

## FICHE 12

<b>Objectif dominant :</b> développement moteur	<b>Objectif spécifique :</b> contacts avec le sol
<b>Logistique nécessaire :</b> plots, boucliers	<b>Nom :</b> le parcours du combattant
<p><b>Placement de départ :</b> longueur 15m</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div>	<p><b>Consignes :</b>          Dans les 5 premiers mètres, je rampe          Ensuite, je marche à 4 pattes          Et je termine en roulant sur moi-même</p> <p><b>Lancement de jeu :</b>          Les 2 enfants font le parcours en parallèle et démarre au signal de l'éducateur « jeu »</p> <p><b>Comportements attendus par l'éducateur :</b>          Par le jeu, je suis en contact avec le sol</p>
<p><b>But du jeu :</b> C'est une course, il faut arriver le premier</p>	
<p><b>Animation de l'éducateur :</b> L'éducateur incite les enfants à aller le plus vite possible pour gagner la course et tout le monde peut y arriver.          Soit on prend le temps de chaque équipe, soit on prend les temps individuels.</p>	
<p><b>Variantes :</b> Garder ce principe en le faisant sous forme de relais avec les partenaires face à face ou alors une fois que le jeune a fini la dernière partie (rouler) il se relève et court taper dans la main de son partenaire.</p>	