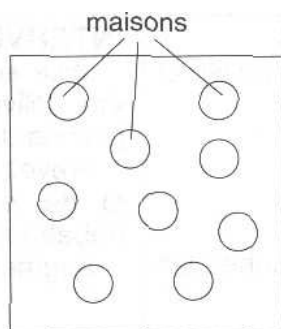


**VIRER / TOURNER****CHACUN SA MAISON****Compétences :****Virer, tourner sur une trajectoire moyenne**

<b>OBJECTIFS</b>	Rouler, esquiver, tourner autour d'un cerceau
<b>BUT</b>	Le chat doit toucher les souris.
<b>DISPOSITIF</b>	Chaque enfant dispose d'une maison (ronds tracés à la craie de la taille d'un cerceau) où il est invulnérable. Les joueurs doivent se déplacer de maisons en maisons sans se faire toucher.
<b>CONSIGNES</b>	« Au signal, vous devez changer de maison sans vous faire toucher par le chat. Il ne peut y avoir qu'un seul élève par cerceau. Vous ne pouvez pas revenir dans le cerceau que vous occupiez. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Les souris esquivent et réussissent à entrer dans le rond (cerceau).
<b>MATERIEL</b>	1 rond tracé à la craie par élève, 1 chasuble par chat
<b>VARIANTES</b>	Utiliser des vrais cerceaux que l'on ne doit pas déplacer lorsque l'on rentre dans la maison. Augmenter le nombre de chats, réduire le nombre de cerceaux. Mise en place de la notion de délivrance (toucher la statue, ou taper dans la main, ou encore passer entre les jambes du joueur...)

**VIRER / TOURNER****LES SLALOMS****Compétences :****Virer, tourner en slalomant**

<b>OBJECTIFS</b>	Slalomer
<b>BUT</b>	Faire les différents slaloms.
<b>DISPOSITIF</b>	Au moins 4 x 2 slaloms de difficultés croissantes (Plots de + en + proches) mais assez court (10m maximum) sont installés en parallèle.
<b>CONSIGNES</b>	« Vous passer sur chaque slalom, vous démarrez lorsque celui qui est devant vous a terminé. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Slalomer, sans toucher les plots et en conservant de la vitesse.
<b>MATERIEL</b>	50 plots ou coupelles
<b>VARIANTES</b>	A faire sous forme de courses ou de relais. .Le jeu des déménageurs « adapté », aller chercher les objets après avoir effectué un slalom

**VIRER / TOURNER****CHAT RETOURNÉ****Compétences :****Se retourner**

<b>OBJECTIFS</b>	Passer de la marche avant à la marche arrière
<b>BUT</b>	Attraper ou s'échapper
<b>DISPOSITIF</b>	Le chat doit toucher une souris, celle-ci devient chat à son tour.
<b>CONSIGNES</b>	« En restant dans le terrain délimité, les souris doivent patiner sans se faire toucher par le chat. Quand vous vous retournez et passez en marche arrière, le chat ne peut plus vous attrapez. »
<b>CRITERES DE REUSSITE</b>	Etre capable de se retourner en roulant.
<b>MATERIEL</b>	Plots et foulards
<b>VARIANTES</b>	Augmenter le nombre de chats, faire prisonnier les souris, les faire libérer.