

But : Courir le plus vite possible

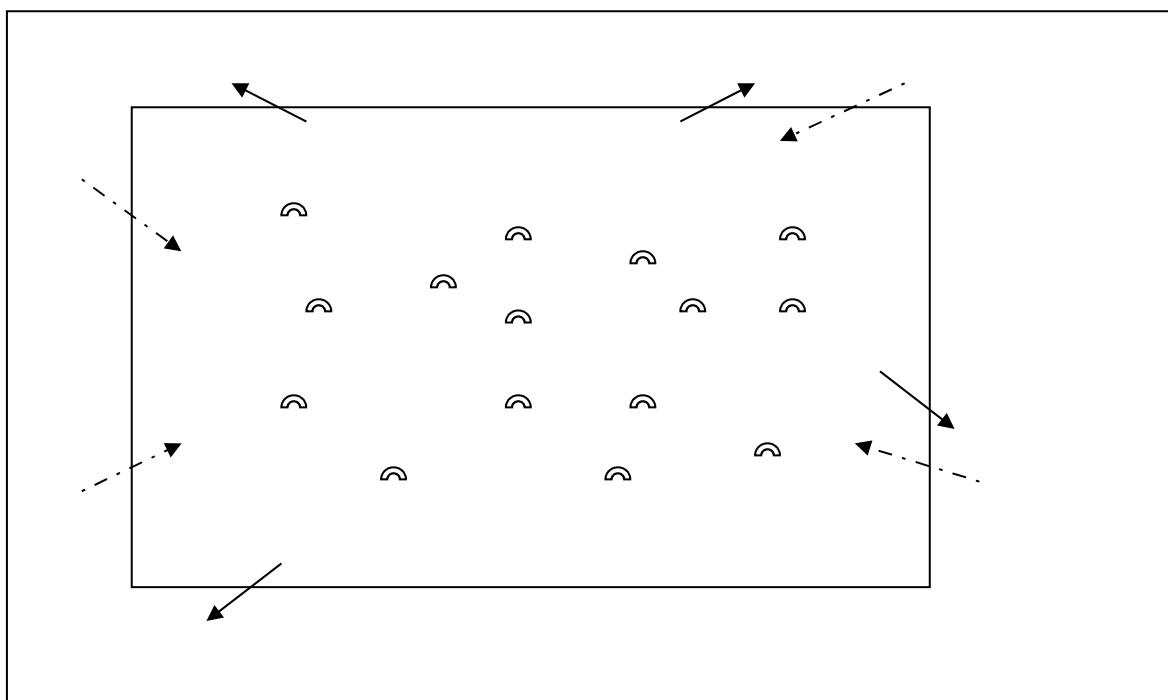
Les nettoyeurs

Consigne : Prendre un objet et le poser hors de la zone. Revenir en chercher un autre.

Critère de réussite : Tous les objets sont à l'extérieur de la zone.

Objectif : passer de la marche à la course

Dispositif :



matériel nécessaire :

- Objets divers en quantité

Descriptif : Tous les élèves doivent déplacer les objets un par un hors de la zone.

Pour simplifier	Pour complexifier
<ul style="list-style-type: none"> - Moins d'objets - Moins d'enfants à la fois - Nature de l'objet (préhension plus facile). 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire des équipes avec des objets de couleur ou forme (ex : 1 équipe = 1 couleur) - Chronométrer (agir pendant une musique) - 2 zones de jeux - Mettre des obstacles pour aller déposer les objets - Déposer les objets dans un endroit précis. - Jouer sur la distance, le trajet - Augmenter le nombre d'objets

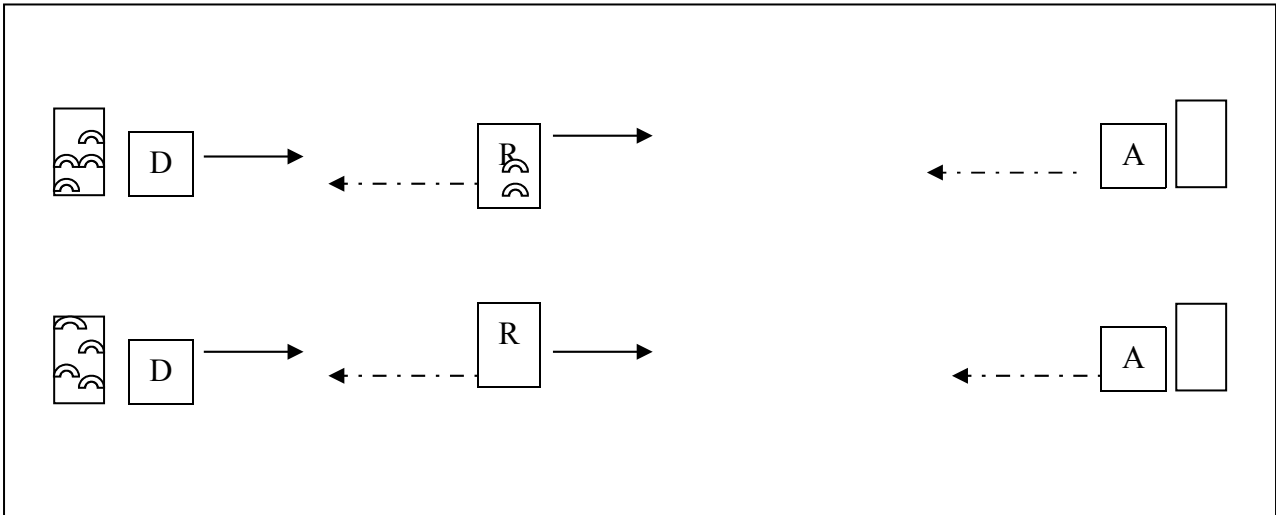
Les déménageurs à étapes

Consigne : Prendre un objet et le transporter le plus vite possible dans sa base. Revenir en chercher un autre.

Critère de réussite : Avoir tous ses objets transportés avant l'autre équipe.

Objectif : courir pour faire gagner son équipe.

Dispositif :



matériel nécessaire :

- Objets divers en quantité
- Caisse pour stocker les objets au départ et à l'arrivée

Descriptif : Former des équipes. Chaque équipe doit transporter objet par objet tout le contenu de la caisse dans son repère d'arrivée. Chaque équipe est divisée en 2 sous équipes, une partie placée au départ et la suivante au relais. On peut gérer l'hétérogénéité par la formation des « sous équipes » (nombre de joueurs équivalent ou non, distance entre les relais = ou différente).

Pour simplifier	pour complexifier
<ul style="list-style-type: none"> - On enlève une zone de relais - Mettre des repères (couleurs pour s'orienter) – savoir où on va (ex : objets rouges dans la caisse rouge). - Réduire le parcours - diminuer le nombre d'objets 	<ul style="list-style-type: none"> - Ajouter des obstacles (?) - Ajouter une zone de relais supplémentaire. - Nombre ou forme d'objets à transporter. - Gestion de l'hétérogénéité (distance, nombre)