

JEUX CYCLISTES ET SORTIE CYCLO

CYCLE 3 :

Un point d'arrivée pour une randonnée à vélo, vous sera communiqué. Ce sont les enfants, avec leur maître qui construisent leur itinéraire pour se rendre à ce point de rendez vous avec d'autres classes. Cela nécessite un travail sur carte, mené en classe avant la sortie, et l'utilisation et la lecture de cette carte, le jour de la sortie.

Dans ce lieu, un pique nique est à prévoir. A votre arrivée, ou avant de repartir vers l'école, quelques jeux cyclistes seront proposés :

- **Un parcours équilibre** (vitesse réduite) :

Passage sur planches, virages serrés, passer dessous, passer par-dessus des planches. Un arbitre (enfant ou adulte) compte le nombre de fois où le cycliste a mis pied à terre, record individuel ou moyenne par classe, ou deux parcours parallèles et relais.

- **Une course de lenteur** :

Une ligne droite est à parcourir. Le dernier qui passe la ligne, a gagné. Tout joueur mettant le pied à terre, après le signal de départ, est éliminé.

- **Jeu : Le garçon de café** :

- 2 équipes de 8 joueurs s'affrontent sur deux terrains juxtaposés.
- Pour chacune des équipes : 2 ou 3 joueurs sans vélo se tiennent derrière une ligne de départ, et disposent chacun, de petites bouteilles remplies (même quantité que l'autre équipe).
- 3 joueurs sur leur vélo se font remplir un gobelet par ces joueurs (sans descendre de leur vélo, en roulant le long de la ligne). Les cyclistes transportent leur gobelet jusqu'à une ligne d'arrivée. Derrière cette ligne, 2 ou 3 joueurs réceptionnent le gobelet, qu'ils transvasent dans une bouteille.
- Il est bien sûr interdit de mettre pied à terre pour les cyclistes. Un cycliste qui a transmis son gobelet à un copain, continue de rouler dans l'aire de jeu, en attendant que son gobelet soit disponible pour un retour vers la ligne d'arrivée. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les deux bouteilles de départ soient vides. L'équipe qui a gagné, est celle qui a ramené le plus d'eau. Ce n'est donc pas une course de vitesse (on peut très bien avoir terminé en second et avoir plus d'eau que l'autre équipe).

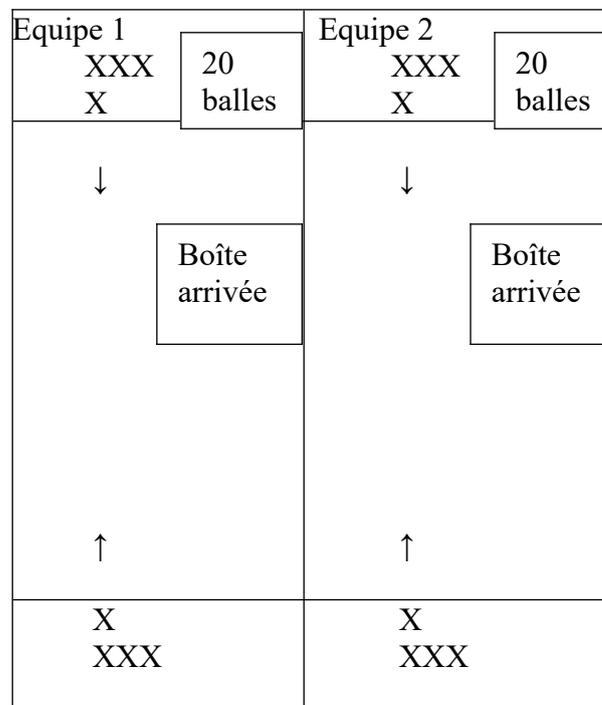
EQUIPE A (qui récupèrent les gobelets)			EQUIPE B (qui récupèrent les gobelets)		
A	A	A	B	B	B
←	A en vélo		←	B en vélo	
↓		↑	↓		↑
A en vélo		↑	B en vélo		↑
↓		↑	↓		↑
A en vélo		→	B en vélo		→
A	A		B	B	
(qui remplissent)			(qui remplissent)		

- **Variante avec des objets à la place de l'eau :**
- 2 équipes de 8 joueurs s'affrontent sur un terrain.
- 3 zones sont matérialisées (A, B, C) + une zone de départ, et une zone d'arrivée.
- Dans la zone de départ, un seul stock d'objets où pourront puiser les deux joueurs (un de l'équipe 1, un de l'équipe 2).
- Pour chaque équipe : 6 joueurs passeurs à vélo (2 dans chaque zone), 1 joueur à pied dans la zone de départ, 1 joueur à pied dans la zone d'arrivée
- Choisir parmi les équipes qui attendent pour jouer 3 (ou 6) joueurs ramasseurs de ballons perdus (1 ou 2 dans chaque zone).
- Le but du jeu est de marquer plus de points que l'autre équipe, dans un temps donné.
- Pour marquer des points, une équipe doit ramener dans sa zone d'arrivée des objets (1 ballon ramené = 2 points. 1 anneau ramené = 1 point).
- Principe de transmission des objets : Un cycliste de la zone A, reçoit un ballon depuis la zone de départ. Il va le passer (de main à main), à un cycliste de la zone B (en se croisant, ou en roulant côte à côte, stratégies à déterminer). De la même façon, ce ballon arrive dans la zone C, avant d'être transmis à l'enfant dans la zone d'arrivée.
- Si un objet tombe au sol (durant le transport, ou lors de la transmission), il est pris en charge par un ramasseur qui circule à pied (un ou deux par zone).
- Si un joueur qui transporte un objet est amené à mettre pied à terre, il doit lâcher son objet (il sera pris en charge par un ramasseur).
- Un objet récupéré par un ramasseur est ramené dans la zone de départ dans le stock d'objets commun aux deux équipes.
- L'intérêt de ce jeu, indépendamment de l'adresse, est aussi d'élaborer une stratégie collective (est ce qu'il vaut mieux se croiser pour se passer les ballons ou rouler côte à côte ?) (à essayer à l'école) (les flèches et positionnement des vélos ne reflète d'ailleurs peut être pas le dispositif à mettre en place.
- L'efficacité d'une équipe dépend souvent de la régularité qu'elle parvient à conserver dans la vitesse des joueurs à vélo (en effet, pour se passer correctement le ballon, il vaut mieux arriver ensemble près de la ligne, zone de transfert).

