



Jeux de roules en GS/CP/CE1

En vue d'une rencontre



Savoirs visés :

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement : être capable de se déplacer avec des engins présentant un caractère d'instabilité.

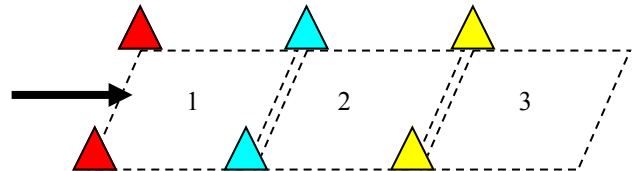


Lieu

Salle, Gymnase, cour

Matériel nécessaire

- Trottinettes
- Plots de couleur



But du jeu

S'élancer sur une distance de 3 m et aller le plus loin possible sans mettre le pied par terre.

Consigne

« Vous allez le plus loin possible sans poser le pied par terre. »

Critères de réussite

- Atteindre la zone la plus éloignée

Variables didactiques

- Des zones de plus en plus larges, différenciées par leur couleur par exemple.
- Suivre une courbe.

Equilibre long



But : Rester en équilibre debout sur la pédale.

Matériel : Vélos, cônes pour délimiter l'espace, caissettes en plastique.

Déroulement : En vague, les élèves sont en position de patinette debout. Devant chaque colonne d'enfants, des caissettes sont alignées.

Consigne : Patinez, le pied libre au sol. Arrêtez-vous en posant le pied sur une caissette, puis repartez en patinant jusqu'à l'autre caissette..

Critère de réussite : L'arrêt s'effectue sans heurt (la caissette ne bouge pas) et le

Variables :

- Aligner les caissettes mais les espacer les unes par rapport aux autres (de 1 à 2 m environ).
- Placer les caissettes en dispersion.
- Effectuer les 2 variantes de chaque côté du vélo.
- Augmenter l'allure d'exécution.

Savoirs visés :

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement : être capable de se déplacer avec des engins présentant un caractère d'instabilité.



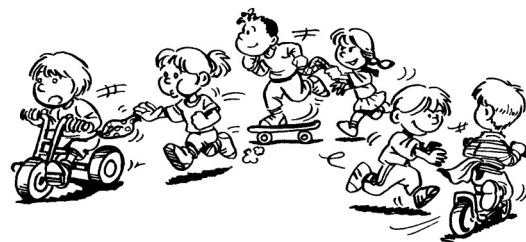
Lieu

Salle, Gymnase

Matériel nécessaire

- Trottinettes ou tricycles ou bicyclettes ou planches à roulettes
- Foulards (1 par lapin)

Dispositif matériel



But du jeu

Attraper la queue des lapins

Consigne

« Les enfants sur les engins roulants sont des lapins, les autres enfants sont des renards. Les renards, vous allez attraper la queue des lapins. »

Critères de réussite

- Se déplacer sans sortir du circuit ou du terrain.
- Pour les renards : attraper la queue des lapins
- Pour les lapins : éviter les renards

Variables didactiques

- Tracer des circuits avec des giratoires.
- Mettre une entrave aux renards

Savoirs visés :

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement : être capable de se déplacer avec des engins présentant un caractère d'instabilité.



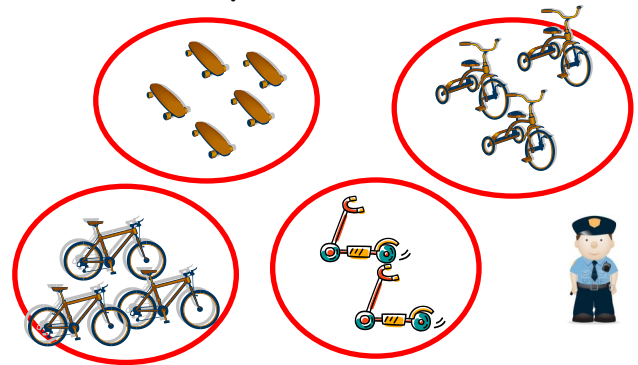
Lieu

Salle, Gymnase, cour

Matériel nécessaire

- Trottinettes, tricycles, bicyclettes, planches à roulettes
- Foulards, plots, cerceaux

Dispositif matériel



But du jeu

Accepter de changer de moyen de transport.

