

Activités jeux du patrimoine. Cycle 1

1 - LA COURSE DES SACS DE BLÉ

But : être la première équipe à amener et lancer ses sacs de blé dans le grenier.

Organisation : relais par équipe.

Matériel : 1 sac (en jute ou à défaut un sac poubelle) rempli de journal (pour les PS) ou autre.
Plots, cerceaux... pour le parcours. Un escalier de 3 ou 4 marches ou un marche-pied.

Foulards ou chasubles pour distinguer les équipes

Tâche : Le trajet jusqu'au grenier est un parcours (slalom, petit sauts ...) à définir. Au bout du parcours, un escalier (3 marches). Monter l'escalier et lancer son sac dans le grenier de l'autre côté pour les MS et les PS, pour les GS, si le sac n'arrive pas dans la zone, descendre l'escalier pour le placer correctement avant de repartir taper dans la main du suivant.

Critères de réussite : être l'équipe qui a fini la première.

2 - LE LANCER D'ESPADRILLE

But : lancer l'espadrille le plus loin possible

Organisation : en individuel ou par équipe.

Matériel : des espadrille (taille mini 38). Des craies pour marquer les lancers ou un mètre.

Tâche : l'espadrille enfilée au bout du pied (par dessus la chaussure), la lancer avec le pied le plus loin possible.

Critère de réussite : en individuel : être celui qui a lancer le plus loin;

par équipe : être l'équipe qui a totalisé le plus de mètres (ou de centimètres...).

3 - LE LANCER DE BERET

But : lancer le béret le plus loin possible (dans la zone qui rapporte le plus de points pour les GS) et / ou de la façon la plus acrobatique.

Organisation : en individuel ou par équipe.

Matériel : des (vieux) bérets. Craies pour marquer les lancers (PS et MS). Craies ou cerceaux pour délimiter les zones (GS).

Tâche : 1) lancer son béret en arrière entre les jambes.

2) lancer son béret de la façon la plus acrobatique possible (sous un jambe, chistera...)

Critère de réussite : 1) être celui qui a lancé son béret le plus loin (PS et MS)

être l'équipe qui à le plus de points (zones)

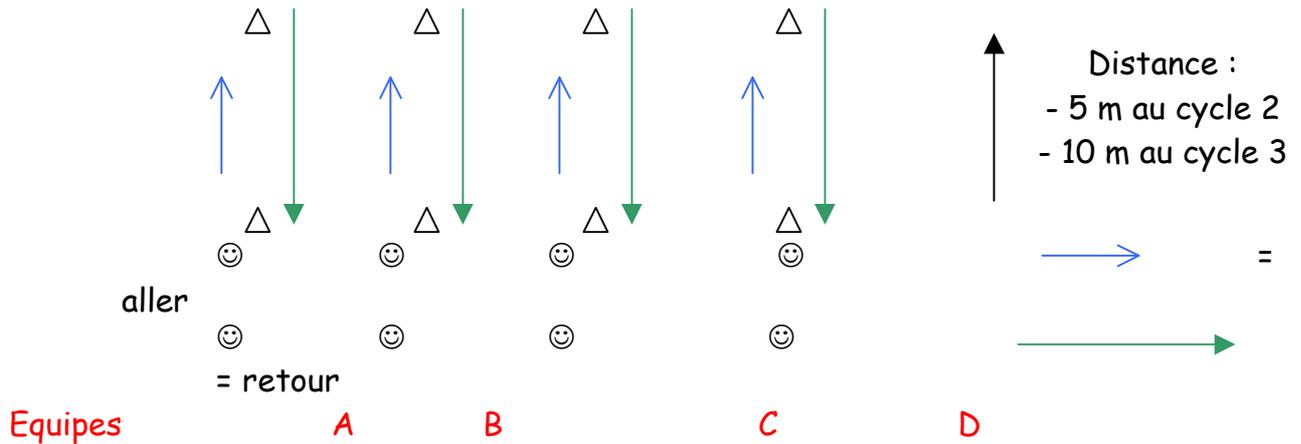
2) les animateurs du jeu attribuent des points en fonction de l'originalité du lancer. Être celui (ou l'équipe) qui a le plus de points.

4 - COURSE AUX BIDONS

But : Par 2, se relayer pour transporter des bidons d'un point à un autre plus rapidement que ses adversaires.

Organisation : 4 équipes de 2 coureurs (ou plus selon les effectifs) concourent, puis 4 autres, soit 8 élèves à la fois.

➤ 1^{ère} phase :



➤ 2^e phase : Même chose avec les équipes E, F, G, H.

➤ 3^e phase : Finale des 2 meilleures équipes dans les phases 1 et 2.

➤ 4^e phase : Finale des 2 équipes perdantes dans les phases 1 et 2.

Matériel : 8 plots, sifflet, 8 seaux lestés de 2 kilos, feuille de route.

Tâche : Au signal, les élèves placés en tête de file courent avec deux seaux vers le plot placé à 5 m pour les cycles 2, et 10 m pour les cycles 3, puis contournent ce plot et reviennent au départ pour transmettre les seaux à leur partenaire. Ce dernier effectue le même parcours (dans le même sens ou en sens inverse) jusqu'au plot d'arrivée.

Les vainqueurs sont ceux qui ont effectué le plus vite le parcours avec le relais.

Critères de réussite : J'ai réussi si je ramène les seaux plus vite que mes adversaires.

Comptage : Avec les 4 phases de brassage, on obtient un classement de 1 à 8. L'équipe la plus forte/rapide marque 8 points, la deuxième marque 7 points, la suivante 6, ..., la dernière 1 point.

5 - TIR À LA CORDE

2 équipes se rencontrent en 2 points gagnants, sur une manche, la revanche et la belle : 1 point par tir gagné et 2 tirs consécutifs gagnés suffisent.

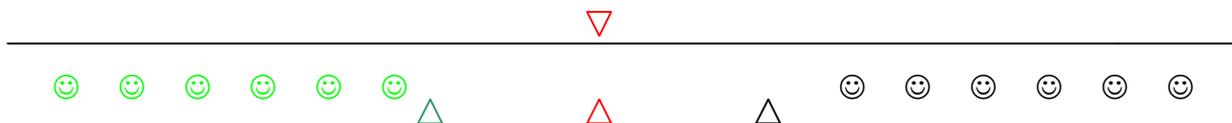
A l'issue de la course aux bidons, le dernier au classement (8^e) lance un défi à une des 7 autres équipes de son choix pour l'épreuve du tir à la corde. (Ou bien A rencontre H)

Ces deux équipes ne participeront plus au fil rouge, mais pourront lancer un défi par la suite au tir à la corde.

But : tirer collectivement la corde davantage que les adversaires sur une distance déterminée.

Matériel : 3 plots, une corde, un sifflet.

Tâche : Les équipes tenant chacune un bout de la corde, au signal, les élèves des 2 équipes tirent la corde. Une marque indique le milieu de la corde. Ils doivent tirer jusqu'à ce que cette marque franchisse le plot délimitant leur terrain.



Comptage : 8 points pour l'équipe gagnante, 4 points si 1 manche gagnée, 0 point si aucune manche gagnée.