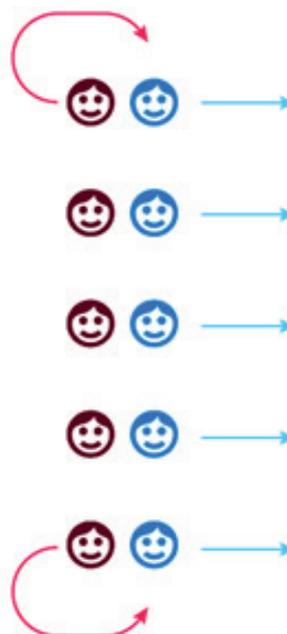


Le jeu du gendarme et du voleur

MOTRICITÉ GÉNÉRALE



Objectif

Réagir rapidement au signal.

But pour l'enfant

Rempoter le jeu.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- Par groupe de 2.
- 1 arbitre.

Le matériel :

- 5 volants par élève.

Consignes

Les enfants se placent par deux, dos à dos, sur une ligne de départ. Lorsque l'arbitre annonce « bleu », les bleus courent jusqu'à leur camp et les rouges essaient de les toucher (inversement pour le mot « rouge »). Au début du jeu, chaque enfant possède 5 volants ; lorsqu'il est touché, il donne un volant à son poursuivant. Le vainqueur est celui qui aura gagné le plus de volants.

Variables

- Varier le mode de déplacement : course, pas chassés...
- Varier la position de départ : assis, allongé, de face...
- Varier la distance de course.
- Varier le type de signal : sonore, visuel.

Veiller à

- Être attentif.
- Respecter le règlement.
- Accepter le résultat.