


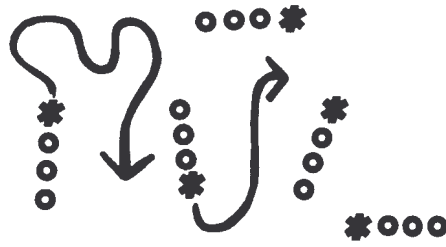
La bicyclette à l'école

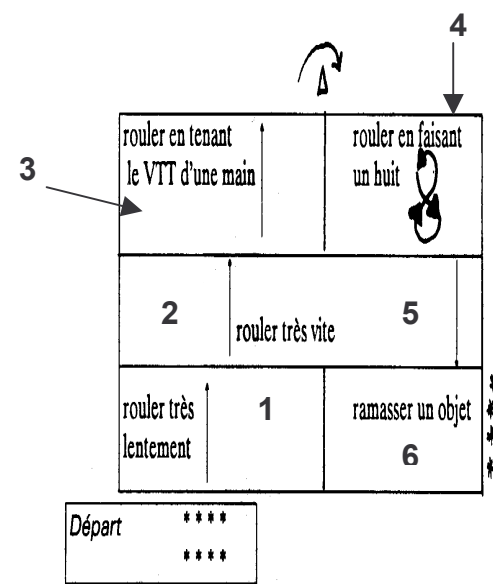
26 JEUX POUR APPRENDRE

Le nombre de  (de 1 à 3) indique ce que les jeux impliquent en priorité (équilibre, trajectoire, propulsion)

Vous trouverez en compléments sur le site :

- la bicyclette à l'école (compétences, niveaux de progrès....)
- situations pédagogiques
- des circuits d'évaluation
- la sécurité et les sorties à bicyclette

Touché-perdu	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲 🚲	🚲	🚲 🚲
<p>Matériel 1 vélo par enfant.</p> <p>Organisation Classe divisée en équipes de 4.</p> <p>Lieu Cour, espace naturel plat ou accidenté.</p> <p>Situation Déplacement en file indienne dans tout l'espace. Le chef de file freine de sa propre initiative, les autres doivent s'arrêter sans se toucher . Changer le chef de file tous les 3 arrêts.</p> <p>Variantes 1) Varier le nombre d'élèves par équipe. Éliminer les perdants. 2) Varier l'allure pendant le cheminement. 3) Varier les appuis.</p>			

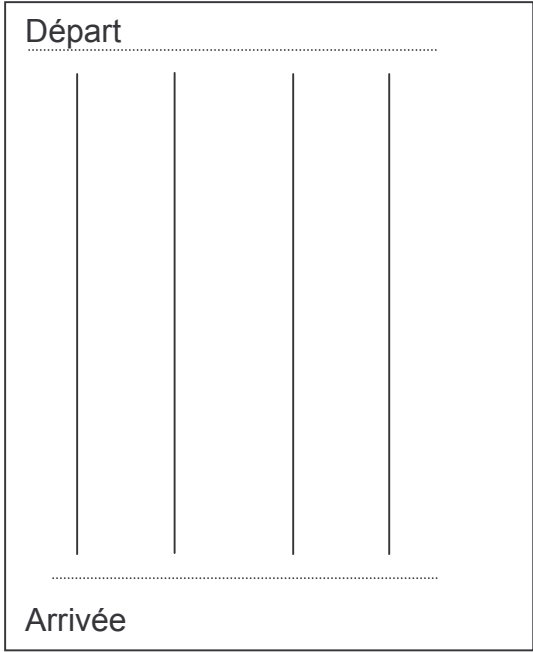
Les zones	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲 🚲	🚲 🚲	🚲 🚲
<p>Matériel 1 vélo par enfant. Plots pour le terrain. Barils, foulards, balles de tennis,</p> <p>Organisation Classe divisée en équipes de 4.</p> <p>Lieu Cour, espace naturel</p> <p>Situation Pas de temps défini. Les 4 suivants partent lorsque les 4 précédents ont franchi la zone 3. 4 ramasseurs pour remettre les objets en place.</p> <p>Variantes 1) Suivant les zones, modifier la consigne. 2) Refaire le même parcours à la même allure qu'un camarade ou en se suivant.</p>			

