

A - PARCOURS AVEC ECHASSES



© CanStockPhoto.com - csp1213590

BUT DU JEU

Equilibre et coordination : Suivre un parcours sur des échasses

ORGANISATION

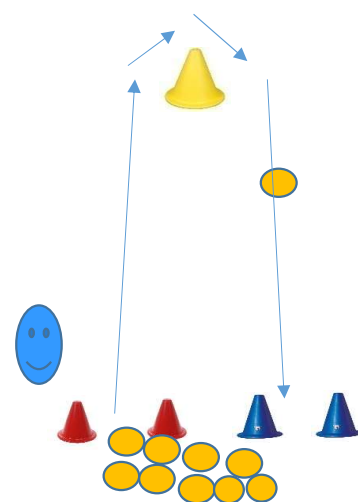
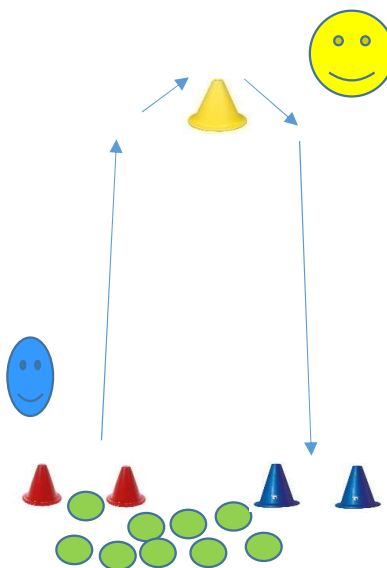
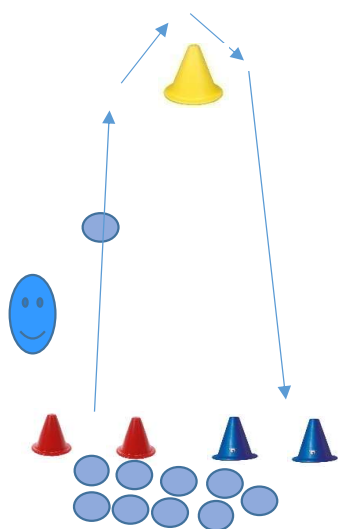
Course relais :

Départ avec les échasses aux pieds de la porte rouge, aller jusqu'au plot jaune à 5 mètres environ, le contourner et revenir dans la porte bleue.

Le joueur suivant se prépare en plaçant les échasses aux pieds et part lorsque son camarade a passé la porte bleue.

Réaliser plusieurs manches en fonction du temps

DISPOSITION



MATERIEL

3 x 2 paires d'échasses (12 échasses)
 5 coupelles jaunes
 5 coupelles bleues
 5 coupelles rouges

B - BOWLING



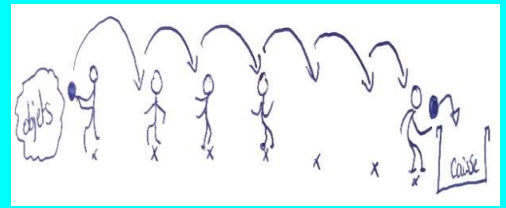
<p>BUT DU JEU</p>	<p><u>Précision main</u> : Lancer un ballon de basket dans les bouteilles "Bowling"</p>		
<p>ORGANISATION</p>	<p><u>Concours de l'équipe la plus rapide pour faire tomber toutes les quilles:</u> Lancer chacun à tour de rôle en conservant le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe renverse toutes ses bouteilles. L'accompagnateur redonne le ballon au suivant à chaque fois</p> <p><i>Réaliser plusieurs manches en fonction du temps</i></p>		
<p>DISPOSITION</p>			
<p>MATERIEL</p>	<p>3 x 6 bouteilles 3 ballons de basket 6 coupelles</p>		

