



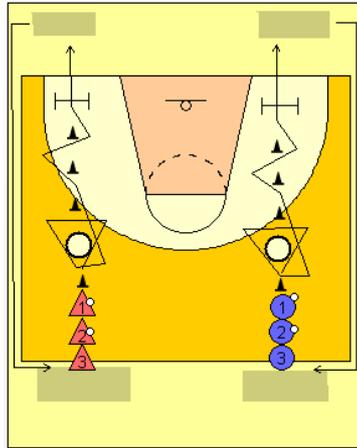
« PIERRE QUI ROULE... »

⊙ Déroulement

Réaliser deux équipes. Le but du jeu est de faire rouler toutes les pierres d'un point A à un point B. Le premier de chaque colonne démarre au signal de l'éducateur. Il commencera à faire rouler le ballon et fera un tour du cerceau dans un premier temps, ensuite il fera un slalom entre les différents plots puis, il finira par passer sous une table avant de conclure son parcours. Lorsqu'il a déposé sa pierre au point B. Il revient vers le point A pour attendre son tour. L'équipe qui aura transporté toutes ses pierres remportera le jeu.

(Attention : les enfants doivent fléchir les jambes afin de faire rouler les ballons et non se pencher, n'hésitez pas à DEMONSTRER au préalable)

⊙ Schématisation



⊙ Evolutions possibles

- ① Réaliser un parcours différent en fonction de vos moyens en matériel.
- ② L'enfant doit fixer un point en face de lui durant le parcours et tente de garder ses appuis dirigés vers ce même point sur tous le parcours.
- ③ Réaliser le parcours en marche arrière en gardant un œil sur les obstacles se trouvant derrière lui. (Regard au dessus de l'épaule opposée du ballon)

⊙ Objectifs

- Perfectionnement de la motricité.

⊙ Informations pratiques

Nombre d'enfants : de 4 à 20 (en fonction de l'espace disponible)

Matériel : 20 ballons, 6 plots, 2 cerceaux, 2 tables. (Mousse scotchée sur les arêtes de la table)