

Nom du jeu		Ramener l'objet (marquer l'essai)					
Compétence		Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement, accepter les contraintes collectives.					
Objectif		Coopérer pour ramener l'objet au capitaine de l'équipe, si possible avant l'autre équipe - Tenir différents rôles (capitaine, coureur-passeur, éventuellement juge)					
Matériel		Cônes ou coupelles pour délimiter les camps 4 cerceaux 2 objets faciles à transmettre à la main ex : bâton de relais, bout de mousse, boîte...					
But du jeu		Transmettre un objet à son capitaine d'équipe qui le déposera à l'endroit défini avant l'équipe adverse					
Déroulement		<p>Organisation de la classe :</p> <p>2 équipes de 6 à 8 élèves chacune à côté de son capitaine placé dans un cerceau derrière une ligne de départ</p> <p>Consignes :</p> <p>1- Au signal, les joueurs des 2 équipes traversent le terrain et passent tous derrière le dernier cônes (rouges) du couloir. Le capitaine de chaque équipe reste dans son cerceau.</p> <p>2- L'un d'entre eux récupère l'objet et se le donne de la main à la main sans le faire tomber pour le ramener à leur capitaine. Le porteur de l'objet ne peut pas se déplacer avec.</p> <p>3- Le capitaine après réception de l'objet doit le ramener au point de départ</p> <p>Si l'objet tombe voir variantes.</p>					
Dispositif							
Variantes		<p>Si «l'objet» tombe :</p> <p>Pour les MS/GS : les élèves pourront le laisser sur place mais devront repasser entre les plots (ou remettre l'objet dans le cerceau et se replacer pour l'apporter au capitaine).</p> <p>Pour les PS/MS : les élèves pourront le reprendre sans avoir à repasser entre les plots.</p> <p>Pour simplifier (TPS ou PS) : mettre un gros tas d'objets au bout de la ligne de cônes.</p> <p>Variation du temps de la partie</p> <p>Variation de la taille du terrain</p> <p>Variation de l'objet à transmettre ou du mode de transmission (passe) : sac de graines, ballon, objet plus encombrant ...</p>					
Niveaux		Domaine		Où jouer		Nombre de joueurs	
PS1		01 Maîtrise de la langue			En classe	1 à 6	
PS2	X	02. Devenir élève		X	Sur table	6 à 12 X	
MS	X	03. Agir et s'exprimer avec son corps		X	Grande salle	X	12 à 18 X
GS	X	04. Découvrir le monde			Extérieur	X	Classe entière
		05. Imaginer, Sentir créer					
Compétence maîtrise de la langue		Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente.					
Type de coopération		Élaborer une stratégie commune, coordonner ses mouvements...					X
		Possibilité d'entraide, mise en commun des ressources					X
		Jeu de hasard, on obéit au dé, on joue et on perd ensemble					