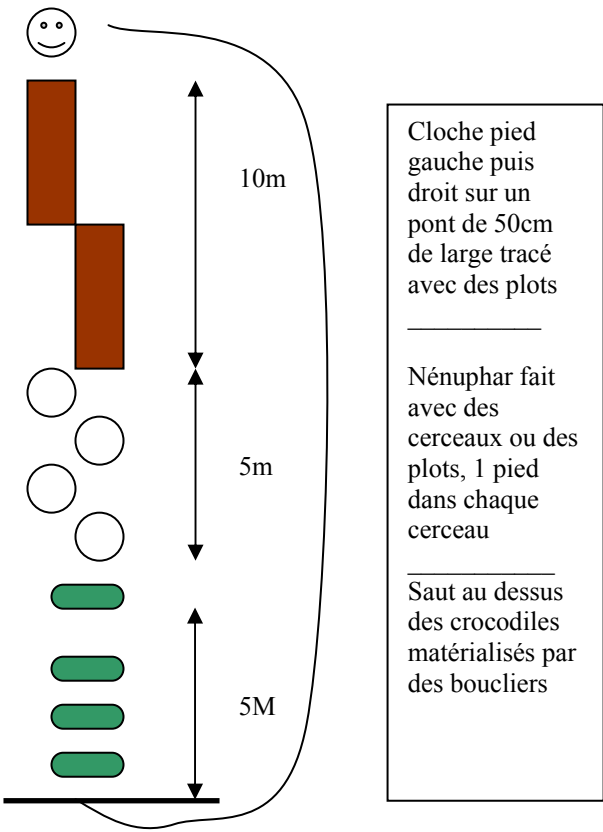


FICHE 13

<p>Objectif dominant : développement moteur</p>	<p>Objectif spécifique : équilibre avec des sauts</p>
<p>Logistique nécessaire : plots, boucliers, cerceaux</p>	<p>Nom : le fleuve aux crocodiles</p>
<p>Placement de départ : longueur 20m</p>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Cloche pied gauche puis droit sur un pont de 50cm de large tracé avec des plots</p> <hr/> <p>Nénuphar fait avec des cerceaux ou des plots, 1 pied dans chaque cerceau</p> <hr/> <p>Saut au dessus des crocodiles matérialisés par des boucliers</p> </div>	<p>Consignes : Dans les 5 premiers mètres, cloche pied jambe gauche parce que je suis sur un petit pont (matérialisé par des plots) 5m suivant cloche pied droit 5m suivant, je marche sur les nénuphars (un pied dans chaque cerceau en alternance gauche droite) Et je termine en sautant au dessus des crocodiles (les boucliers)</p> <p>Lancement de jeu : Les 2 enfants font le parcours en parallèle et démarre au signal de l'éducateur « crocodile »</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur : Situation très sollicitante au niveau moteur donc elle permet de voir comment ils résistent et à quel niveau ils sont de leur développement moteur. En fonction des difficultés, isoler certains déplacements pour les travailler particulièrement.</p>
<p>But du jeu : C'est une course, il faut arriver le premier et avoir le meilleur temps</p>	
<p>Animation de l'éducateur : « nous sommes dans la jungle, et pour se nourrir c'est parfois très dangereux il faut éviter les lions, les serpents et pour aller chercher des noix de coco, il faut traverser la mare aux crocodiles » le jeu commence.</p> <p>Si je touche l'eau (je sors des limites ou je touche le bouclier) j'ai une pénalité de 1" sur le chronomètre. Pour gagner, il ne suffit pas d'arriver le premier, il faut avoir le moins de pénalité possible.</p> <p>Pour les autres départs donner des noms d'animaux et quand on dit crocodile le jeu commence.</p>	
<p>Variantes : Possibilité de changer le signal de départ avec par exemple tous les animaux qui vivent dans l'eau (on énumère des animaux et dès qu'il y en a un qui vit dans l'eau, c'est le signal le jeu commence).</p> <p>Garder ce principe en le faisant sous forme de relais avec les partenaires et une fois que le jeune a fini la dernière partie (saut au dessus des boucliers) il se relève et court taper dans la main de son partenaire.</p> <p>Si on n'a pas de cerceaux ou de boucliers, on matérialise les obstacles avec des plots</p>	