

# 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

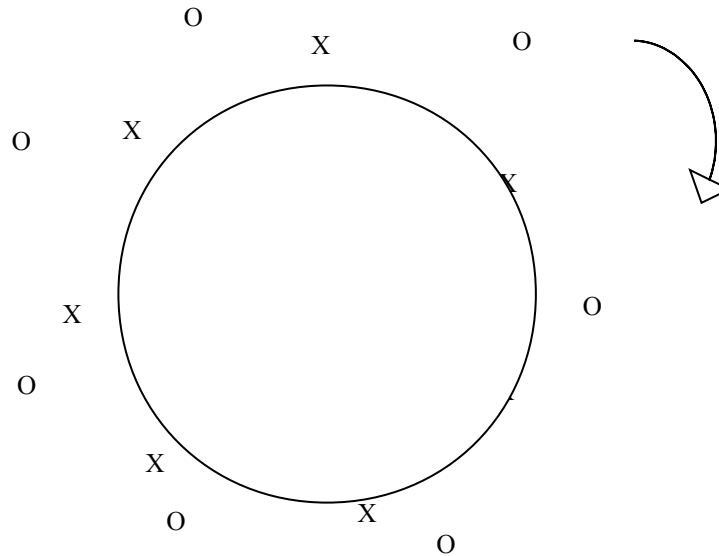
## Matériel :

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.