

Septembre / Octobre 2017



Courir vite

Regarder droit devant, au-delà de
la ligne d'arrivée

Tous cycles

La queue du diable

➔ But du jeu

Courir vite pour attraper le foulard.

Courir vite pour ne pas se faire prendre le foulard.

➔ Matériel

1 foulard pour la moitié des élèves de la classe.

Des lignes de marquage au sol.

➔ Organisation / Déroulement

Deux lignes de départ tracées au sol.

Un enfant devant avec un foulard accroché, l'autre se place derrière.

Tracer une ligne pour l'arrivée.

Mettre plus loin une série de plots comme repères visuels pour qu'ils aillent plus loin que la ligne.

Au signal, les deux enfants s'élancent. Le poursuivi court sans se faire attraper jusqu'à la ligne.

Le poursuivant essaie de lui prendre son foulard avant qu'il ne franchisse la ligne.

➔ Variantes / Variables

- Espaces de jeu (distance plus ou moins longue) en fonction de l'âge et de la répétition.
- Remplacer le foulard par une corde à sauter. Le poursuivant doit marcher sur la corde.
- Jouer sous forme d'épervier ou de père François (voir Jeux Ugsel)
- Matérialiser les couloirs de course pour inciter à courir droit.
- Faire varier la distance entre le poursuivant et le poursuivi.

➔ Pour courir vite

Réagir vite.

Courir droit.

Regarder loin devant.

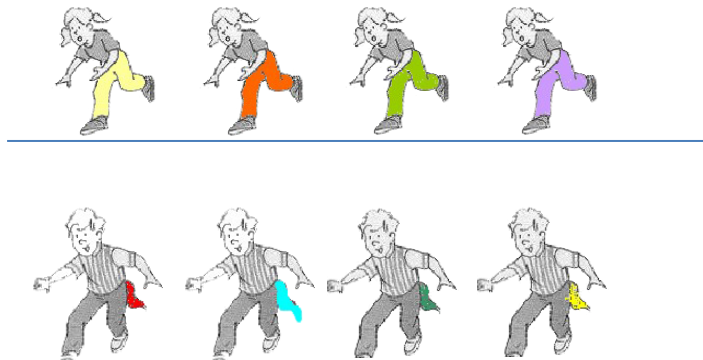
Ne pas se retourner.

Courir avec tout son corps.

Avoir les pieds orientés.

Les épaules engagées vers l'avant.

➔ Disposition des joueurs



Arrivée



Plots de repérage pour regarder loin devant