

## Les 4 roues de la voiture

**Activité support:** jeu collectif

Cycle 1

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

**Objectif pour le maître:** amener les élèves à se déplacer en courant le plus vite possible.

**But pour l'élève:** être la première équipe avec ses 4 roues dans son garage.

**Matériel:** un cerceau et 4 anneaux par équipe.

**Organisation:** les enfants sont par groupe de 4 assis devant une ligne, c'est leur garage. Dans un cerceau situé à 6 ou 7 mètres, se trouvent 4 anneaux.

### Déroulement/consignes:

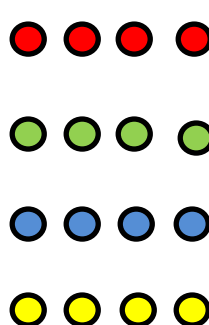
Au signal du maître le premier se lève et court chercher un anneau. Il revient vers son équipe. Le deuxième se lève s'accroche à l'anneau et les deux repartent en se tenant tous les deux à l'anneau pour chercher l'anneau suivant.

Les joueurs se déplacent en se tenant avec les anneaux.

Le jeu se termine quand tous les enfants sont revenus et que les 4 roues de la voiture sont réunies dans la maison.

### Critère de réussite:

être la première équipe avec ses 4 roues dans son garage.



### Comportements attendus:

- réagir vite au signal,
- courir vite,
- courir vite, ensemble, à 2, puis à 3, puis à 4,
- s'organiser rapidement pour courir vite à plusieurs.

### Comportements à améliorer:

- pas ou peu de réaction au signal,
- les élèves ne courent pas droit et donc perdent du temps pour atteindre leur garage,
- les élèves ne parviennent pas à s'organiser pour courir le plus vite possible à plusieurs.

### Variables:

- nombre d'enfants par équipe,
- distance à parcourir,
- type d'objet pour le lien (cordelette, cerceau, anneaux, bâtons...).

### Bilan/remarques: