

1. Les ronds points (trajectoire et sécurité routière)

But du jeu : Rouler en prenant des directions sur des ronds points

Aménagement : L'espace dépend du nombre d'élèves (1/2 classe maxi)
Nombre de ronds points (cerceaux ou plots) égal ou supérieur au nombre d'élèves

Règles et consignes : Ne pas sortir du terrain, ne pas poser pied à terre, ne jamais se croiser

Critères de réussite : Respecter les règles pendant 4 minutes

Evolutions possibles : Agrandir les distances entre les ronds points
Diminuer le nombre de joueurs
Respecter en plus les priorités à droite
Diminuer le nombre de ronds points

2. Rouler en groupe selon un code (sécurité et trajectoire)

But du jeu : Rouler en groupe de 4 ou 5 vélos

Aménagement : Sur un tracé donné

Règles et consignes : S'accorder sur un espace à respecter entre les vélos
La situation dure 3 minutes

Critères de réussite : Au coup de sifflet final, le groupe est intact (espaces entre les vélos)

Evolutions possibles : Groupes de vélos plus ou moins nombreux
Des arrêts (panneaux ou ordres du premier)
Inclure des obstacles et des difficultés
Augmenter le temps