

Activité



Modéré



10 min



Se dépenser



Cour de récré et maison



Être agile



A deux et en groupe

Matériel



Un foulard pour deux ou une corde (courte).

Deux cerceaux.



ou

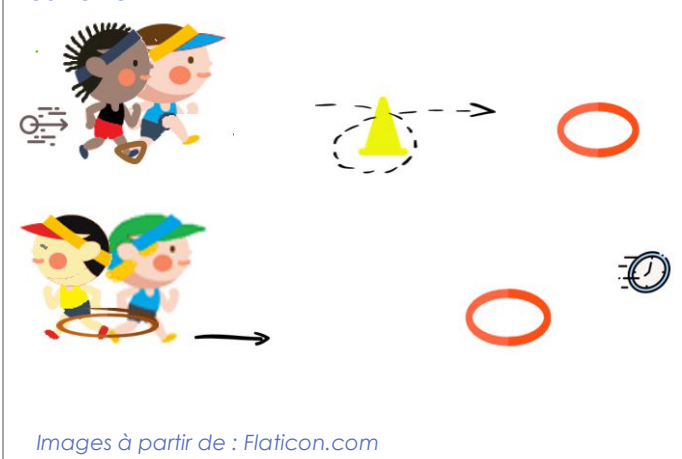
Description de l'activité

Réaliser un parcours ou un trajet en étant attaché à un camarade par deux parties identiques du corps (pieds, tailles, mains, coudes, genoux...).

Avant le départ, les joueurs choisissent la partie du corps qui sera attachée.

Au signal de départ, le but pour chaque binôme est d'entrer dans le cerceau avant les adversaires.

Illustration



Évolution

- Un meneur du jeu choisit et propose **d'autres types de déplacements** : avant, arrière, pas chassés, en marchant, en sautant, des obstacles...
- Par 2, sur la ligne de départ, le meneur **chronomètre**. L'équipe qui réalise le parcours le plus rapidement gagne.
- **Mettre des obstacles sur le parcours pour le rendre plus difficile** :
 - o Placer un plot à mi-parcours, en faire le tour et poursuivre jusqu'au cerceau.
 - o Aligner une série de bouteilles (ou autre obstacle). Slalomer jusqu'au cerceau sans les renverser.
- Un joueur par binôme a les **yeux bandés**, l'autre le guide pour ramasser la bouteille placée à mi-parcours (sans la faire tomber).

Inclusion



Bander les yeux d'un enfant par binôme pour permettre à l'enfant mal/non voyant de participer et d'apporter l'égalité entre les équipes.