

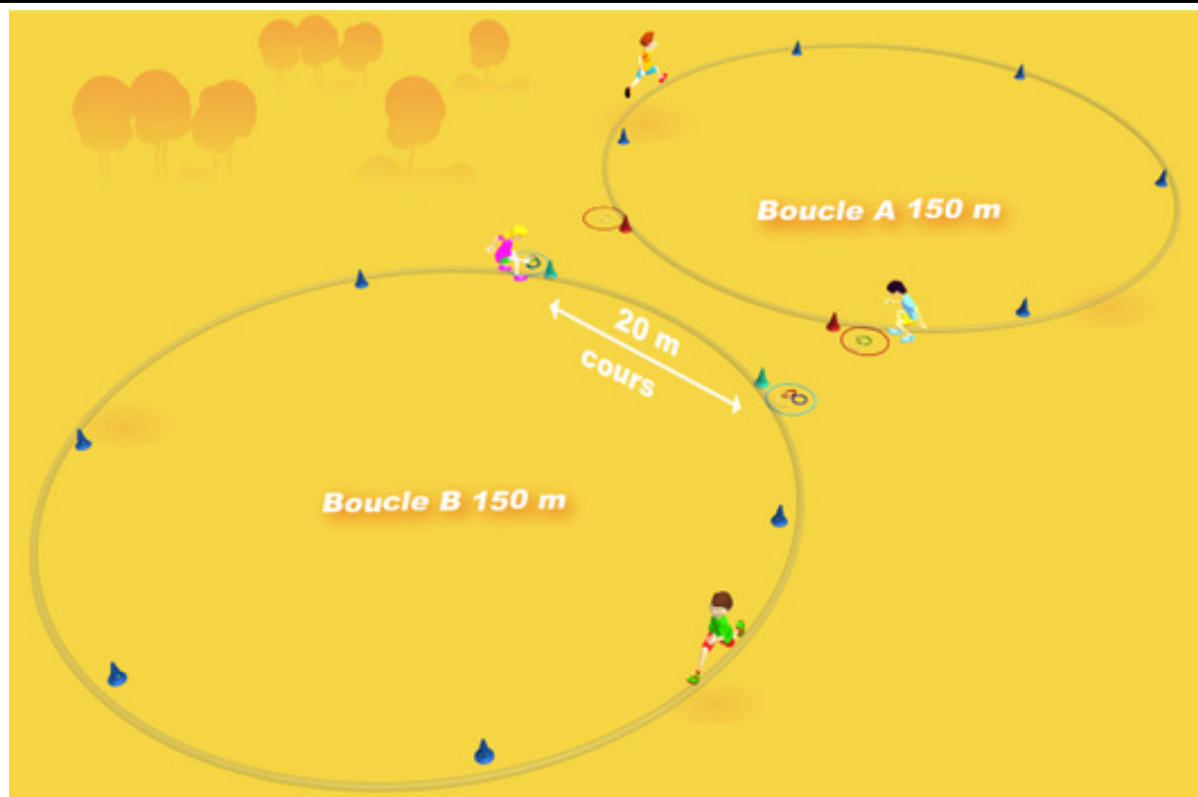
Dur6a ★★★★★

OBJECTIF : Alternier diverses allures de déplacement

RESSOURCES : ENDURANCE / ÉQUILIBRE / COLLECTIF

MATÉRIEL

- * 4 cerceaux
- * 30 objets
- * 12 plots
- * 1 chronomètre



CONSIGNES :

A : prends un objet dans ta caisse, porte le en courant doucement dans la caisse adverse. reviens le plus vite possible vers ta caisse en passant sur le grand circuit.

B: recommence dans le sens opposé.

L'équipe qui a le moins d'objets dans sa caisse à l'issue du temps de jeu, est vainqueur.

1 fois 3' 1 fois 4' 1 fois 5'.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Toujours être en déplacement.

COMPORTEMENT ATTENDU :

Ne pas s'arrêter de toute la durée du jeu.

Prendre un seul objet à la fois.

ASTUCES :

On peut matérialiser le parcours et en varier la forme.

A et B se croisent sur le parcours.