

Passer sous le pont

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 comprendre les règles d'un jeu simple, accepter le contact, ramper ou se déplacer à 4 pattes, comprendre la notion de « sous ».

But pour l'élève: être l'équipe la plus rapide à transporter tous ses objets.

Matériel: foulards, dossards.

Organisation: le jeu peut se faire sur terrain herbeux, ou sur un sol glissant.

Les élèves sont par équipes de 5 à 6 joueurs. Les enfants sont placés l'un derrière l'autre et écartent les jambes. Une caisse avec autant d'objets que de joueurs est placée devant chaque équipe. Une autre caisse vide est placée derrière l'équipe.

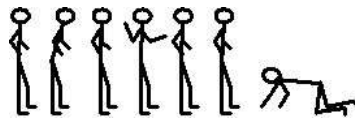
Déroulement/consigne:

« Au signal du maître, le premier de chaque groupe doit aller prendre un objet et pour aller le poser dans la caisse derrière, passer sous le pont (sous les jambes de ses camarades).

Quand il a posé son objet, il crie « suivant » et c'est au tour du suivant d'aller prendre un objet.

Le jeu se termine quand tout le monde est passé sous le pont.

L'équipe qui gagne est celle qui a terminé la première. »



Critère de réussite:

l'équipe qui a transporté le plus vite ses objets dans la caisse a gagné.

Comportements attendus:

- être prêt à partir,
- réagir vite au signal,
- bien s'allonger pour passer sous les jambes de ses camarades,
- ramper vite,
- ne pas oublier l'objet, ni le dire quand on a fini.

Comportements à améliorer:

- ne réagit pas au signal,
- oublie de dire « suivant » et retarde l'équipe,
- rampe doucement.

Variables: - espace entre les caisses,

- la taille des objets (gros ballons, petites balles foulards, anneaux...),
- le nombre d'objets (un, deux trois objets par enfant),
- le nombre d'objets que l'on peut prendre à la fois,
- la façon de passer sous le pont (ramper, à 4 pattes, sur le dos...).

Bilan/remarques: