sa caisse/ Remplir sa caisse

**Activité support:** jeu collectif

Cycle 1

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

**Objectif pour le maître:** amener l'élève à réaliser des actions relatives à deux statuts aux intérêts contraires.

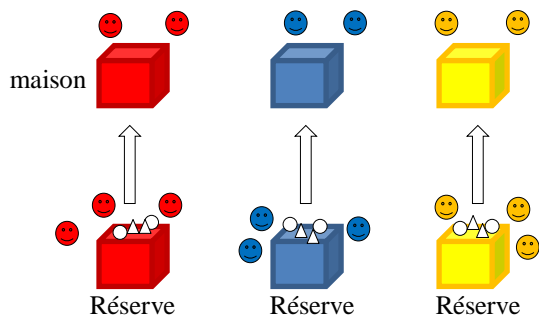
**But pour l'élève:** vider sa réserve et remplir sa maison le plus vite possible.

**Matériel:** salle de motricité, gymnase, cour... Une caisse remplie de ballons par équipe. Une caisse vide par équipe. Foulards, chasubles. Comptine, chronomètre... (instrument de mesure du temps adapté)

**Organisation:** le groupe classe est divisé en équipes de 4 à 6 joueurs (en fonction de l'effectif total). Chaque partie dure 1 à 3 minutes.

## Déroulement/consigne:

« Vous devez vider votre caisse et remplir l'autre avant la fin de la comptine. »



## Critères de réussite:

- équipe: a réussi à vider sa réserve et à remplir sa maison dans le temps imparti,
- individuel: a trouvé des solutions adaptées (rouler, lancer...).

## Comportements attendus

- réagir vite au signal,
- course rapide et rectiligne,
- s'organiser collectivement pour transporter les objets (ne pas se gêner dans la trajectoire de course).

## Variables:

- adapter l'espace d'évolution, le nombre d'équipes, les distances réserves/maisons, installer des obstacles...
- varier taille et forme des ballons.

## Bilan/remarques: