



Le facteur

Objectifs pédagogiques : Allier vitesse, maîtrise des changements de trajectoires avec prise de carres et orientation de la vue pour anticiper la trajectoire, améliorer le temps de réaction.

Fondamentaux qu'il est possible de faire travailler : Se déplacer, se diriger, s'arrêter

Matériel nécessaire : cerceaux, 1 plot.

But du jeu : Faire le tour du cercle en slalomant puis s'asseoir sans se faire toucher.

Déroulement/consignes : Désigner parmi les joueurs le « facteur ». Les autres joueurs se mettent en cercle, puis s'assoient au sol à l'intérieur d'un cerceau.

Les joueurs assis au sol chantent : « le facteur n'est pas passé, il passera demain matin, lundi...mardi....mercredi...jeudi...vendredi....samedi...dimanche »

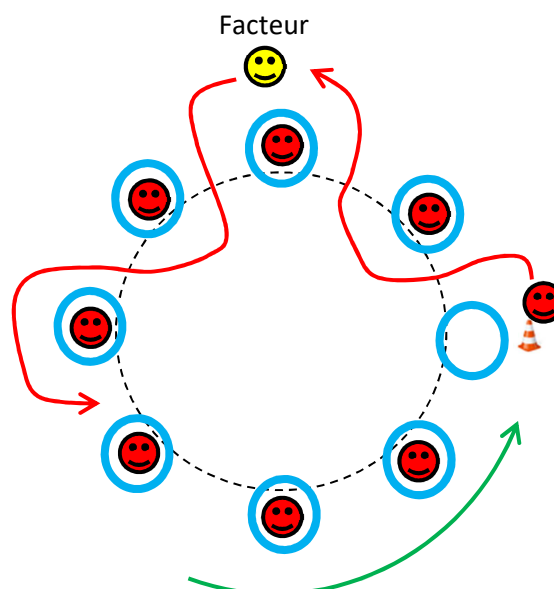
Pendant ce temps-là, le facteur, muni d'un cône, tourne autour de la ronde (**tracé vert**) et, avant la fin de la chanson, dépose son cône derrière un joueur puis continue de tourner mais en slalomant entre les cerceaux (**tracé rouge**).

Le joueur derrière lequel il a posé le cône doit alors se lever et le poursuivre pour le toucher avant qu'il n'ait réussi à faire le tour du cercle et s'asseoir à sa place. Il doit également slalomer entre les cerceaux (**tracé rouge**)

- Si il parvient à rattraper puis toucher le facteur, il prend la place du facteur pour la partie suivante et le joueur touché va au milieu du cercle.

- Si il ne parvient pas à rattraper puis toucher le facteur c'est lui qui va au milieu du cercle et le facteur reste facteur pour la partie suivante.

A la fin de la partie suivante, le joueur qui était au milieu du cercle sera remplacé par le nouveau joueur qui a perdu la course.



Variantes : Changer le sens de rotation. Augmenter ou diminuer le diamètre du cercle (rend l'exercice plus ou moins difficile). Augmenter le nombre de tours que doit faire le facteur avant de pouvoir prendre la place du joueur qu'il a désigné....