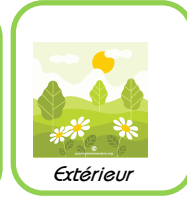


# ACTIVITE PHYSIQUE 16

## LA COURSE AUX ANIMAUX



Intérieur



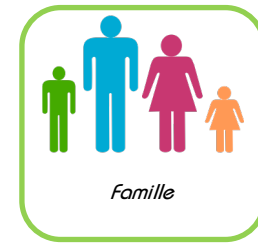
Extérieur



Petits



Grands



Famille

### MATERIEL

- De quoi matérialiser un départ et une arrivée
- Des cartes sur lesquelles on a écrit des noms d'animaux (araignée, cigogne, lapin, kangourou, serpent, grenouille...)
- 1 chronomètre

### DISPOSITIF

- 1 ligne de départ
- 1 ligne d'arrivée
- Course entre 2 participants
- Avant la course, se mettre d'accord et s'entraîner à se déplacer ... Comme ... Les animaux que nous avons notés sur les cartes

USEP62 - 16 rue Aristide BRIAND ARRAS  
[delegue.usep62@gmail.com](mailto:delegue.usep62@gmail.com)  
 06 50 93 53 39

### BUT DE L'ACTIVITE

Chaque joueur se place sur la ligne de départ.  
 Le plus jeune joueur tire une carte au hasard et l'annonce à tous.  
 Au signal, faire la course en se déplaçant comme l'animal de la carte.  
 Le vainqueur de la 1<sup>ère</sup> course marque 2 points, les autres participants marquent 1 point.  
 On fait autant de course que de participant. A chaque course c'est un joueur différent qui tire la carte ! On accumule ses points à chaque course  
 A la fin de toutes les courses, celui qui a le plus de points remporte le défi.

### FORME(S) DE JEU

- On peut jouer :
- En équipe : les points de chaque équipier s'accumulent.
  - Contre le temps : faire un maximum d'allers-retours entre les 2 lignes 1 minute par exemple
  - En lançant un défi de déplacement : chaque joueur tire une carte différente