Consigne

« Au signal de l'agent (enfant désigné), il faut aller chercher un engin roulant et l'utiliser. Au coup de sifflet de l'agent, il faudra ranger le véhicule au bon endroit, puis on recommence avec un autre objet »

Organisation

- 4 sortes de véhicules rangés dans des parkings

La patinette



But : Se déplacer en patinette debout.

Matériel : Vélos, cônes pour délimiter l'espace.

Déroulement : En dispersion, les élèves tiennent le guidon à deux mains et se déplacent indifféremment à gauche ou à droite du vélo.

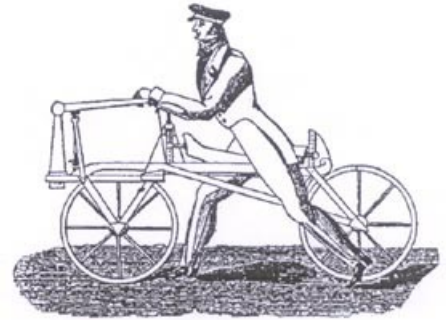
Consigne : Utilisez vos vélos comme une patinette.

Critère de réussite : L'enfant pose et maintient son pied sur la pédale et se déplace par poussées successives au sol sur l'autre pied.

Variables :

- Se placer à droite du vélo, puis à gauche.
- Le jeu du « pousse-pousse » : les enfants se placent en patinette debout et, en dispersion, se déplacent ne suivant le tempo donné par la voix de l'enseignant : « Pousse et pousse et pousse ! » *Ce jeu permet d'augmenter l'intensité de la poussée de manière prolongée ainsi que la durée d'équilibre sur la pédale.*

Le jeu de la draisienne



But : Propulser son vélo en draisienne.

Matériel : Vélos, cônes pour délimiter l'espace, ballons

Déroulement : Les enfants ont assis sur la selle, les 2 pieds de part et d'autre du cadre, à plat sur le sol.

Consigne : Déplacez-vous en poussant au sol avec les pieds.

Critère de réussite : L'enfant ne tombe pas et se déplace.

Variables :

- Imposer l'alternance des pieds pour la poussée au sol.
- Imposer la simultanéité des pieds pour la poussée au sol.
- Changer les trajets (par des cônes)
- Pousser un objet (ballon, caissette) devant soi.

Le jeu de l'élan



But : Prendre de l'élan et aller le plus loin possible.

Matériel : Vélos, zone d'élan et zones d'arrivées matérialisées à la craie ou par des bandes au sol, caissettes et/ou ballons (un par enfant).

Déroulement : En vagues. L'espace est partagée en zones successives (une zone d'élan, plusieurs zones se succédant) . En prenant de l'élan et en mettant les pieds en l'air atteindre la zone la plus lointaine.

Consigne : Poussez sur vos pieds et essayer d'atteindre la zone la plus lointaine sans mettre les pieds au sol et sans pédaler.

Critère de réussite : L'enfant atteint 3 fois de suite au moins la zone 3.

Variables :

- Imposer en draisienne, la poussée alternative des pieds, puis la poussée simultanée.
- Imposer ne patinette assise puis debout, la poussée du pied gauche puis du pied droit.
- En dispersion : pousser un objet (caissette ou ballon) avec la roue de devant (en draisienne puis ne patinette).
- En dispersion, pousser un objet au sol et compter au moins jusqu'à 5 avant de mettre les pieds au sol.

A la découverte des freins



But : Se servir des freins dans une zone précise.

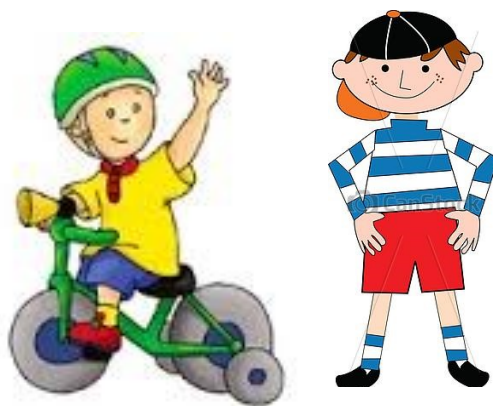
Matériel : Vélos, zones matérialisées à la craie ou par des bandes au sol.

Déroulement : En vagues de 4 dans la zone 1. Les enfants prennent leur élan en draisienne, roulent ne s'équilibrant dans la zone 2, freinent du frein arrière dans la zone 3 et reposent les pieds au sol.

