

Activité



Facile



10 min



Se dépenser



Cour de récréation



Courir



En groupe

Matériel

Pour une équipe

2 séries de 5 coupelles de couleur.

Un objet écran (cache) : dessus de plinth retourné...

Deux séries de 5 objets (jetons, cartons...) pour valider les placements.

Marquage au sol pour figurer l'emplacement des coupelles.

Description de l'activité

Reconstituer un maximum de séquences de couleurs en se relayant sur un parcours en aller-retour.

Le joueur « juge » organise sa série de coupelles (ou cartons) colorés à l'abri du cache.

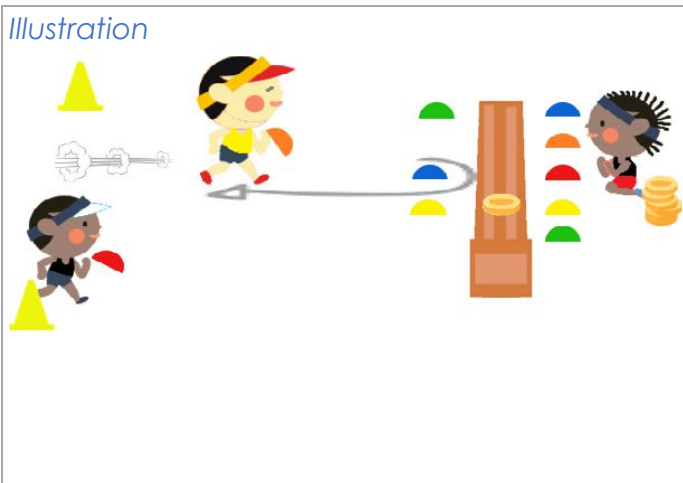
Les coureurs sont placés sur une ligne de départ éloignée.

Au signal, le 1^{er} élève court placer une coupelle ou déplacer des coupelles, puis il revient et passe le relais à son camarade (tape dans la main).

Deux actions sont possibles : placer une coupelle OU déplacer des coupelles.

L'enfant « juge » signale les positionnements corrects en utilisant un objet qu'il positionne de manière visible par les coureurs.

Illustration



Images à partir de : Flaticon.com

Évolution

Varier

- **La séquence des couleurs** : libre ou imposée.
- **Le nombre d'équipes** : augmenter le nombre d'équipes (diminuer le nombre de joueurs par équipe).
- **Le nombre de couleurs** : augmenter/diminuer le nombre de couleurs à placer.
- **La distance à parcourir** : augmenter/diminuer la distance à parcourir.
- **Le temps de jeu** : Augmenter/diminuer le temps de jeu. Introduire des couleurs intruses.
- 2 équipes s'affrontent sous forme de relais, 1 enfant « juge » et les camarades coureurs.

Inclusion



Assumer les rôles d'arbitre, de « juge »...



Adapter les formes des objets, les couleurs et la distance à parcourir