L'horloge	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante			

Matériel

1 vélo pour 2 enfants.
des plots, 1 ballon.

Organisation

Classe divisée en 2 équipes

Lieu

Cour, espace dégagé assez vaste.

Situation

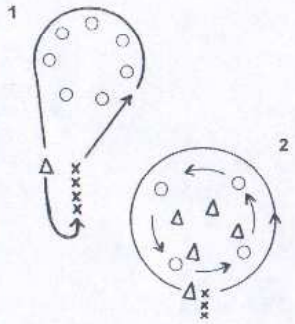
1. Un X fait le tour de l'horloge et revient derrière son équipe. Le suivant part lorsque le précédent est revenu au plot.

Le jeu s'arrête lorsque le dernier de l'équipe a fini son tour.

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.

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.



La zone	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante			

Matériel

1 vélo par enfant.
Environ 12 plots.

Organisation

Toute la classe.

Lieu

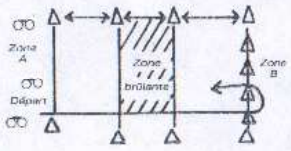
Cour, espace naturel plat ou accidenté.

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.

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.



Course de lenteur	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante			

Matériel

1 vélo par enfant (ou à défaut 1 pour deux).
Matérialisation (lignes de terrains de jeux, ou cordes posées au sol, ou papier collant).

Organisation

Par demi-classe ou 1/3 de classe.

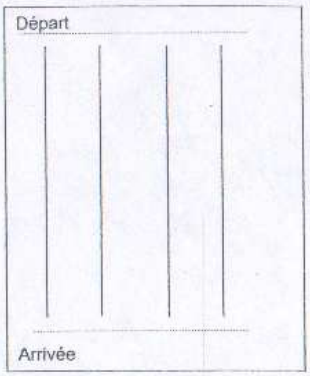
Lieu

Cour, plateau d'évolution...

Situation

Se déplacer le plus lentement possible, en demeurant :
- sur une ligne, 1 axe,
- dans un couloir de 20 centimètres de large.

Le cadre du vélo doit rester dans l'axe déterminé. On ne doit pas poser pied à terre.
Le dernier joueur arrivé a gagné.



Le chat et les souris	Équilibre	Trajectoire	Propulsion
Dominante			

Matériel

1 vélo par enfant.
1 très grand terrain (pour mettre en place 2 jeux).

Organisation

Classe divisée en deux équipes.

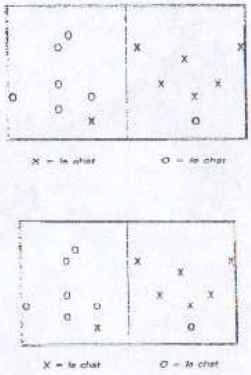
Lieu

Cour, plateau.

Situation

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.

Variantes

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.

2) « Chat coupé » : le chat doit poursuivre la souris qui a coupé la trajectoire de sa poursuite après la souris précédente.