C - CÉCIFOOT



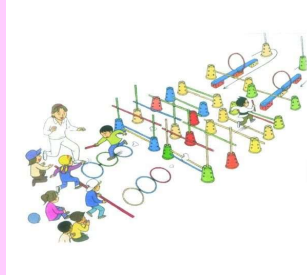
<p>BUT DU JEU</p>	<p><u>Précision pied :</u> * Conduire le ballon dans une direction les yeux bandés * Tirer au pied pour marquer un but</p>		
<p>ORGANISATION</p>	<p><u>Tir au but :</u> Yeux bandés, le tireur est guidé à la voix et/ou à la main par un coéquipier situé à côté ou derrière le but Conduire le ballon au pied jusqu'au cerceau, puis tirer au but</p> <p><i>Il s'agit d'une découverte du foot en situation de handicap (Cécifoot). Il n'y a donc pas de point.</i></p>		
<p>DISPOSITION</p>			
<p>MATERIEL</p>	<p>3 ballons de Cécifoot 3 mini-buts 3 cerceaux 6 coupelles 3 x 2 masques</p>		

D - TRAVAIL A LA CHAINE



<p>BUT DU JEU</p>	<p><u>Coopération</u> : Transmettre un objet de personne à personne sur un parcours</p>		
<p>ORGANISATION</p>	<p><u>Les plus rapides:</u> Chaque enfant se placent sur un plot (espacé d'1 mètre environ) dans le but de se lancer un objet afin d'en déposer le maximum dans l'autre caisse Les enfants n'ont pas le droit de se déplacer et les objets doivent être lancés (et non donnés) La transmission du 2ème objet s'effectue uniquement lorsque le 1er est dans la caisse, et ainsi de suite. Le jeu dure 4min (sablier) et l'équipe qui a récupéré le plus d'objet gagne ATTENTION: prévoir obligatoirement le même nombre de joueurs par équipe (Si besoin un adulte peut compléter l'équipe en infériorité)</p> <p><i>Réaliser plusieurs en fonction du temps</i></p>		
<p>DISPOSITION</p>			
<p>MATERIEL</p>	<p>3 x 10 coupelles 3 x 15 objets lestés 3 x 2 caisses 1 sablier</p>		

E - PARCOURS DE MOTRICITE



BUT DU JEU

Coordination simple : Suivre un parcours avec obstacles

ORGANISATION

Course relais:

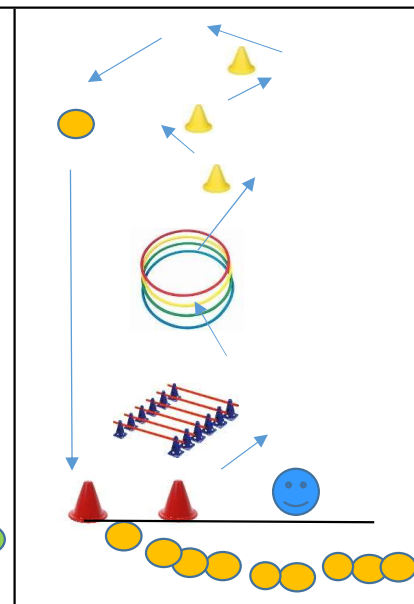
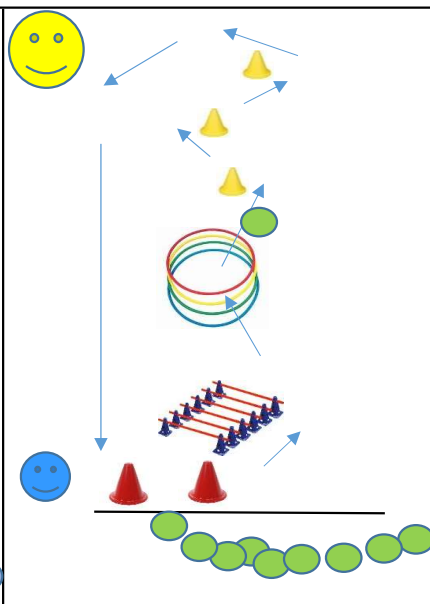
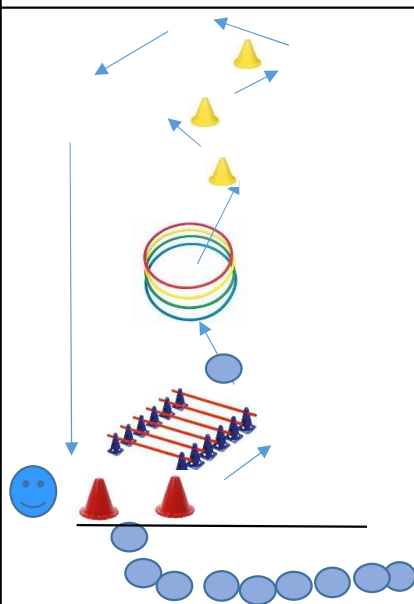
Chaque enfant réalise le parcours (haies, cerceaux, plots)

Le départ du suivant se fait en transmettant le témoin

L'équipe qui termine le parcours en 1er gagne

Réaliser plusieurs manches en fonction temps

DISPOSITION



MATERIEL

- 3 x 3 haies
- 3 x 3 cerceaux
- 3 x 3 cônes pour Slalom
- 3 x 2 coupelles

F - GARÇON DE CAFE



<p>BUT DU JEU</p>	<p><u>Equilibre et coordination</u> : Réaliser un parcours sous forme de relais avec une balle sur la raquette</p>		
<p>ORGANISATION</p>	<p><u>Course relais:</u> Chaque enfant réalise un parcours en slalom avec une balle sur une raquette de tennis Si la balle tombe, l'enfant la ramasse et repart de l'endroit où elle est tombée La raquette et la balle sont ensuite transmises au suivant L'équipe qui termine le parcours en 1er gagne</p> <p><i>Réaliser plusieurs manches en fonction du temps</i></p>		
<p>DISPOSITION</p>			
<p>MATERIEL</p>	<p>3 raquettes de tennis 3 balles de tennis 3 haies 3 x 3 cônes pour Slalom 3 x 2 coupelles départ</p>		

G - RELAIS EN AVEUGLE



BUT DU JEU

Vitesse et coopération : Au signal, faire l'aller et le retour le plus vite possible en binôme dont un a les yeux bandés

ORGANISATION

Course relais:

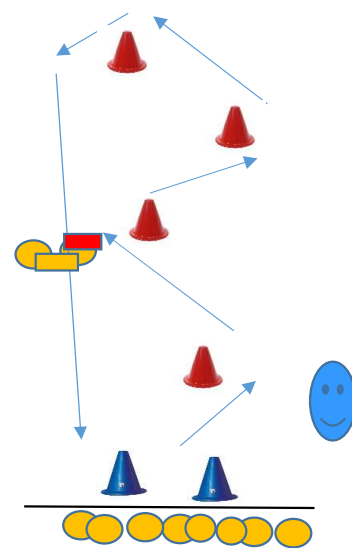
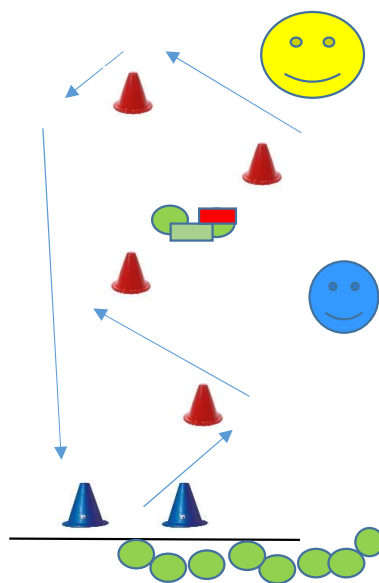
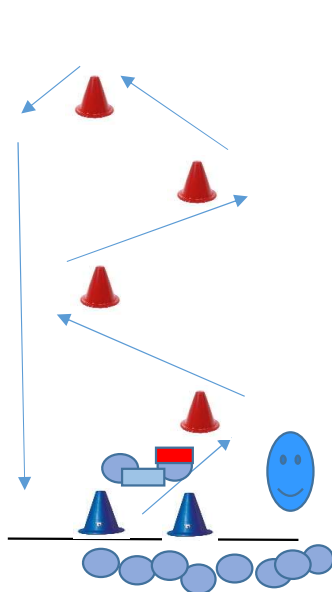
En binôme, l'enfant qui a les yeux bandés se laisse guidé par son camarade qui lui fait faire le slalom entre des plots.

