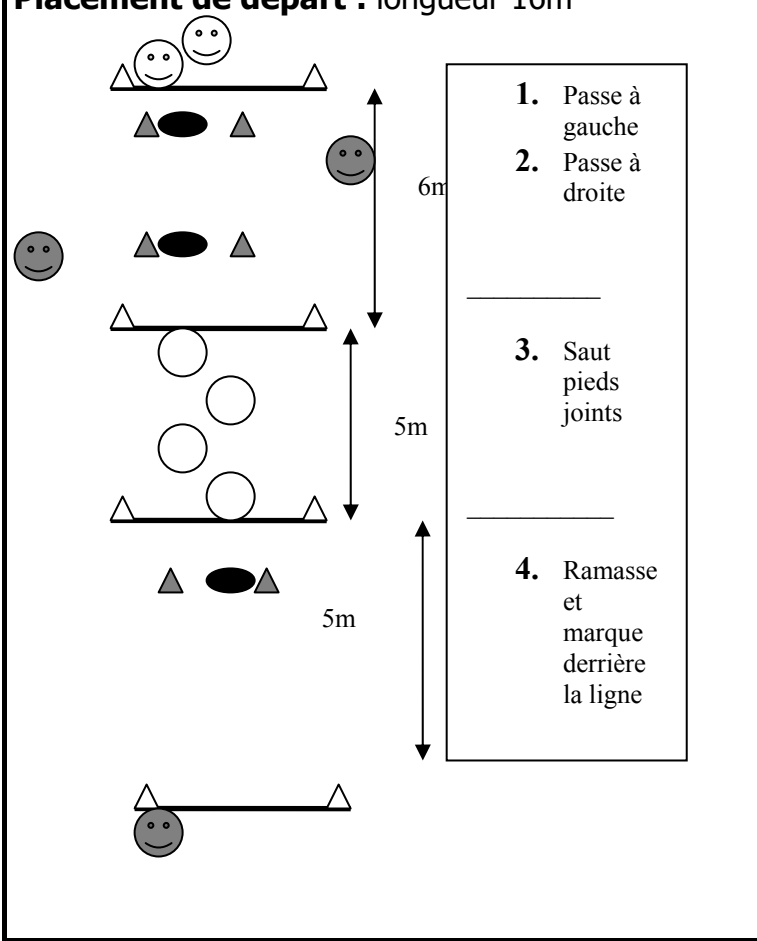


## FICHE 15

<p><b>Objectif dominant :</b> développement moteur</p>	<p><b>Objectif spécifique :</b> jeu à la main</p>
<p><b>Logistique nécessaire :</b> plots, 3 ou 6 ballons, cerceaux</p>	<p><b>Nom :</b> les noix de coco</p>
<p><b>Placement de départ :</b> longueur 16m</p>  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;"> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Passe à gauche</li> <li>2. Passe à droite</li> </ol> <hr style="width: 50%; margin: 10px auto;"/> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Saut pieds joints</li> </ol> <hr style="width: 50%; margin: 10px auto;"/> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Ramasse et marque derrière la ligne</li> </ol> </div>	<p><b>Consignes :</b>          Equipe de 3          Je ramasse (plot 1) et passe la noix de coco au singe (le 1) qui est à gauche          Je ramasse (plot 2) et passe la noix de coco au singe (le 2) qui est à droite          Une fois le ballon attrapé les singes 1 et 2 repose le ballon sur les plots 1 et 2          Je saute d'arbre en arbre (pied joint dans les cerceaux) pour secouer les cocotiers          Je ramasse la noix de coco et la pose dans ma réserve (j'aplatis derrière la ligne)          Le 3<sup>ème</sup> enfant récupère le ballon et le pose sur le plot 3</p> <p><b>Lancement de jeu :</b>          Les 2 enfants font le parcours en parallèle et démarre au signal de l'éducateur « à table » ; le second de chaque équipe part quand le ballon est aplati derrière la ligne</p> <p><b>Comportements attendus par l'éducateur :</b>          Etre capable de ramasser et passer          Sauter pieds joints          Courir avec le ballon</p>
<p><b>But du jeu :</b> C'est un relais, il faut que tous les participants de mon équipe soient passés et que l'on arrive les premiers.</p>	
<p><b>Animation de l'éducateur :</b> « Dans la jungle, les singes sont les amateurs des noix de coco, et heureusement Tarzan s'occupe de faire la distribution, allez tous à table » le jeu commence.</p>	
<p><b>Variantes :</b> Varier les distances de passe.          Mettre une cible pour la passe, exemple dans un cerceau avec des bonus.          Faire un plongeon pour marquer (contact avec le sol).</p>	