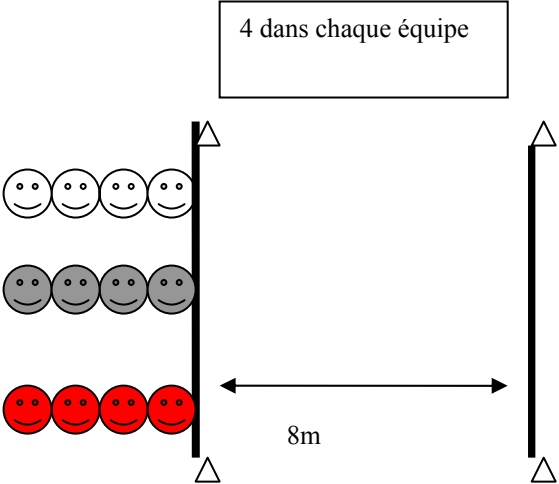


FICHE 18

<p>Objectif dominant : développement moteur</p>	<p>Objectif spécifique : coordination dans les déplacements</p>
<p>Logistique nécessaire : plots</p>	<p>Nom : les déménageurs</p>
<p>Placement de départ : longueur 8m</p> 	<p>Consignes : Des équipes de 4. Je cours jusqu'à la ligne, je reviens au départ. Le second s'accroche à moi, on réalise le parcours à deux et ainsi de suite. Si je lâche mon partenaire pendant le trajet je reviens au départ de l'aller ou du retour. Le jeu s'arrête quand tous les coureurs sont passés</p> <p>Lancement de jeu : Au signal « go » les premiers de chaque colonne partent.</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur : Les enfants doivent trouver le juste milieu entre une grande vitesse où je risque de lâcher mon partenaire et un déplacement lent où je ne vais pas gagner la course.</p>
<p>But du jeu : C'est une course la première équipe qui a réalisé le parcours en entier a gagné.</p>	
<p>Animation de l'éducateur : Lucas, Kevin, et Romain déménagent mais cet après-midi il y a un match au terrain de rugby et ils ne veulent pas arriver en retard pour avoir les meilleures places, qui va avoir le plus beau siège attention « GO », le jeu commence.</p>	
<p>Variantes : en gardant le principe de s'accrocher à chaque voyage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier les parcours à l'aller : faire des zigzags, des tours de cerceau, passer sous une barre... - varier les déplacements : en canard, à quatre pattes, course arrière... <p>varier les manières de s'accrocher : à la taille, avec une main, aux épaules, entre les jambes...</p>	