Au signal, un binôme réalise un aller/retour, puis tape dans la main des suivants qui sont déjà prêts.

L'équipe qui termine le parcours en 1er gagne

Réaliser plusieurs manches en fonction du temps

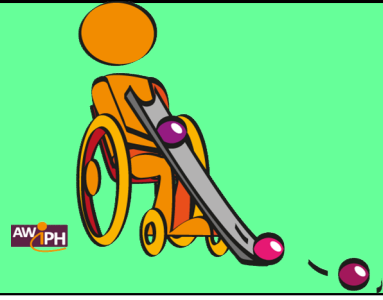
DISPOSITION



MATERIEL

3 x 2 masques
3 x 7 coupelles

H - BOCCIA



<p>BUT DU JEU</p>	<p><u>Précision main</u> : Assis sur une chaise, faire rouler les boules sur une cible au sol comme à la pétanque</p>
<p>ORGANISATION</p>	<p><u>Concours de points</u>: Faire des binômes qui vont s'affronter Chacun des 2 joueurs, assis sur leur chaise, fait rouler à tour de rôle une boule visant le meilleur score de la cible A la fin de la partie, additionner les points et définir le joueur gagnant</p> <p><i>ATTENTION: veiller à ce que tous les élèves jouent</i></p>
<p>DISPOSITION</p>	
<p>MATERIEL</p>	<p>3 cibles 3 jeux de boules (Filet avec 4 jaunes, 4 violets et 1 rouge) 3 lestes + 12 boules pétanques 6 chaises/tabourets</p>

I - COURSE EN SAC



BUT DU JEU

Vitesse et coordination : Au signal, faire l'aller/retour du parcours en sac

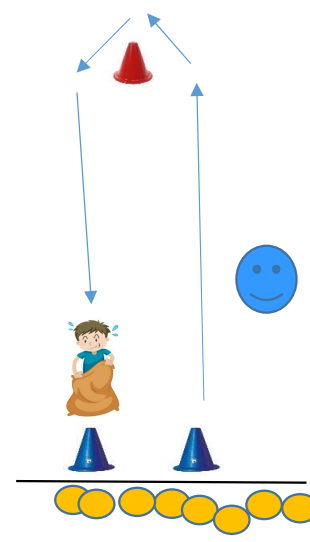
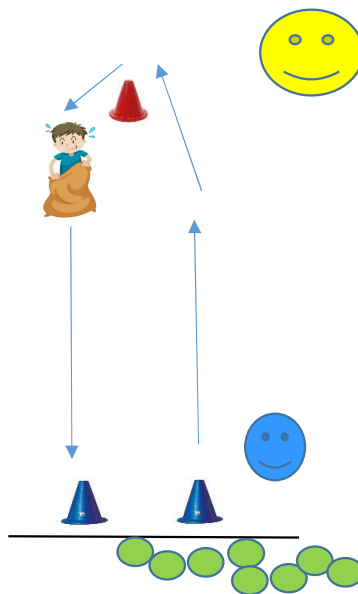
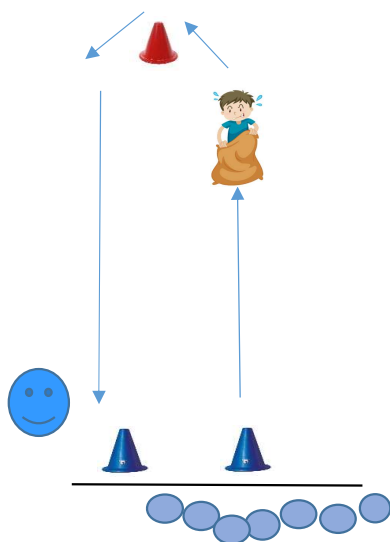
ORGANISATION

Course relais:

Départ des plots rouges, faire le tour du cône, revenir et passer le sac au suivant
L'équipe qui termine le parcours en 1er gagne