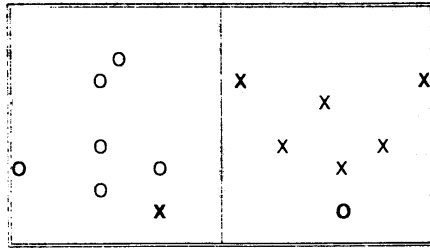
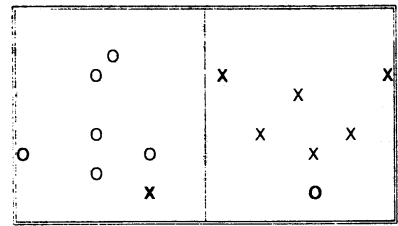
Passé à ton voisin	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲 🚲 🚲	🚲 🚲	🚲 🚲
<p>Matériel 1 vélo par enfant. 1 quille, 1 foulard, 1 balle.</p> <p>Organisation Groupes de 5 à 6 enfants.</p> <p>Lieu Cour, plateau, pré.</p> <p>Situation En roulant de front (côte à côte), faire passer de main en main 1 objet sans s'arrêter, sans poser le pied au sol sur une distance maximale donnée.</p>			

Les maisons	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲 🚲	🚲	🚲 🚲 🚲
<p>Matériel 1 vélo par enfant. 4 plots de couleurs différentes. foulards ou anneaux correspondant aux couleurs des plots.</p> <p>Organisation 4 équipes.</p> <p>Lieu Cour aménagée, préau, espace naturel.</p> <p>Situation Rouler en ordre dispersé. Au signal, se regrouper par équipe vers son plot. 1 point à la première équipe complète.</p> <p>Variante 1) Ramasser les foulards de la couleur de son équipe et les ramener tous au plot : a) le plus vite possible, b) pendant un laps de temps déterminé. 2) Varier le nombre de plots.</p>			

L'horloge	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲 🚲 🚲		🚲 🚲 🚲
<p>Matériel 1 vélo pour 2 enfants. des plots, 1 ballon.</p> <p>Organisation Classe divisée en 2 équipes</p> <p>Lieu Cour, espace dégagé assez vaste.</p> <p>Situation 1. Un X fait le tour de l'horloge et revient derrière son équipe. Le suivant part lorsque le précédent est revenu au plot. Le jeu s'arrête lorsque le dernier de l'équipe a fini son tour.</p> <p>2. Les O se passent le ballon et comptabilisent le nombre de tours effectués pendant la rotation des X. Changer d'équipe. Inverser les rôles.</p> <p>Variantes 1) Modifier le nombre des appuis sur le vélo (ex. : avec une seule main debout sur les pédales). 2) Les O se déplacent en vélo autour du cercle et comptent les tours.</p>			

La zone	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲	🚲	🚲 🚲 🚲
<p>Matériel 1 vélo par enfant. Environ 12 plots.</p> <p>Organisation Toute la classe.</p> <p>Lieu Cour, espace naturel plat ou accidenté.</p> <p>Situation Faire des va-et-vient de la zone A à la zone B en contournant les plots, pendant un laps de temps non défini pour les élèves. Au signal sonore, s'arrêter. Tout élève qui se trouvera dans la zone brûlante aura perdu. -éliminer les perdants, -attribuer des points.</p> <p>Variantes 1) Modifier la largeur des zones (ex. : zone brûlante + large). 2) Décentrer la zone brûlante. 3) Modifier le nombre de zones brûlantes. 4) Organisation de la classe par équipes.</p>			

Course de lenteur	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲 🚲 🚲	🚲 🚲	🚲 🚲 🚲
<p>Matériel</p> <p>1 vélo par enfant (ou à défaut 1 pour deux). Matérialisation (lignes de terrains de jeux, ou cordes posées au sol, ou papier collant).</p> <p>Organisation</p> <p>Par demi-classe ou 1/3 de classe.</p> <p>Lieu</p> <p>Cour, plateau d'évolution...</p> <p>Situation</p> <p>Se déplacer le plus lentement possible, en demeurant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur une ligne, 1 axe, - dans un couloir de 20 centimètres de large. <p>Le cadre du vélo doit rester dans l'axe déterminé. On ne doit pas poser pied à terre. Le dernier joueur arrivé a gagné.</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Départ</p>  <p style="text-align: center;">Arrivée</p> </div>		