Joueur équipe 1		objets	Joueur équipe 2	
Joueur à vélo 1	←		Joueur à vélo 2	ZONE A
↓			↑	
Joueur à vélo 2	→		Joueur à vélo 1	
Joueur à vélo 1	←		Joueur à vélo 2	ZONE B
↓			↑	
Joueur à vélo 2	→		Joueur à vélo 1	
Joueur à vélo 1	←		Joueur à vélo 2	ZONE C
↓			↑	
Joueur à vélo 2	→		Joueur à vélo 1	
Récupérateur équipe 1			Récupérateur équipe 2	

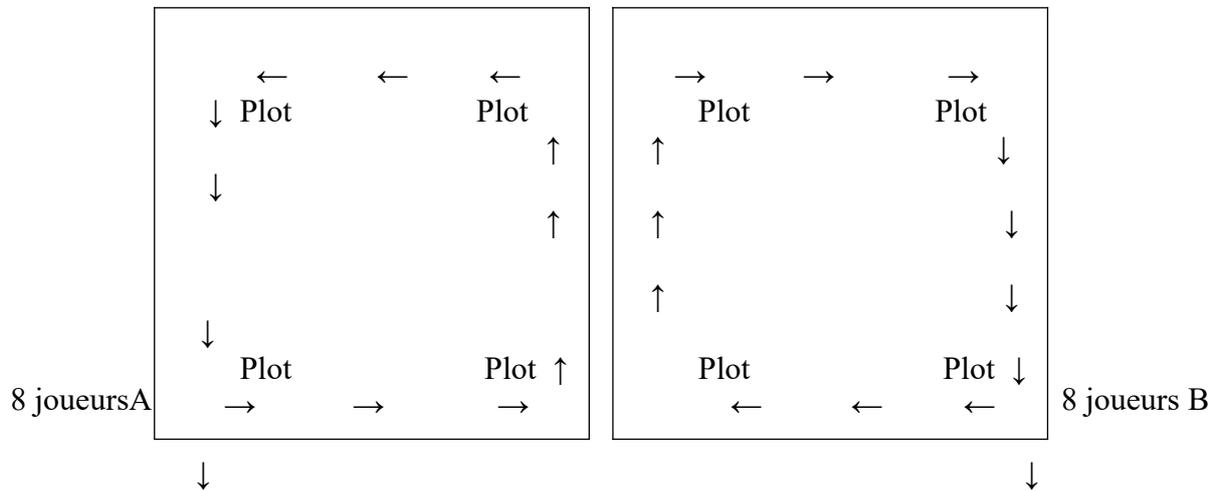
Le relais croisé balle:

- 2 équipes de 8 joueurs.
- Pour chaque équipe, un même nombre de balles de tennis dans le camp de départ.
- 4 joueurs d'un côté du terrain, 4 de l'autre côté.
- Un joueur part avec une balle, l'autre en face sans balle.
- Quand ils se croiseront, celui qui a la balle la passera à l'autre. Ce dernier la déposera dans une caisse (la caisse d'arrivée).
- Si elle tombe en chemin, la balle est perdue.
- Pour pouvoir partir, un joueur doit attendre que la zone centrale soit libérée de tout joueur.
- Quand il n'y a plus de balles dans le camp de départ, l'équipe qui a gagné est celle qui a le plus de balles dans sa boîte d'arrivée.
- En cas d'égalité, c'est l'équipe qui a terminé en premier qui a gagné. (Attention : l'équipe qui a terminé en premier est perdante si elle a moins de balles que celle qui termine en deuxième).



La course au carré :

- 2 équipes de 8 joueurs s'affrontent sur deux terrains juxtaposés (un carré de 8 mètres sur 8, matérialisé avec des plots).



- Le premier joueur de chaque équipe part, fait le tour de son carré, revient et passe devant le deuxième joueur.
- Quand le joueur est passé devant lui, le suivant peut partir.
- Le carré est calculé de manière à ce que la vitesse ne soit jamais trop élevée.
- Si un joueur ne passe pas à l'extérieur des plots, il doit revenir au point de départ et recommencer.
- La première équipe qui a fait passer ses 8 joueurs a gagné.