

Dispositif et règles

Espace suffisamment vaste dans la cour ou salle de motricité.

1^{ère} étape : Les 25 élèves sauf 1 se promènent dans l'espace de jeu avec une coupelle dans la main.

Au 1^{er} signal, ils déposent cette coupelle à leurs pieds.

Au 2^{ème} signal ils se déplacent dans l'espace de jeu (sans la coupelle).

Au 3^{ème} signal ils doivent aller poser le pied sur une coupelle.

Celui qui se retrouve sans coupelle sous son pied a perdu.

2^{ème} étape :

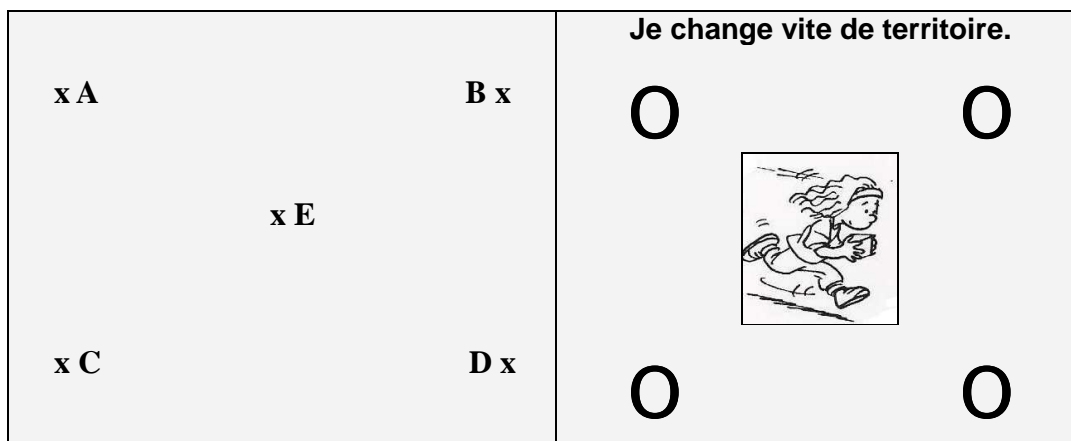
Les élèves sont regroupés par 5 sur 5 différents terrains matérialisés.

Pour chaque terrain, on dessine au sol quatre cercles de la taille d'un cerceau.

4 élèves se situent dans les cercles tracés. Le 5^e élève se place au centre du terrain.

Au signal : les 4 élèves partent de leur camp et celui du centre tente de prendre une place libérée.

Celui qui se retrouve sans camp a perdu et se place au centre du carré.



Objectifs	Courir vite. Repérer des espaces libres. Repérer des partenaires de jeu.
Consignes	« Mettez-vous par 5 dans chaque aire de jeu. 4 d'entre vous vont dans leur camp (cercle dessiné), et l'un de vous au centre. A mon signal, vous devrez obligatoirement changer de camp et l'élève qui se trouve au centre doit courir dans un camp libéré. L'élève qui n'aura pas pu se placer sur un coin ira au centre du terrain. »
Critères de réussite	Avoir été le moins possible au centre et avoir fait le plus d'échanges de camps. Chaque élève compte le nombre de fois où il a changé de camp.
Matériel	Plots, craie pour baliser les « coins » ou camps (cerceaux à éviter : glissades dangereuses)
Variables	<p>sur l'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - on peut agrandir le terrain ou tracer 4 cercles très espacés (dans la cour), Pour le 5^e élève au centre, faire une croix au centre du terrain pour repérer son emplacement. <p>sur les contraintes de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - on doit changer de place avec un élève différent de la fois précédente. - 2 élèves qui se font un signe peuvent changer ensemble à tout moment sans que les 2 autres ne bougent. L'élève du centre doit être attentif à leurs signes. - c'est l'élève du centre qui donne le signal. - Avant de changer de camp, aller chercher un objet au centre du terrain pour les joueurs ayant un camp, un objet sur le côté pour le joueur du centre. <p>Sur les modes de déplacement : en sautant pieds joints, à cloche pieds ...</p>