Le chat et les souris	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲 🚲	🚲 🚲	🚲 🚲
<p>Matériel</p> <p>1 vélo par enfant. 1 très grand terrain (pour mettre en place 2 jeux).</p> <p>Organisation</p> <p>Classe divisée en deux équipes.</p> <p>Lieu</p> <p>Cour, plateau.</p> <p>Situation</p> <p>Les joueurs sont dispersés dans un demi-terrain. Le chat doit toucher les souris. Lorsqu'une souris est touchée, elle sort de l'aire de jeu. La partie se joue en plusieurs fois 3 minutes. On change de chat à chaque manche.</p> <p>Variantes</p> <p>1) Si une souris est sur le point d'être prise, elle peut avoir un contact avec une autre souris. Le chat doit alors abandonner sa poursuite.</p> <p>2) « Chat coupé » : le chat doit poursuivre la souris qui a coupé la trajectoire de sa poursuite après la souris précédente.</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;">  <p style="text-align: center;">X = le chat O = le chat</p>  <p style="text-align: center;">X = le chat O = le chat</p> </div>		

Le vélo lanceur	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	⌘	⌘ ⌘	⌘ ⌘ ⌘
<p>Matériel 1 vélo pour 2. 1 ballon de football, de handball, de rugby.</p> <p>Organisation Classe partagée en deux équipes. Les X, à vélo sont alignés derrière le n° 1. Les O, à vélo. également, sont éparpillés au-delà de la ligne.</p> <p>Lieu Cour, plateau, prairie.</p> <p>Situation Le X n°1 lance le ballon de son choix le plus loin possible et part pour rouler autour de la colonne des X. Le meneur de jeu compte le nombre de tours. Les O arrêtent le ballon, se rangent en file indienne derrière le possesseur du ballon et se passent celui-ci. Quand le ballon est dans les mains du dernier O de la file, on arrête le jeu. Le jeu reprend avec le n°2 des X (le N°1 X se plaçant au fond de la colonne). La partie se joue en deux manches, en inversant les rôles.</p>	<p>The diagram shows a horizontal line of six 'X' characters labeled 6, 5, 4, 3, 2, 1 from left to right. To the right of this line, there is a vertical line. To the right of the vertical line, there are eight 'O' characters arranged in a staggered pattern: two in the top row, one in the second row, two in the third row, one in the fourth row, and two in the fifth row.</p>		

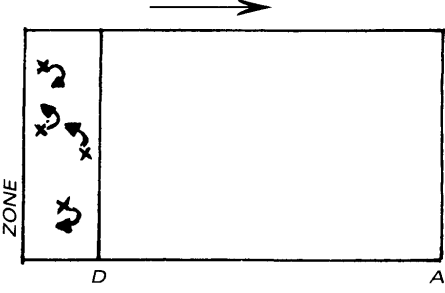
Le signal	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	⌘	⌘ ⌘ ⌘	⌘ ⌘
<p>Matériel 1 vélo par enfant 4 plots 1 foulard rouge 1 foulard vert 1 tambourin 1 sifflet</p> <p>Organisation La classe entière</p> <p>Lieu Préau, cour, plateau, stade</p> <p>Situation Les vélos circulent sans jamais se toucher. Le meneur de jeu, grâce à un foulard rouge peut arrêter le jeu et le faire repartir grâce au foulard vert.</p> <p>Variante On fera varier le signal (visuel, auditif).</p>			

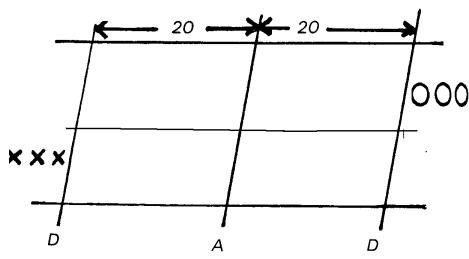
Service rapide	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲 🚲 🚲	🚲	🚲
<p>Matériel</p> <p>3 planches de contre-plaqué identiques. 6 pots de yaourt remplis de sable. 1 seau rempli de sable. 2 cerceaux. 1 vélo par enfant.</p> <p>Organisation</p> <p>La classe partagée en trois équipes égales.</p> <p>Lieu</p> <p>Cour, stade.</p> <p>Situation</p> <p>Au signal, X, Y et O partent en tenant de la main droite une planche sur laquelle sont posés deux pots de yaourt remplis de sable. Ils effectuent le trajet et passent le « plateau » au suivant, etc. Si un plot tombe, le joueur revient au départ pour remplir son pot et repartir. L'équipe vainqueur est celle qui réalise le parcours le plus rapidement possible.</p> <p>Variantes</p> <p>1) Changer de main. 2) Varier les objets posés sur la tablette.</p>			

