

### 1: MISE EN TRAIN:

Jeux de courses et de poursuites:

#### a: jeu de poursuite duo

Les enfants courent par deux dans la salle en se tenant par la main, s'ils se font toucher, il forment un petit pont, pour se faire délivrer, un autre couple doit passer sous le pont!  
Au signal chaque duo se cache derrière un piquet.

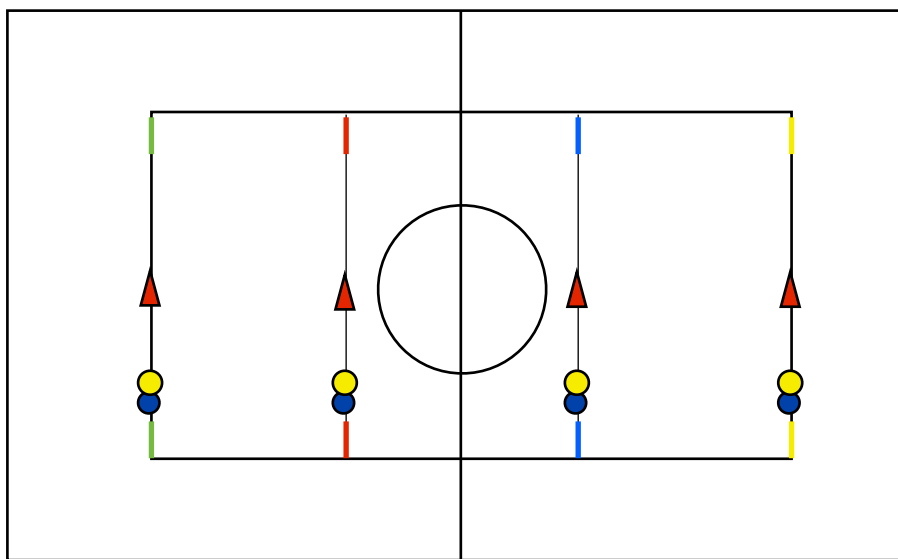
#### b: 2 c'est assez, 3 c'est trop!

Le chat court après une souris, mais la souris peut à tout moment se réfugier derrière un duo, 2 c'est assez, 3 c'est trop... le premier du duo devient alors la souris... Si le chat attrape la souris, les rôles sont inversés.

#### c: Le loup:

Un seul loup au départ, quand il touche un enfant, celui-ci devient loup et vient chercher un sautoir vers la maîtresse qui distribue alors progressivement 4 lots de 5 sautoirs ou 5 lots de 4 sautoirs... (mise en place des équipes).

### 2: INTRODUCTION AUX ESTAFETTES:



a: Le premier élève de chaque équipe part, prend le ballon, va tourner derrière le piquet et reviens le plus vite possible derrière le dernier de son équipe avec la balle, les autres forment un tunnel avec leurs jambes. Le coureur passe le ballon dans le tunnel. Le premier récupère la balle et part.

b: Idem, en posant le ballon sur un cône à mi-chemin, continuer, passer derrière le piquet, récupérer sa balle et la faire passer dans le tunnel de son équipe pour la transmettre au suivant.

c: Idem, en ajoutant un plot à Favre surmonté d'un cerceau. Les élèves doivent faire le lion en traversant le cerceau en feu, après avoir tourné derrière le piquet.

d: Idem, + tapis, en ajoutant une roulade avant à l'aller...

### 3: RETOUR AU CALME:

L'estafette la plus silencieuse.