

# JEUX COLLECTIFS

## LA CHAÎNE DES POMPIERS

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

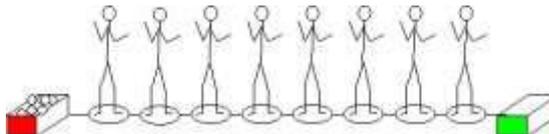
**But :** Faire passer les objets d'une caisse à l'autre le plus rapidement possible.

**Matériel :** foulards, ballons, cerceaux, balles, caisses, anneaux de couleurs différentes...

**Organisation :** Les enfants sont placés dans un cerceau formant une chaîne entre deux caisses. Il est préférable de faire plusieurs chaînes. La partie se termine quand une équipe a transféré tous ses objets.

### Consignes :

« Chaque joueur de l'équipe se place dans un cerceau et doit y rester pendant toute la durée du jeu. Au signal, il faut amener les objets de la caisse A à la caisse B le plus rapidement possible en se faisant des passes. Dès qu'un objet touche le sol, il est récupéré par les ramasseurs et ramené dans la caisse de départ. L'équipe qui gagne est celle qui a fini la première de faire passer tous les objets de la caisse A à la caisse B. »



### Comportements attendus:

- se placer côte à côte et poser l'objet dans la main de l'autre en acceptant de le donner,
- transporter les objets sans les faire tomber et sans se gêner,
- être attentif et se préparer afin de réceptionner l'objet,
- enchaîner les actions (réception-passe).

### Variables:

- mettre des objets de différentes tailles, poids, formes et matières,
- augmenter ou diminuer la distance entre chaque cerceau,
- faire évoluer le tracer: tout droit, en zigzag, en demi-cercle...

# JEUX COLLECTIFS

## LES 4 ROUES DE LA VOITURE

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

**But :** 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.

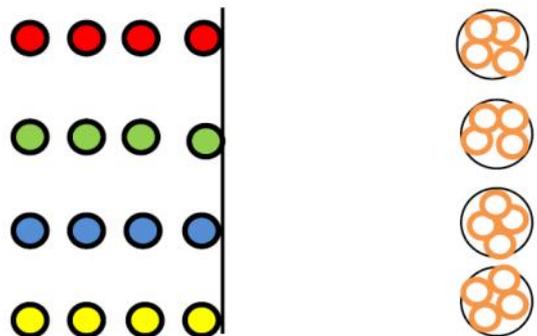
**Consignes :**

Au signal, le premier enfant 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.



**Variables :**

- Si trop complexe —> Amener une roue de la voiture à 2. (4 roues donc 2 passages par binôme)
- nombre d'enfants par équipe,
- distance à parcourir,
- type d'objet pour le lien (cordelette, cerceau, anneaux, bâtons....).