Consigne : Poussez sur vos pieds jusqu'à la 1ère ligne, laissez rouler votre vélo, les pieds en l'air jusqu'à la 2ème ligne et freinez avec votre frein arrière (montrer) jusqu'à l'arrêt complet du vélo.

Critère de réussite : L'enfant s'arrête dans la zone demandée, tranquillement, sans écraser le frein.

Réguler sa vitesse



But : Se déplacer l'un à côté de l'autre en respectant l'allure imposée par le piéton.

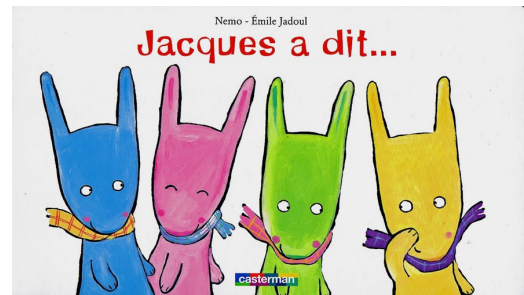
Matériel : Vélos (un pour deux), cônes pour délimiter le terrain.

Déroulement : En dispersion, par groupe de 2 :

- ♦ Un enfant avec son vélo (draisienne ou pédales)
- ♦ Un enfant à côté sans vélo.

Consigne : Roulez à vélo (ou poussez sur vos pieds) pour aller à la même vitesse que votre copain (copine).

Jacques-a-dit



But : Rouler en supprimant un ou plusieurs appuis?

Matériel : Vélos, plots pour délimiter le terrain.

Déroulement : En dispersion, sous forme du jeu « Jacques-a-dit ».

Consignes :

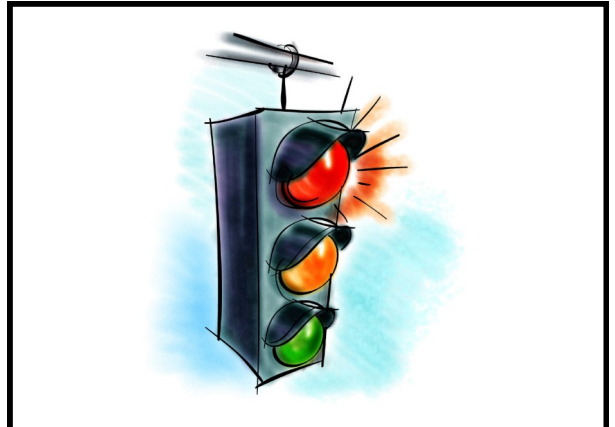
- Lâchez une main !
- Lâchez l'autre main !
- Levez un pied !
- Levez l'autre pied !
- Lâchez une main, levez un pied !
- Levez les pieds !
- Levez les fesses !
- ...

Critère de réussite : L'enfant fait ce qu'il lui est demandé.

Savoirs visés :

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement : Se déplacer en augmentant l'amplitude du mouvement.

Supprimer le réflexe de marche.



Lieu

Salle, Gymnase, Cour

Matériel nécessaire

- Trotinettes ou tricycles ou bicyclettes ou planches à roulettes
- Foulards de couleur

Dispositif matériel

But du jeu

Se déplacer en respectant un signal

Consigne

« Au signal foulard vert, vous roulez tout droit, au signal foulard bleu, vous tournez, au signal foulard rouge, vous vous arrêtez. »

Critères de réussite

- Avancer, s'arrêter, changer de direction en augmentant l'amplitude du mouvement

Variables didactiques

- Mettre des enfants porteurs de foulards
- Etablir un circuit où aux intersections les enfants porteurs de foulards donnent les indications en soulevant telle ou telle couleur.

Savoirs visés :

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement : être capable de se déplacer avec des engins présentant un caractère d'instabilité.



