

# AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE

## PHYSIQUE : Collaborer, coopérer, s'opposer

### JEUX DE RELAIS AU GYMNASE



Sept-Oct.  
2016

Nous commençons la séance par une petite **mise en jambes** : nous **courons autour du terrain**, puis nous avançons les uns derrière les autres en formant un long serpent. Tiphaine modifie le rythme et la façon de se déplacer. Puis **nous formons 10 équipes de 4 ou 5 enfants**. Le **premier de chaque équipe porte un dossard**.

Voici **les règles du 1<sup>er</sup> jeu** auquel nous avons joué :

#### « Aller contourner l'obstacle »

► Chaque équipe se met en face d'un plot. 1 anneau est confié à chaque équipe.



■ Règles du jeu : Les premiers de chaque équipe partent en tenant un anneau dans la main. Ils courent, font le tour du poteau et reviennent passer l'anneau au suivant qui part à son tour.

① Qui gagne ? L'équipe qui a **terminé en premier** a gagné.

→ Ensuite, nous avons utilisé un témoin cylindrique (un petit bâton). C'était plus difficile. On ne devait **pas le faire tomber en le passant au coureur suivant**. On devait être le plus rapide possible.



Voici **les règles du 2<sup>ème</sup> jeu** auquel nous avons joué :  
« Relais cravate »

► Chaque équipe se met en face d'un plot.

■ Règles du jeu : Les premiers de chaque équipe courent chercher le foulard poser sur chaque poteau. Il reviennent et frappent dans la main du second qui part à son tour et repose le foulard sur le poteau et revient frapper dans la main du troisième.



① Qui gagne ? L'équipe qui a **fini la première** gagne.

C'était plus difficile de reposer le foulard sur le poteau. Ça fait perdre plus de temps parce qu'on devait être le plus rapide possible.

Attendus de fin de cycle : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Objectifs : Réaliser une série d'actions plus vite que les équipes adverses : courses diverses, franchissements, transports d'objets, ... ; Comprendre le résultat du jeu (équipe) ; Élaborer collectivement des règles d'actions.

