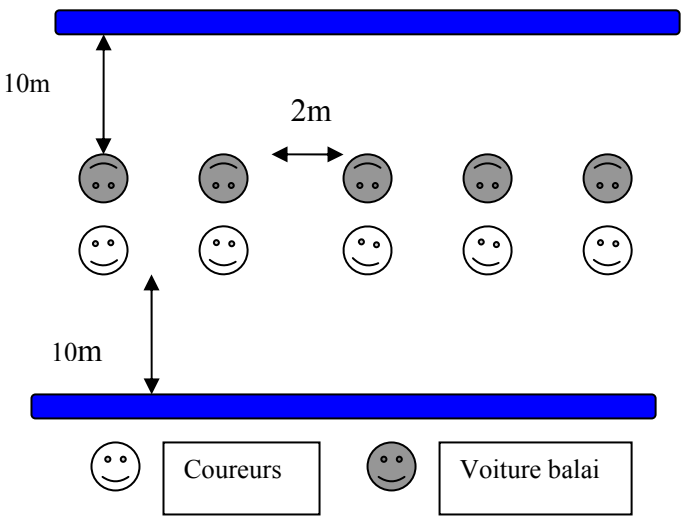


FICHE 9

<p>Objectif dominant : Avancer pour marquer</p>	<p>Objectif spécifique : avoir une course droite pour marquer</p>
<p>Logistique : des plots</p>	<p>Nom : La course poursuite</p>
<p>Placement de départ : les enfants sont par paire de même gabarit dos à dos.</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « utilisateurs » : coureurs Je suis debout face à la ligne d'essai Si je sors des limites, j'ai perdu • « opposants » : Voiture balai Je suis debout dos à mon adversaire Je dois toucher mon vis-à-vis sur le dos <p>Lancements de jeu :</p> <p>Les enfants sont dos à dos et au signal choisi et annoncé par l'éducateur les coureurs partent vers la ligne d'essai. Ex : quand l'enseignant dit un nom de ville, la course commence.</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <p>Les enfants réagissent à un signal. Les coureurs aillent droit et utilisent le chemin le plus court pour franchir la ligne.</p>
<p>But du jeu : gagner la course, arriver derrière la ligne avant d'être rattrapé par la voiture balai (mon vis-à-vis).</p> <p>On compte combien de coureurs franchissent la ligne sans être touché. Les rôles sont inversés.</p>	
<p>Animation : « Pendant les vacances, je suis parti en Espagne à la mer. C'était joli mais je préfère les plages de Lacanau. » -le jeu commence- etc... Utiliser comme signal un thème en rapport avec ce qui est abordé en ce moment en classe.</p>	
<p>Variantes : le placement de départ, debout, assis, accroupi, à genou...</p> <p>La possibilité pour les deux groupes de partir vers sa ligne d'essai. C'est aux enfants de réagir au bon signal (ex : une colonne les pays, l'autre les villes ; ou encore les nombres pairs et impairs...)</p> <p>La manière de stopper un coureur : en touchant une partie du corps, en l'attrapant...</p>	