



Jeu Collectif sans ballon
CYCLE 2 – CYCLE 3

Air - Terre - Mer (Sans ballon)

➔ But du jeu

Se placer au bon endroit dans la bonne direction.

➔ Espace

Cour de l'école.

➔ Nombre de joueurs

La classe entière.

➔ Matériel

4 plots marqués A, B, C et D.

2 cordes ou marquage au sol.

3 mots écrits au sol : AIR, TERRE, MER

OU des images pour les plus jeunes symbolisant l'air, la terre et la mer.

➔ Organisation / Déroulement

Au départ, tous les élèves se placent dans l'espace Air.

A l'annonce d'un nom d'animal et d'une lettre, les élèves se placent le plus vite possible.

Exemple : Terre – B / Se placer dans l'espace Terre et se tourner vers la lettre B.

Donner les consignes rapidement.

Un élève mal placé (ou mal positionné) peut avoir un gage (le tour des 4 plots).

OU un élève qui se trompe a 1 point et pour gagner, il faut avoir le moins de points possibles.