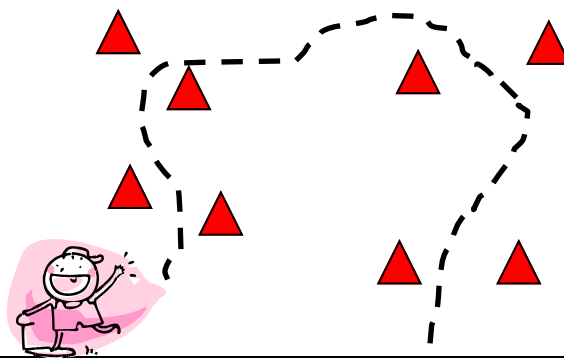
Lieu

Salle, Gymnase

Matériel nécessaire

- Trottinettes ou tricycles ou bicyclettes ou planches à roulettes
- Plots de couleur marquant des portes
- Foulards de couleur

Dispositif matériel



But du jeu

Passer au travers des portes de couleur, sans mettre le pied à terre

Consigne

« Vous allez prendre un foulard de couleur et vous allez suivre le chemin de la même couleur que votre foulard. Vous allez passer dans toutes les portes (montrer) »

Critères de réussite

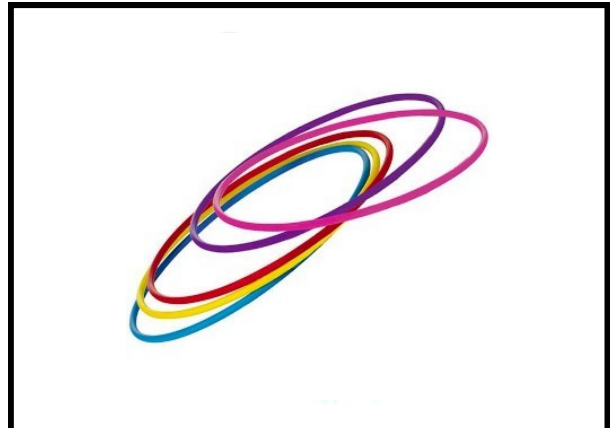
- Se déplacer sans sortir du circuit
- Garder en tête la couleur de son circuit.
- Passer dans chaque porte.

Variables didactiques

- Ajouter des portes et des changements de direction.
- Rapprocher les coupelles pour réduire la largeur des portes.

Savoirs visés :

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement : Se déplacer en respectant un sens.



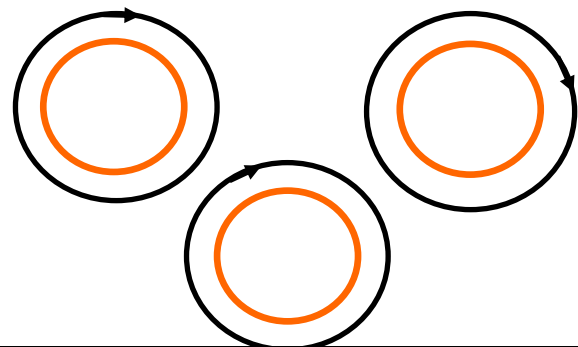
Lieu

Salle, Gymnase, Cour

Matériel nécessaire

- Trotinettes ou tricycles ou bicyclettes ou planches à roulettes
- Cerceaux
- Cônes pour délimiter le terrain

Dispositif matériel



But du jeu

Faire le tour complet des cerceaux sans poser le pied au sol.

Consigne

« Pédalez jusqu'au 1er cerceau, sans lever les pieds des pédales, tournez autour, allez vers le 2ème cerceau et ainsi de suite... »

Critères de réussite

- S'approcher le plus près possible du cerceau

Variables didactiques

- Varier la taille du cerceau. (moyen, petit, grand)
- Imposer un sens de rotation.
- Tracer un cercle autour du cerceau à environ 50 cm. Le but, dans ce cas, est de ne pas franchir le tracé.

Savoirs visés :

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement : Se déplacer en respectant un couloir se rétrécissant.



Lieu

Salle, Gymnase, Cour

Matériel nécessaire

- Trotinettes ou tricycles ou bicyclettes ou planches à roulettes
- Escargot tracé
- Lattes au sol
- Cônes pour délimiter le terrain

Dispositif matériel

En vagues, face à chaque colonne, un couloir matérialisé par des lattes plates va en s'étrécissant.
Les 1ères lattes sont espacées de 50 cm, les secondes de 35 cm, les 3èmes de 20 cm...
Suivi d'un escargot tracé au sol.

But du jeu

Conduire sans franchir les lignes.

