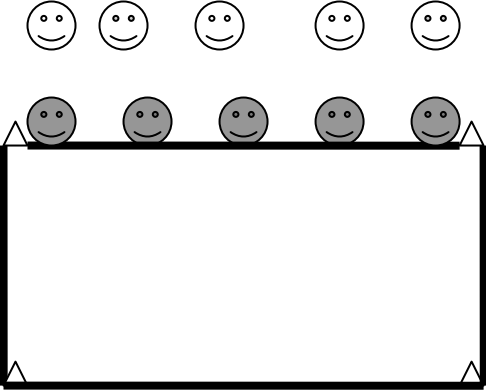


## FICHE 11

<b>Objectif dominant :</b> développement moteur	<b>Objectif spécifique :</b> échauffement
<b>Logistique nécessaire :</b> plots	<b>Nom :</b> la course des animaux
<p><b>Placement de départ :</b> longueur 10m</p> 	<p><b>Consignes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>utilisateurs:</b>          Marcher en canard : avancer en étant accroupis          Sauts de grenouille          Course          Quatre pattes          Cloche pied          Le kangourou : saut pied joint</li> </ul> <p><b>Lancement de jeu :</b>          L'éducateur raconte une histoire et les enfants commencent la course au signal de l'éducateur</p> <p><b>Comportements attendus par l'éducateur :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>utilisateurs :</b>          Les enfants sollicitent toutes les parties de leur corps en réalisant tous les déplacements possibles          Que les jeunes connaissent leur corps grâce aux explications de l'éducateur (canard : je pose mes fesses près des talons)</li> </ul>
<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 donne un signal aux enfants et explique bien qu'il ne faut démarrer qu'à ce signal et pas avant. Varier les histoires pour leur apprendre à écouter et à réagir. Exemple on questionne les enfants sur le bruit que font les canards après leur réponse, le signal devient « coin-coin » et l'histoire commence : « hier je suis allé acheté des graines pour mes oiseaux et j'ai rencontré Jérémy qui attendait sa maman au coin (il devrait y avoir des enfants qui démarrent, rappeler le signal) de la caisse parce qu'il avait acheté un jeu pour son chien qui fait coin-coin »</p>	
<p><b>Variantes :</b> le nombre de joueurs par ligne, organiser les courses sous forme de relais, donner un nombre de points à chaque course en fonction du classement, changer les lignes et voir à la fin de la situation qui a le plus gros score (s'aider d'un papier)</p>	