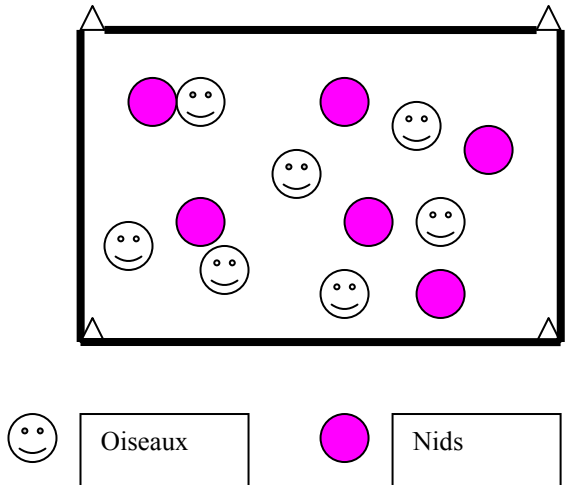


## FICHE 9

<p><b>Objectif dominant :</b> Se repérer dans l'espace</p>	<p><b>Objectif spécifique :</b> réagir au plus vite pour attaquer l'espace libre</p>
<p><b>Logistique nécessaire :</b> cerceaux ou des plots</p>	<p><b>Nom :</b> Les nids d'oiseaux</p>
<p><b>Placement de départ :</b> terrain 20x20m</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p><b>Consignes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>utilisateurs:</b> les oiseaux</li> </ul> <p>Etre en mouvement avant le signal de départ      Ne pas aller dans un nid qui est occupé par un autre oiseau      Si je n'ai pas de nid je suis éliminé et je deviens juge avec mon éducateur</p> <p><b>Lancement de jeu :</b>      Tous les joueurs se déplacent en trottinant dans l'espace et quand ils entendent le signal (par exemple un aliment) le jeu commence</p> <p><b>Comportements attendus par l'éducateur :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>utilisateurs :</b> regarder et se situer dans l'espace par rapport aux cibles et réagir plus vite que les autres</li> </ul>
<p><b>But du jeu :</b> trouver un nid pour se reposer</p> <p>Sur le principe des chaises musicales, à chaque passage un cerceau (nid) est enlevé.</p>	
<p><b>Animation de l'éducateur :</b> « Les oiseaux volent au dessus du terrain de rugby et regardent les enfants jouer au ballon mais c'est l'heure du goûter, il faut rentrer pour déguster un gâteau » - le jeu commence- etc...</p> <p>Intéresser les enfants éliminés en les responsabilisant (ramasser les cerceaux, juger, inventer une histoire.</p>	
<p><b>Variantes :</b> la distance entre les cerceaux, les signaux de départ</p>	