

Agir et s'exprimer avec son corps:

Courses

Objectifs:

- Engagement du corps tout entier dans le déplacement, démarrer, stopper.
- Repérer les variables d'espace, de temps, de distance.
- Appliquer et mémoriser des consignes. Mettre en place des stratégies en fonction des contraintes matérielles et relationnelles de la situation: se mesurer aux autres, être le premier.

Courir plus vite que l'autre

Cloche sonne

Deux enfants sont opposés. Deux files comprenant un nombre égal d'enfants sont constituées (en cas de nombre impair, le premier fait un deuxième tour en dernier). Au bout opposé de la salle, une cloche est posée sur la table. La compétition se fait deux à deux. Au signal, un élève de chaque file s'élançe. Le premier qui fait sonner la cloche a gagné. Il va s'asseoir à gauche de la salle, tandis que son adversaire s'assoit à droite, et ainsi de suite. On recommence le jeu plusieurs fois en mélangeant gagnants et perdants.

Variantes:

- Même jeu entre les gagnants jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un.
- Même jeu avec des obstacles à contourner.