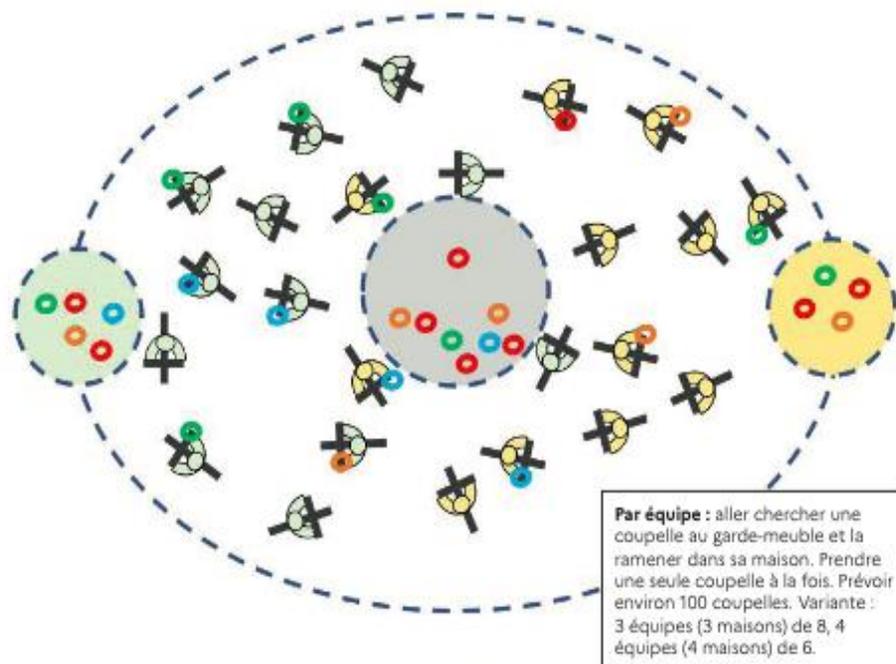


## EXEMPLES DE JEUX COLLECTIFS Issus du document Savoir rouler à vélo de l'équipe EPS de Corrèze.

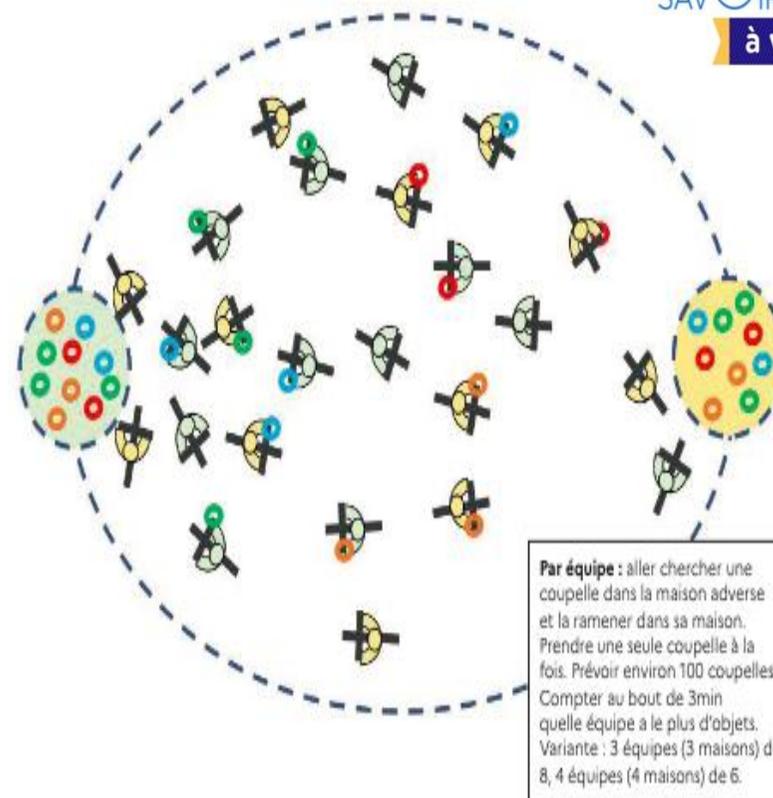


Jeux de fin de séance si vous optez pour une séance d'évaluation spécifique.

### 1. Jeu des déménageurs



**Par équipe :** aller chercher une coupelle au garde-meuble et la ramener dans sa maison. Prendre une seule coupelle à la fois. Prévoir environ 100 coupelles. Variante : 3 équipes (3 maisons) de 8, 4 équipes (4 maisons) de 6.



**Par équipe :** aller chercher une coupelle dans la maison adverse et la ramener dans sa maison. Prendre une seule coupelle à la fois. Prévoir environ 100 coupelles. Compter au bout de 3min quelle équipe a le plus d'objets. Variante : 3 équipes (3 maisons) de 8, 4 équipes (4 maisons) de 6.

On peut également jouer à **1, 2, 3 soleil** : lorsque l'enseignant se retourne, soit les élèves doivent avoir le pied à terre ou alors tenir surplace sans poser le pied à terre.

Ou encore le « **Jacques a dit** » : de rester sur place, de poser le pied à terre, de rouler jusqu'au plot, de descendre du vélo, de pousser son vélo etc...