



ETAPE 2	Nom du jeu Tous ensemble	Thème Je prends plaisir à me surpasser
----------------	------------------------------------	--

Educateur

Objectif : gérer sa récupération en fonction d'un projet d'équipe.

Situation

Organisation : un circuit de 200 mètres, des équipes de 3 coureurs.

Règle du jeu : les enfants réalisent des tours qui peuvent être effectués en fonction des capacités du moment de chacun : seul, par 2 ou en équipe de 3 coureurs. Tout tour commencé avant le signal de fin est comptabilisé.

Durée : entre 6 et 8'.

	Nombre de bouchons gagnés	Différenciation des points en fonction de la couleur des bouchons
Tour réalisé par un coureur seul	1 bouchon	Bouchon de couleur blanche = 1 point
Tour réalisé par un groupe de deux coureurs	2 bouchons par coureur	Bouchon de couleur bleue = 2 points
Tour réalisé par l'équipe de trois coureurs	3 bouchons par coureur	Bouchon de couleur verte = 3 points



Enfant

But : mon équipe marque le plus de points possible.

Critère de réussite : je réussis si je fais le plus de tours possible...

Critère de réalisation : ...et à condition que je gère ma récupération en concertation avec mes équipiers.

Variables d'évolution

Augmenter ou diminuer la durée d'effort.

Augmenter ou diminuer la distance du parcours (attention plus celle-ci est courte et plus les enfants marquent des points ce qui entretient la motivation).

Modifier le nombre de coureurs par équipe et donc la valeur des points.

Obliger à ce qu'il y ait tout le temps au moins un coureur.