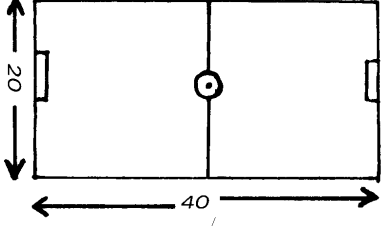
1, 2, 3, soleil	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲	🚲	🚲 🚲 🚲
<p>Matériel</p> <p>1 vélo enfant, plots pour un grand terrain.</p> <p>Organisation</p> <p>La classe moins un (le soleil)</p> <p>Lieu</p> <p>Cour, stade, forêt.</p> <p>Situation</p> <p>Le soleil tourné vers la ligne d'arrivée se retourne après avoir annoncé : « un, deux, trois, soleil ». Les X peuvent se déplacer chaque fois que le soleil ne les voit pas. Quand le soleil se retourne et surprend des X en train de bouger, ceux-ci reviennent au départ. Le premier qui franchit la ligne d'arrivée a gagné.</p> <p>Variante</p> <p>Changer le nombre d'appuis (en lâchant une main, en pédalant d'1 pied...).</p>			

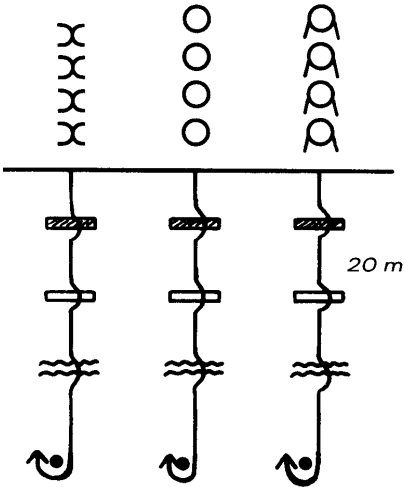
Le béret	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲	🚲	🚲 🚲 🚲
<p>Matériel</p> <p>1 vélo par enfant. Un tabouret, une chaise, ou un baril de poudre. 1 foulard. Plots pour le terrain.</p> <p>Organisation</p> <p>La classe mais par multiple de 2</p> <p>Lieu</p> <p>Cour, stade, forêt (utiliser le relief)</p> <p>Situation</p> <p>À l'appel de leur numéro le O et le X s'élancent vers le tabouret et essaient de ramener le foulard dans leur camp sans se faire toucher. Le joueur qui réussit marque un point pour son équipe. Si un joueur touche le porteur du foulard c'est lui qui marque le point pour son équipe. On comptabilise les points durant une période donnée.</p>			

Les 4 coins	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲	🚲 🚲	🚲 🚲 🚲
<p>Matériel</p> <p>1 vélo par enfant. Cercles tracés au sol. Éléments naturels (arbres...).</p> <p>Organisation</p> <p>Plusieurs ateliers de 5 ou 7 enfants (les 4 coins devenant 6...).</p> <p>Délimiter un terrain de 15 x 15 (minimum pour 5).</p> <p>Lieu</p> <p>Cour, stade, forêt.</p> <p>Situation</p> <p>Au signal, il s'agit de changer de cerceau à vélo., l'enfant placé au milieu tentera de prendre la place de ses camarades placés dans un cerceau lorsque ceux-ci changent de place.</p>			

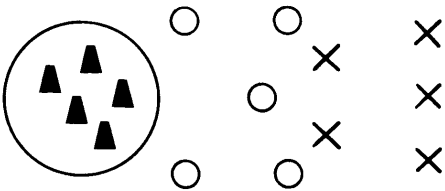
Au plus vite !	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲	🚲 🚲 🚲	🚲 🚲 🚲
<p>Matériel 1 vélo par enfant, plots pour le terrain.</p> <p>Organisation Travail par demi-classe. Terrain 30 x 15.</p> <p>Lieu Cour, stade, forêt.</p> <p>Situation Les élèves sont placés derrière la zone de départ. Ils doivent rouler tout en attendant le signal de départ. Au signal, il s'agit de gagner la base d'arrivée le plus rapidement possible.</p> <p>Variantes 1) Faire varier le signal de départ : - auditif, - visuel.</p>			

