



Fr

Set de sport Journalier

Avant de commencer...

Quelques conseils de sécurité :

Comme tout jeu faisant appel à des mouvements vous devez dégager de l'air de jeux tous objets susceptibles de pouvoir blesser.

L'air de jeu doit être suffisamment grande pour que les acteurs ne se bousculent pas, ne se blessent pas.

Vous devez vous assurer que les enfants n'utilisent pas le jeu à d'autres fins. Comme se jeter les objets qui composent le jeu.

Règle des jeux :

La course de l'œuf et de la cuillère

Cette course est une variante de la course à la cuillère. Expliquez les règles du jeu aux enfants : La course peut se faire par élimination directe, ou vous pouvez compter les points obtenus par chaque enfant dans chaque manche. Les courses sont organisées par manches de deux enfants. Le gagnant de la manche rencontre le suivant. Le gagnant de la manche est celui qui fait le parcours prévu le plus rapidement possible sans faire tomber l'œuf. Celui qui fait tomber son œuf reprend la course à zéro. Le gagnant est soit le dernier qui reste si vous jouez par élimination directe, soit celui qui a obtenu le plus de points. Demandez aux enfants de baliser le parcours à emprunter pour le jeu :

- Le circuit autorisé.
- Les interdits.
- Le point de départ des concurrents
- Le point d'arrivée.

Posez les œufs dans les cuillères. Chaque enfant prend le départ la cuillère à la main. Au top départ chacun s'élance.

La course à trois pattes

Chaque équipe désigne deux coureurs. L'un a cote de l'autre les coureurs de l'équipe A s'attachent leurs chevilles à l'aide de la bande velcro. L'équipe B fait de même. La course débute, La première équipe à exécuter le parcours défini sans se détacher gagne.

La course de sac

Tracez la ligne de départ et la ligne d'arrivée. Le jeu peut se jouer en individuel ou par équipes. Afin d'équilibrer les chances vous pouvez tracer des lignes de départ différentes pour chaque niveau. Les plus grands peuvent partir d'une ligne de départ située à plusieurs mètres derrière celle des petits. Au signal les joueurs s'élancent vers la ligne d'arrivée. Le premier arrivé a gagné.

La course à l'haricot

Tracez la ligne de départ et la ligne d'arrivée. Le jeu peut se jouer en individuel ou par équipes. Au signal les joueurs s'élancent vers la ligne d'arrivée avec le sac à haricot sur la tête sans le tenir avec les mains. Le gagnant est celui qui fait le parcours prévu le plus rapidement possible sans faire tomber le sac. Celui qui fait tomber son sac reprend la course à zéro. Le premier arrivé a gagné.

Contenu :

- 4 x Sacs
- 4x Cuillères et leurs œufs
- 4x Sacs d'haricots
- 4x enjeux en plastique
- 2x courroies à chevilles
- 1x ligne de départ
- 1x ligne d'arrivée.