Réaliser plusieurs manches en fonction du temps

DISPOSITION



MATERIEL

3 x 2 sacs
3 x 3 coupelles

J - DEMENAGEURS



BUT DU JEU

Vitesse : Récupérer le plus vite possible tous les objets en suivant son parcours, chacun son tour sous forme de relais

ORGANISATION

Déménager:

Au signal, partir de sa maison en tournant autour du triangle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

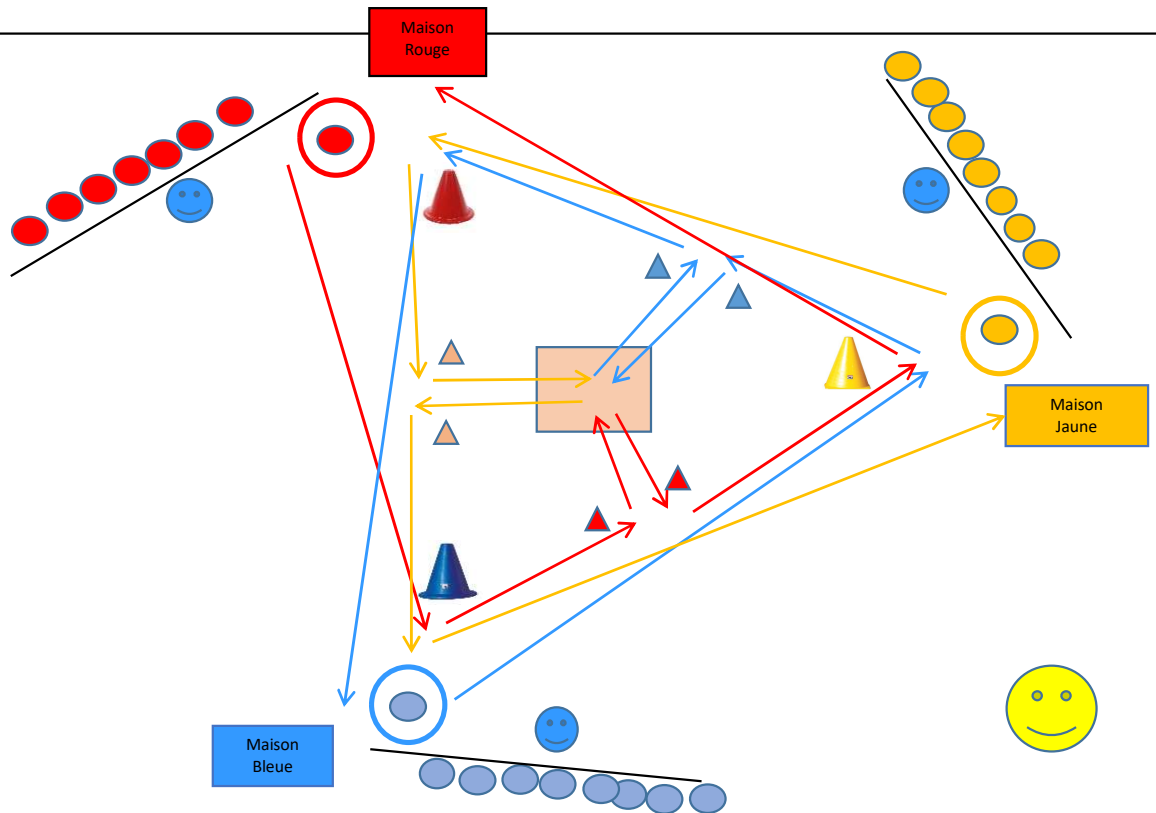
Sur le parcours entrer et ressortir par sa porte pour récupérer un plot de sa couleur puis finir le triangle pour passer le relais à son partenaire

=>Il est interdit de "couper le fromage"

=>L'équipe qui gagne est celle qui a récupéré tout ses plots en premier

Réaliser plusieurs manches en fonction du temps

DISPOSITION



MATERIEL

- 3 x 2 petits cônes (R-B-J)
- 3 grands cônes (R-B-J)
- 3 cerceaux (R-B-J) pour les "maisons"
- 3 x 12 coupelles (R-B-J)
- 3 x 2 jalons (R-B-J)
- 40 coupelles blanches