



Niveau  
EA

Nom du jeu  
#26 Les jalons rouges

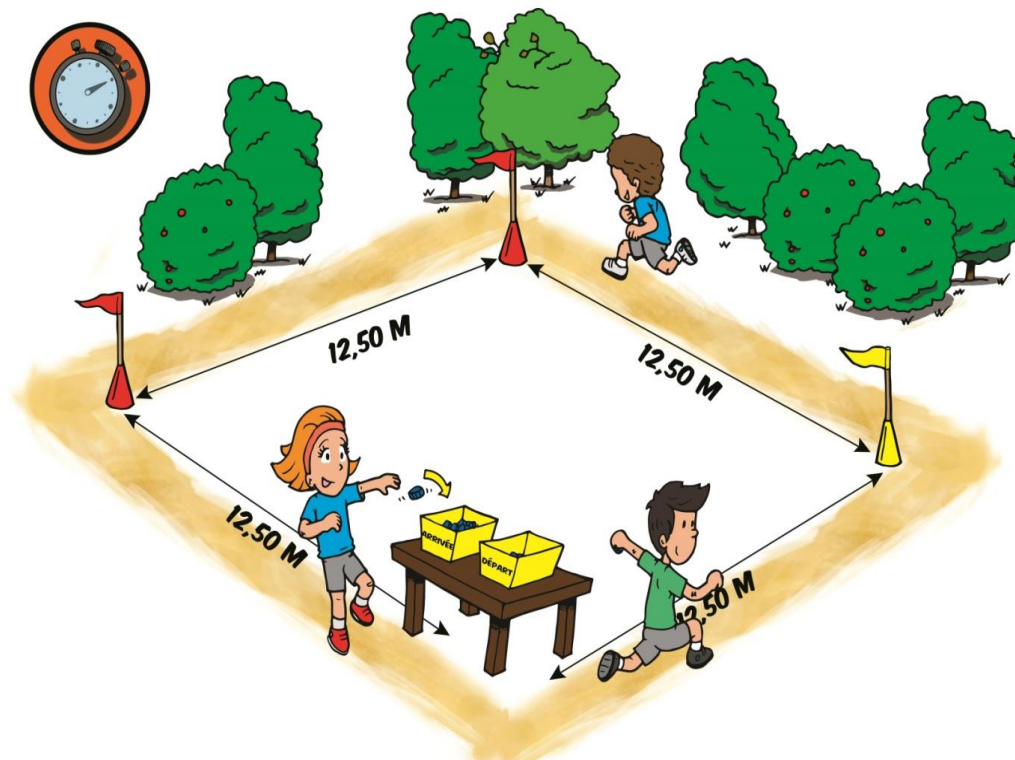
Répertoire moteur athlétique  
Se déplacer

## Éducateur

**Objectif** : produire un effort intermittent choisi.

## Situation

**Matériel** : 3 jalons dont 2 de couleur rouge, 2 récipients et des bouchons.



**Descriptif** : par équipe, les enfants doivent courir sur l'ensemble du parcours et sur toute la durée du jeu sauf entre les 2 jalons rouges où ils peuvent, s'ils le souhaitent, faire une récupération active en marchant. A chaque tour, les enfants prennent un bouchon dans le « seuil réserve » qu'ils déposent dans le « seuil performance » à la fin du tour.

## Enfant

### Consigne :

- je prends un seul bouchon à la fois.

### Critère de réalisation :

- je gère ma récupération en fonction de la zone imposée.

