



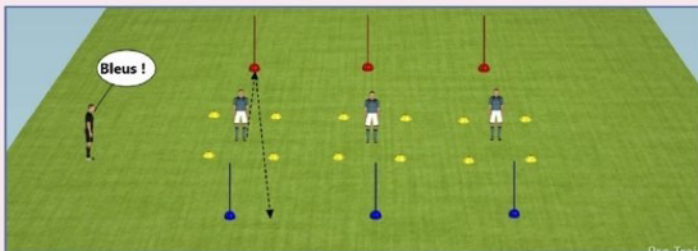
EXERCICE 7

2 équipes, espacées de 2 mètres, sont en ligne face à l'éducateur. Ce dernier annonce une couleur (bleu ou rouge) et l'équipe la plus proche de la couleur concernée doit franchir la porte avant que les joueurs de l'autre équipe ne les touchent. On compte les points (les joueurs qui n'ont pas été touchés). L'éducateur fait en sorte que chaque équipe ait été «chasseur» et «chassé» le même nombre de fois. A la fin, l'équipe qui a le plus de points l'emporte. Attention aux chocs tête contre tête ! **Variantes** : varier les distances de course ; varier les positions de départ ; inverser les couleurs (lorsque l'éducateur annonce «bleu», il faut franchir la porte «rouge»).



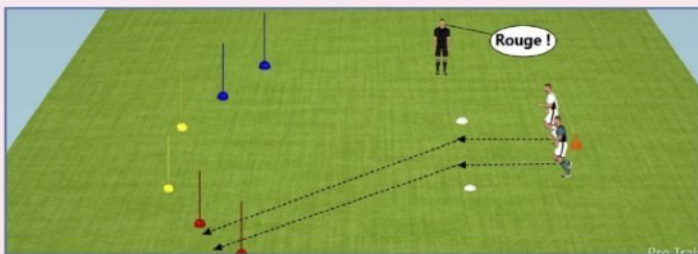
EXERCICE 8

Les joueurs sont chacun dans un carré. L'éducateur annonce une couleur (ici rouge ou bleu). Les joueurs doivent d'abord aller vers le piquet dont la couleur n'a pas été annoncée, puis finir dans la porte opposée. Exemple : si l'éducateur annonce «bleu», les joueurs doivent aller toucher le piquet rouge avant d'aller franchir en premier la porte bleue. **Variantes** : varier les distances de course ; varier les positions de départ.



EXERCICE 9

2 joueurs trottinent en direction d'une ligne matérialisée ici par 2 coupelles blanches. Au moment où ils la franchissent, l'éducateur annonce une couleur (bleu, jaune ou rouge). Les joueurs cherchent à franchir en premier la porte correspondante, en jouant des épaules et des mains s'ils le souhaitent. **Variantes** : varier les distances de course ; varier les positions de départ ; faire choisir la couleur par un des deux joueurs.



EXERCICE 10

2 joueurs font face à des cerceaux de 4 couleurs différentes. L'éducateur annonce une couleur et un chiffre. Le joueur doit poser le pied dans autant de cerceaux que le chiffre indiqué et uniquement dans ceux de la couleur indiquée. **Variantes** : varier les distances de course ; varier les positions de départ. ■