La ligne	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲	🚲	🚲 🚲 🚲
<p>Matériel 4 vélos Plots pour le terrain. 1 corde.</p> <p>Organisation La classe en quatre équipes confrontées deux à deux.</p> <p>Lieu Cour, stade, forêt.</p> <p>Situation Au signal, les X et O démarrent à la rencontre l'un de l'autre, chacun dans un couloir différent. Le vainqueur est celui qui franchit le premier la ligne d'arrivée.</p> <p>Variantes 1) Changement des départs. - vélo face à face (ligne de départ). - vélo dos à dos (ligne de départ). - élève à côté du vélo (ligne de départ). 2) Changement du signal de départ : - visuel, - auditif.</p>			

Vélo-ball	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲🚲	🚲🚲	🚲🚲
<p>Matériel 1 vélo par enfant. 1 ballon de foot.</p> <p>Organisation 2 équipes de 7 joueurs sur un terrain de handball.</p> <p>Lieu Cour, stade.</p> <p>Situation L'activité se joue comme le foot. L'objectif étant de marquer des buts, à l'aide des pieds en se faisant des passes tout en étant sur un engin mobile (Tous les jeux pré-sportifs permettent d'atteindre le vélo-ball).</p>			

La rivière	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲🚲🚲	🚲🚲	🚲
<p>Matériel 4 plots, lattes, bâtons, cordes. 1 vélo par enfant.</p> <p>Organisation Classe partagée en 3 équipes.</p> <p>Lieu Préau, cour, stade, terrain avec obstacles naturels.</p> <p>Situation Au signal, il s'agit de franchir le plus rapidement possible les rivières représentées par des lattes, des bâtons, des cordes. On ne doit pas toucher ces obstacles avec la roue avant sinon, il faut faire demi-tour pour les repasser. Tourner autour du plot, revenir et passer le relais au suivant.</p>			

La locomotive	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲 🚲	🚲 🚲	🚲 🚲
<p>Matériel 1 vélo par enfant. Cerceaux (4 ou 5 de moins que le nombre d'enfants). Un instrument à percussion.</p> <p>Organisation 4 ou 5 enfants n'ont pas de cerceau et sont désignés comme étant les « locomotives ». Les autres disposent d'un cerceau, se répartissent dans l'espace de jeu et mettent la roue arrière de leur vélo dans leur cerceau.</p> <p>Lieu Un espace de bonnes dimensions, sans obstacle.</p> <p>Situation Au signal donné par l'instrument à percussion, chaque locomotive circule entre les cerceaux et, d'une tape sur l'épaule signifie au joueur qu'il doit la suivre. Ainsi de suite jusqu'à ce que le train soit formé de X wagons. Au signal de fin de jeu, le train se disloque et chacun doit regagner un cerceau. Les 4 ou 5 qui n'ont pas réussi deviennent locomotives à leur tour.</p>			

Le château	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲 🚲	🚲	🚲 🚲 🚲
<p>Matériel 1 vélo par enfant. Des quilles. Des balles</p> <p>Organisation Classe divisée en équipes de 5 à 6 joueurs.</p> <p>Lieu Plateau d'évolution, cour, forêt.</p> <p>Situation Tous les joueurs sont à vélo. Les O défendent les quilles tandis que les X, munis de balles doivent attaquer le château et faire tomber les quilles (2 balles par joueur). Les O, par leurs placements, doivent gêner les X sans les toucher.</p> <p>La partie se joue en deux manches. Chaque équipe change de rôle. Les vainqueurs sont ceux qui ont abattu le plus de quilles.</p>			
		<p>Variantes Moins de défenseurs que d'attaquants Plus de défenseurs que d'attaquants Espace plus ou moins grand</p> 	

Les contrebandiers	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲	🚲	🚲 🚲 🚲
<p>Matériel Dossards numérotés ou papiers numérotés sur les vélos.</p> <p>Organisation 2 équipes, une d'attaquants, l'autre de défenseurs.</p> <p>Lieu Terrain accidenté, très boisé.</p> <p>Situation Les « X » obtiennent dans leur camp de départ un message (numéro) qu'ils doivent transporter dans le camp d'arrivée distant de 200 à 300 mètres. Les « O » les arrêtent en décodant leur message (en lisant leur numéro). Si le numéro est identifié, le joueur doit revenir dans son camp pour y prendre un nouveau message et repartir. Si le joueur a réussi à apporter le message dans le camp d'arrivée, il peut repartir. Au signal de fin de jeu, on décompte les points :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attaquants : 10 points par message déposé dans le camp d'arrivée et 5 points pour message non intercepté à la fin du jeu. - Défenseurs : 5 points par message intercepté 	<p><i>Camp de départ</i> <i>Défenseurs</i> <i>Camp d'arrivée</i></p>		