**Performance** : le nombre de bouchons transférés.



Niveau  
EA

Nom du jeu  
#28 Tap tap-fouette

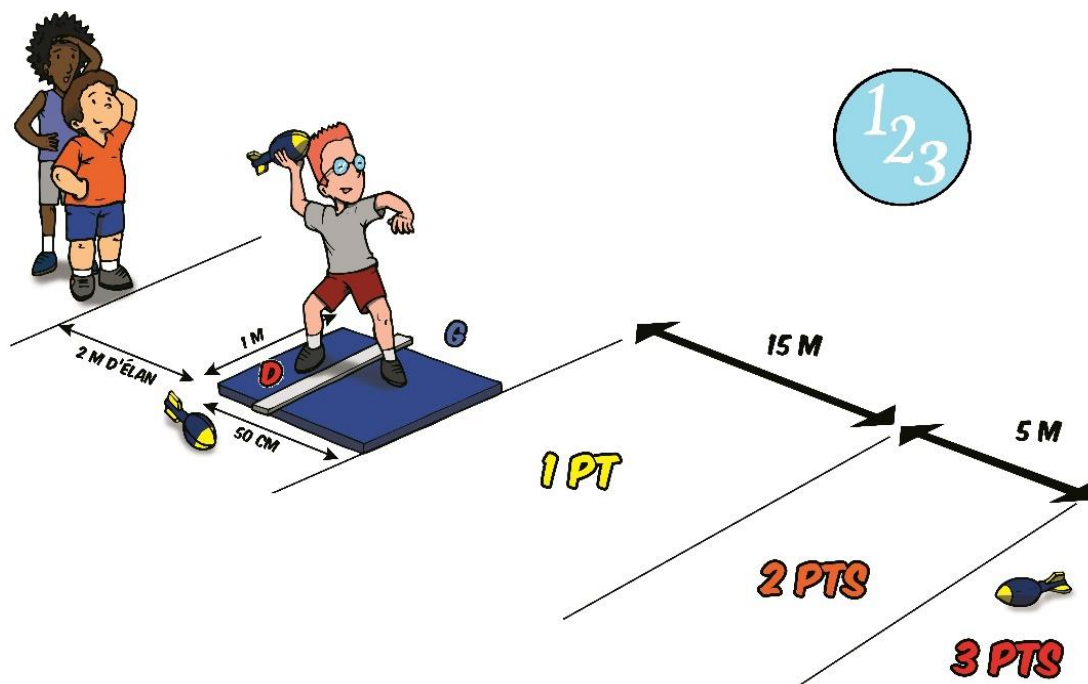
Répertoire moteur athlétique  
Projeter

## Éducateur

**Objectif :** rythmer la pose des 2 derniers appuis.

## Situation

**Matériel :** 3 vortex, 1 tapis de 1 x 0,50 m, une latte, des tracés au sol matérialisant les zones de chute des projectiles.



**Descriptif :** après un élan réduit (2 à 3 mètres), l'enfant se réceptionne sur le tapis en décalant sa pose de pieds de part et d'autre de la latte. L'éjection du vortex le plus loin possible est simultanée à la pose du pied avant.

## Enfant

### Consignes :

- je me réceptionne en posant mes pieds de chaque côté de la latte ;
- je réalise une série de 3 lancers à la suite.

### Critère de réalisation :

- j'éjecte le vortex en respectant le rythme « tap » (= pose du pied arrière) « tap-fouette » (= pose du pied avant et éjection simultanée du vortex).

**Performance :** le nombre de points de la zone atteinte par le projectile.



Niveau  
EA

Nom du jeu  
#30 Le grand V

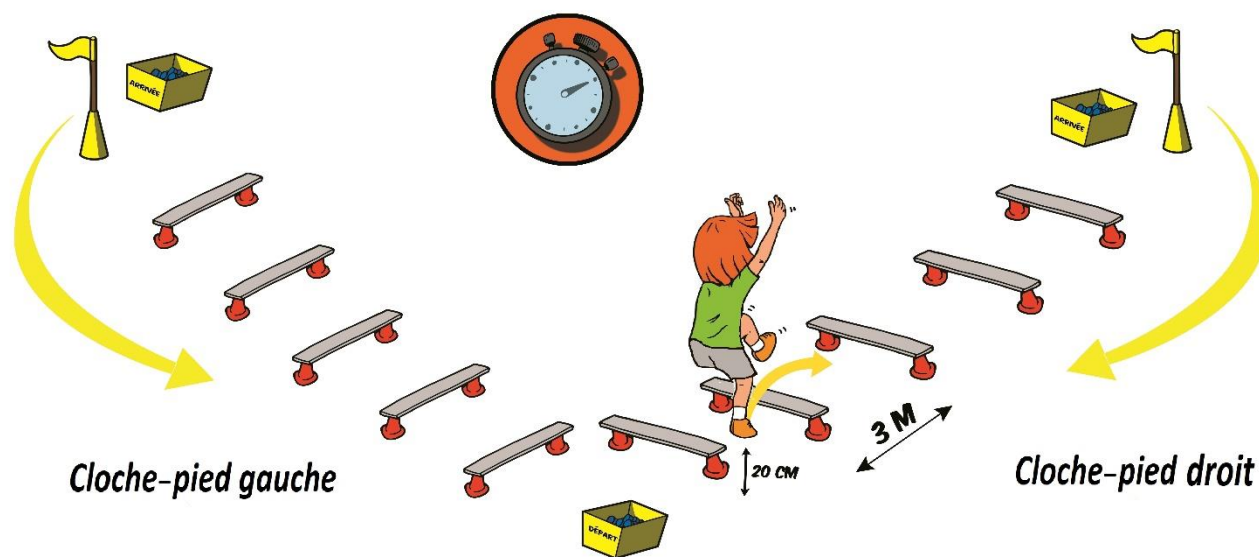
Répertoire moteur athlétique  
Se projeter

