

FICHE – JEU – TITRE : Les cavaliers pressés

Objectifs :

Réagir à un signal
Courir vite

Niveau :

C1 / C2 / C3

Espace :

intérieur / extérieur
petit / moyen / grand
milieu naturel

Durée :

Une
dizaine
de
manche

Intensité :

actif / très actif
calme / très calme

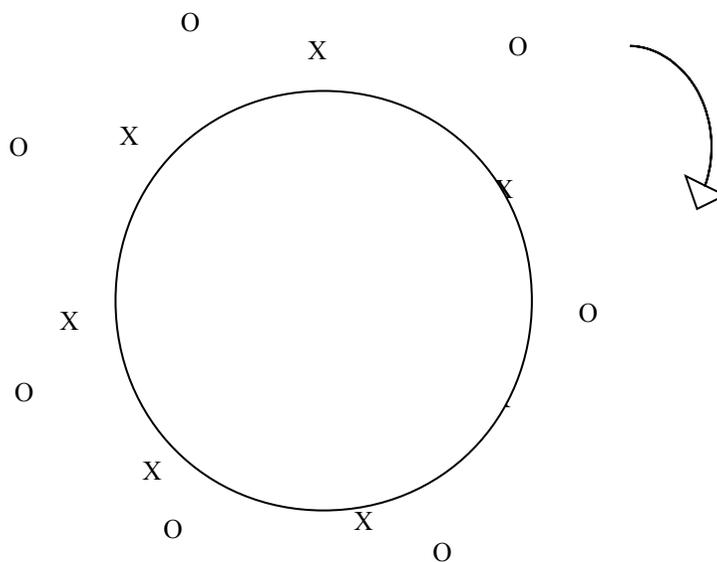
Matériel :

1 craie ou des plots pour délimiter un cercle

Famille :

Environnement fixe
Tâches individuelles
Tâches indiv. en gpe
Opposition collective
Coopération
Socialisation
Créativité
Stratégie
Adresse
Agilité, équilibre
Force
Vitesse
Endurance
Locomotion
complexe

Dispositif :



Cavaliers : x

Cheval : O

Opérations : déroulement – règles - variantes

Les enfants sont par couple sur le cercle qui symbolise le manège. L'un est cavalier, l'autre est le cheval (à quatre pattes).

Au signal, les cavaliers quittent leurs chevaux et effectuent un tour du cercle et retrouvent leurs places.

Les cavaliers doivent courir le plus vite possible autour du manège pour ne pas être le dernier à retrouver son cheval.

Ils doivent courir dans le sens convenu.

Le dernier arrivé s'assoit au milieu du manège avec son cheval.

Les enfants gardent le même rôle pendant 5 tours.

Variantes :

On peut faire varier le sens de rotation.

Le cheval peut aussi se tenir debout.

Les cavaliers peuvent avoir à saisir un objet lors de son déplacement.

Ressources mobilisées :

Informationnelles++
Kinesthésiques
Energétiques +++
Affectives ++
Sociales ++
Biomécaniques

But – critères de réussite :

Ne pas être le dernier cavalier à rejoindre son cheval.