Consigne

« Pédalez jusqu'au 1er cerceau, sans lever les pieds des pédales, tournez autour, allez vers le 2ème cerceau et ainsi de suite... Entrez dans l'escargot. Roulez sans toucher les lignes de l'escargot. »

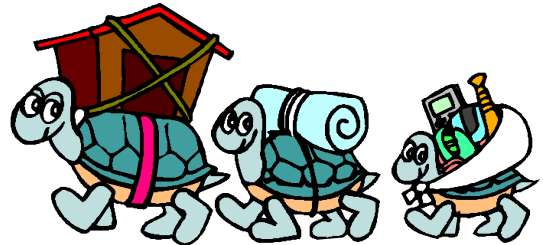
Critères de réussite

- S'approcher le plus près possible du cerceau

Savoirs visés :

Réaliser l'action induite par l'aménagement.

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement : être capable de se déplacer avec des engins présentant un caractère d'instabilité.



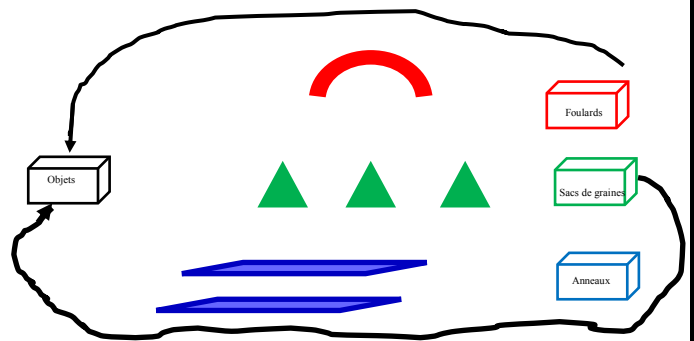
Lieu

Salle, Gymnase, Cour

Matériel nécessaire

- Trottoires ou tricycles ou bicyclettes ou planches à roulettes
- Un « pont » (pour passer dessous)
- Lattes (pour passer entre)
- Plots (pour slalomer)

Dispositif matériel



But du jeu

Transporter les objets de la zone centrale vers les boîtes correspondantes.

Consigne

« Vous allez choisir un objet dans la caisse. Si c'est un foulard, vous passez sous le pont et vous allez le déposer dans la caisse rouge. Si c'est un sac de graines, vous passez dans le slalom et vous le déposez dans la boîte verte. Si c'est un anneau, vous passez entre les lattes et vous le déposez dans la boîte bleue. Vous repartez sur les cotés pour prendre un objet différent.»

Critères de réussite

- Prendre le bon parcours en fonction de l'objet pris :
 - Foulard : passer sous le pont.
 - Sac de graines : slalom
 - Anneaux : entre les lattes

D'autres jeux...

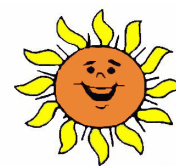
1, 2, 3... soleil ! :

Les enfants sont sur leur vélo, tricycle, ou trottinette. Le meneur est au point d'arrivée.

Le meneur, dos au groupe compte : « 1, 2, 3 ... soleil ! » et se retourne à « soleil ». Les joueurs se déplacent et doivent s'immobiliser pour ne pas être vus en mouvement.

Le meneur renvoie au départ ceux qui ne sont pas immobiles.

Le 1er joueur parvenu à l'arrivée remplace le meneur.



1. 2. 3. SOLEIL

Touché, perdu ! :

Les enfants sont par groupe de 4. Ils se déplacent en file indienne dans tout l'espace. Le chef de file freine de sa propre initiative.

Les autres doivent s'arrêter sans se toucher.

Changer de chef de file tous les 3 arrêts.



Chacun sa maison :

Les enfants sont répartis en 4 équipes.

Chaque équipe a une zone délimitée par des plots de couleur dans le terrain. Des foulards (une couleur par équipe) sont éparpillés sur le terrain.

Les enfants roulent en dispersion. Au signal du meneur de jeu, ils doivent ramasser un foulard de la couleur de leur équipe (pour aider les plus jeunes, ne pas hésiter à attacher un foulard au bras) et rejoindre la zone de leur équipe.

La 1ère équipe complète marque 1 point.



Les 4 coins :

Les enfants sont répartis par groupe de 5.

Chacun sur son vélo.

Dans chaque groupe, 4 enfants sont dans un cerceau aux 4 coins d'un carré de 15 m sur 15 m. Un enfant est au milieu du carré.

Les enfants qui sont dans un cerceau partent au signal et doivent changer de place. Celui qui est au milieu tente de prendre la place d'un des autres joueurs.