## Éducateur

**Objectif :** impulser à cloche-pied sur une parcours rectiligne

## Situation

**Matériel :** 12 obstacles de 20 cm de haut, 3 récipients, des bouchons.



**Descriptif :** l'enfant après avoir pris un bouchon dans le « seau réserve » et choisi son parcours à droite ou à gauche, franchit les obstacles par un rebond cloche-pied (impulsion à un pied et réception sur le même pied), dépose le bouchon dans le « seau performance » et effectue le retour en courant. Dès que le bouchon est déposé dans le seau, le suivant démarre son parcours.

## Enfant

### Consignes :

- je réalise le parcours qui me convient le mieux ;
- je prends un seul bouchon à la fois ;
- je démarre mon parcours lorsque mon camarade dépose le bouchon dans le seau.

### Critère de réalisation :

- je vais le plus vite possible en franchissant les obstacles par un cloche-pied.

**Performance :** le nombre de bouchons transférés.



Niveau  
EA

Nom du jeu  
#31 Perche banc

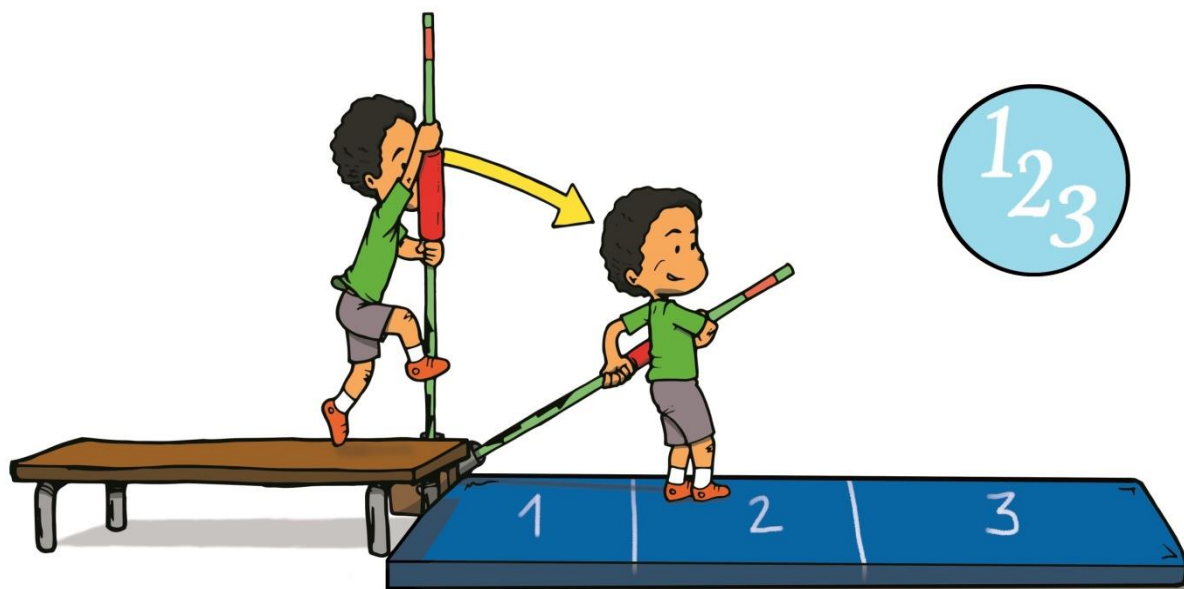
Répertoire moteur athlétique  
Se projeter

## Éducateur

**Objectif** : se suspendre pour aller loin.

## Situation

**Matériel** : une perche (bois ou fibre), un manchon mobile en mousse de 30 cm sur la perche (pour fixer l'écartement des mains), un tapis de réception d'épaisseur 4 cm, un banc.



