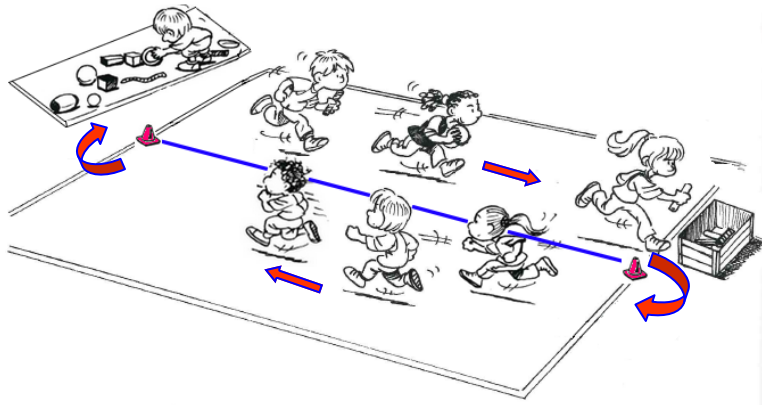


DISPOSITIF:



But du jeu :

- Prendre un objet sur le tapis, le transporter et le déposer dans la caisse.

L'organisation du groupe :

- Espace partagé en 2 dans le sens de la longueur afin d'organiser la circulation pour éviter les bousculades.

Matériel :

- 1 tapis où sont entreposés des objets divers (quantité au moins égale au total au triple de l'effectif de la classe) et une caisse vide située à l'opposé du terrain.
- Plots, coupelles pour matérialiser l'espace et délimiter les zones de circulation.

CONSIGNES :

Au signal, chacun va chercher un objet situé sur le tapis et va le déposer dans la caisse **en marchant**.

On retourne (**en marchant**) chercher un autre objet sur le tapis et on recommence ainsi tant qu'il y a des objets sur le tapis.

On doit respecter le trajet pour ne pas se retrouver face à un camarade. On ne revient pas par le même chemin !

On ne transporte qu'un seul objet à la fois.

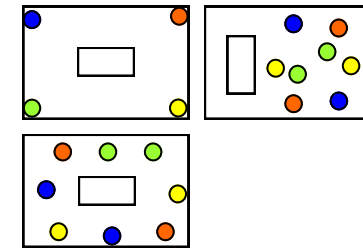
REGULATION

Pour faciliter

- En petit effectif

Pour complexifier

- Avec des obstacles à franchir
- Objets intrus : « on ne transporte que les »
- Plusieurs caisses :
 - tri par forme
 - tri par couleur
- Varier les dispositifs



- Transport d'objets à deux (utiliser des anneaux).
- En concurrence indirecte avec une autre équipe.
- En concurrence directe avec une autre équipe (deux dispositifs en parallèle, ou sur le même dispositif : un tapis et une caisse par équipe)

CE QUI EST A APPRENDRE

- Réagir à un signal.
- Transporter un objet vers sa cible.
- Enchaîner des actions courir/marcher/franchir
- Identifier sa cible (tri).
- Tenir compte de l'autre
- S'engager dans un but à plusieurs.

CRITERES DE REUSSITE

Individuellement : Réussir à transporter au moins 2 objets sur une partie

Collectivement : Au moins une fois, réussir à remplir sa caisse plus vite que l'autre équipe ou avoir plus d'objet dans sa caisse que l'autre équipe