Le camp ruiné	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲 🚲	🚲	🚲 🚲
<p>Matériel 1 vélo par enfant. 2 balles de tennis enfermées dans une chaussette de sport. Foulards de 2 couleurs.</p> <p>Organisation 2 équipes identifiées par des foulards. Un chasseur est désigné dans chaque équipe.</p> <p>Lieu Plateau, cour, stade, terrain sans obstacle</p> <p>Situation Chaque équipe est répartie à l'intérieur de son camp, de façon à permettre une circulation aisée des vélos. Le chasseur de chaque camp est envoyé dans l'autre camp. Il est chargé d'éliminer les joueurs adverses en les touchant avec la balle. Il ne peut mettre pied à terre que pour ramasser la balle à terre. La partie est gagnée par l'équipe qui a éliminé son adversaire.</p>	<p>A B</p>		

Les quilles	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲	🚲 🚲 🚲	🚲 🚲 🚲
<p>Matériel 1 vélo par enfant, 4 quilles, 8 plots.</p> <p>Organisation 4 équipes alignées sur chaque bord d'un carré.</p> <p>Lieu Plateau, cour, stade.</p> <p>Situation A l'appel de son numéro, le joueur A, B, C, D effectue un tour du carré et pénètre dans le carré par la porte de son équipe. Il abat une quille. Les points sont attribués en fonction de l'ordre de réussite: 4 points au 1^{er}, 3 points au 2^{ème}, ...).</p> <p>Variantes Modifier la consigne pour abattre les quilles : - avec la main, - avec une pédale, - avec la roue.</p>			

Les fourmis	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲 🚲	🚲	🚲 🚲
<p>Matériel 1 vélo par enfant. 2 tables. Objet divers (balles, anneaux, quilles, etc.). Obstacles divers (plots, bancs, etc.).</p> <p>Organisation 2 équipes.</p> <p>Lieu Plateau d'évolution, prairie pouvant présenter des dénivellations.</p> <p>Situation Les 2 équipes O et X désignent 2 joueurs à pied (1 à la table A et l'autre à la table B) afin de donner et/ou de recevoir les objets. Le but du jeu est de prendre le plus d'objets à son adversaire et de les ramener à sa table durant un temps donné. Le sens du déplacement est imposé.</p> <p>Variante Ajouter des obstacles sur le parcours.</p>			

Croisements	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲	🚲 🚲 🚲	🚲
<p>Matériel</p> <p>1 vélo par enfant. 5 quilles ou balises par groupe de 8 enfants.</p> <p>Organisation</p> <p>Équipes de 8 joueurs</p> <p>Lieu</p> <p>Plateau d'évolution, cour, stade, lieu plat.</p> <p>Situation</p> <p>Il s'agit, au signal, pour chaque équipe de circuler entre les quilles de son alignement sans mettre pied à terre, puis de revenir et de se toucher la main quand on se croise entre 2 quilles.</p> <p>Le jeu peut s'effectuer en 3 étapes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réussir une chaîne avec 4 joueurs, - réussir une chaîne avec 6 joueurs, - réussir une chaîne avec 8 joueurs. <p>Variantes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Se passer un témoin lors du croisement. 2) Imposer le passage de témoin par main droite, gauche. 			

La thèque	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante	🚲	🚲 🚲 🚲	🚲 🚲 🚲
<p>Matériel</p> <p>10 à 20 balises. 1 vélo par enfant. 1 balle de tennis retenue dans une chaussette de sport.</p> <p>Organisation</p> <p>2 équipes égales : les lanceurs et les ramasseurs.</p> <p>Lieu</p> <p>Vaste prairie, stade, cour de récréation. ...</p> <p>Situation</p> <p>Des portes formées de deux balises sont éparpillées autour d'un emplacement choisi comme départ.</p> <p>Les lanceurs se répartissent à leur guise sur l'aire de jeu. Un coureur se tient au départ et lance la balle. Il part aussitôt pour passer toutes les portes du circuit sans être touché par la balle.</p> <p>Les lanceurs, à vélo, doivent récupérer la balle et tenter de toucher le coureur. Ils n'ont le droit de mettre pied à terre que pour ramasser la balle. Le coureur non touché donne un point à son équipe.</p> <p>La partie se joue en deux manches.</p>	<p>Variantes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Augmenter le nombre de portes, agrandir l'aire de jeu. 2) Choisir un terrain avec obstacles. 		