**Descriptif** : l'enfant debout sur le banc, pieds décalés (pied gauche devant pour un droitier), saisit la perche en mettant sa main droite (ou la main gauche si préférée) le plus haut possible puis glisse le manchon et place sa main gauche à l'autre extrémité. Il impulse, se suspend et se réceptionne sur le tapis le plus loin possible en conservant les deux mains de chaque côté du manchon.

## Enfant

### Consignes :

- sur le banc, je décale mes pieds en fonction de la position de mes mains (pied gauche devant pour une main droite la plus haute) ;
- je conserve la même position de mains durant toutes les phases du saut (le manchon ne bouge pas) ;
- à la réception mes deux mains restent de chaque côté du manchon.

### Critère de réalisation :

- je me réceptionne debout et marque un temps d'arrêt pour assurer d'une posture stabilisée.

**Performance** : le nombre de points de la zone de réception atteinte.



Niveau  
EA

Nom du jeu  
#37 Relais haies transmission lancée

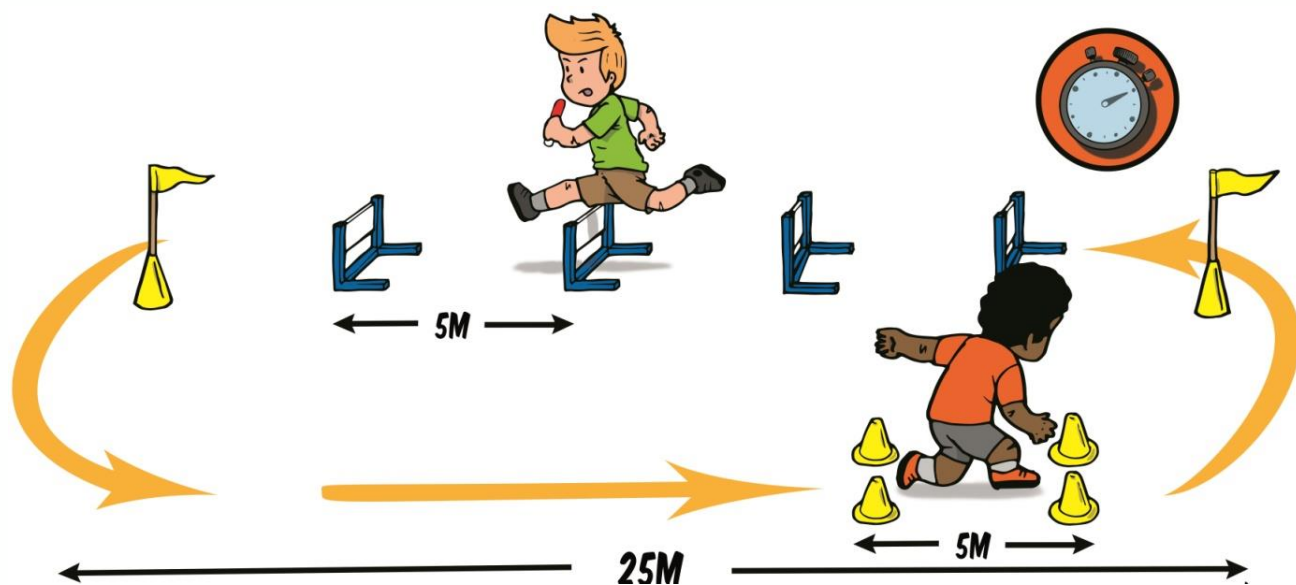
Répertoire moteur athlétique  
Se déplacer

## Éducateur

**Objectif** : transmettre un témoin en mouvement.

## Situation

**Matériel** : 4 mini haies (hauteur à mi-tibia des enfants), 2 jalons, 4 plots, un témoin.



**Descriptif** : le premier enfant sprinte sur le plat, contourne le jalon, franchit les haies, contourne l'autre jalon, transmet le témoin au suivant et ainsi de suite.

## Enfant

### Consigne :

- je vais le plus vite possible en franchissant les haies avec la même jambe.

### Critère de réalisation :

- le témoin est transmis en mouvement.

**Performance** : le nombre de transmissions réalisées.