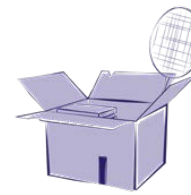


# N°3 L'ÉPÉRIER

MOTRICITÉ



10<sup>min</sup>



30 volants



Largeur d'un  
gymnase,  
cour de récré



12 à 15 enfants  
/ zone



Situation  
en image

## OBJECTIFS

Développer la motricité générale.  
Apprendre à lancer le volant main haute. Lire la trajectoire d'un volant.

## BUT

Pour l'épérier : toucher le plus d'enfants possible avec le volant.  
Pour les autres : traverser la zone de jeu sans se faire toucher par un volant.

## CONSIGNES

Les enfants traversent la zone de jeu en courant.  
L'épérier, placé au centre de la zone de jeu, lance des volants main haute pour toucher les enfants qui la traversent.  
Les enfants touchés deviennent des épériers.  
Le dernier enfant touché a gagné.

## · CONSEILS ·



Jeu traditionnel, attention à la gestion des émotions des enfants. Se déplacer sur la pointe des pieds. Regarder devant soi. Prendre l'information pour éviter l'épérier.

## · CRITÈRES DE RÉUSSITE ·

Pour l'épérier : lancer le volant main haute.  
Pour les autres : se faire toucher le plus tard possible.

## · COMPLEXIFICATION ·

Varié les déplacements à chaque traversée (marche, pas chassés, montées de genoux, talons-fesses pieds joints, cloche-pied...).