



## COURSE DE VITESSE

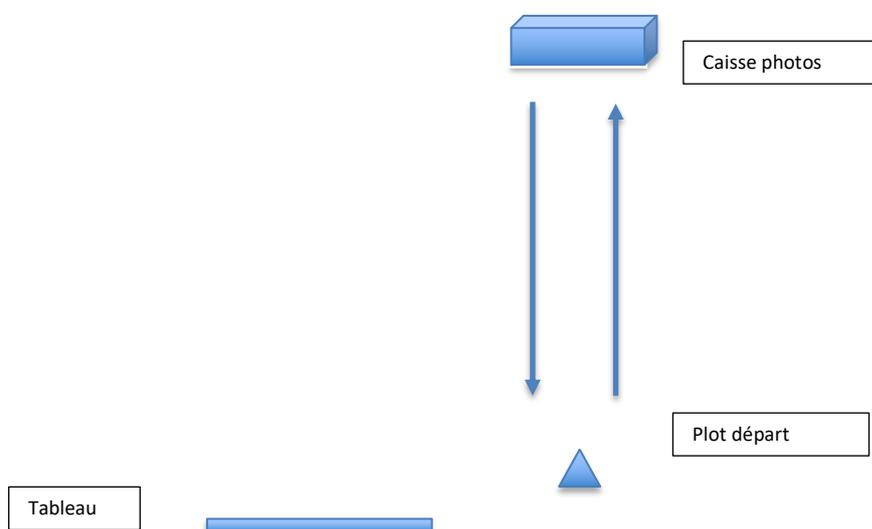
### Les drapeaux des pays

**Objectif :** Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.

**But d'action :** Ramener le plus de drapeaux après avoir couru le plus vite possible

**Matériel :** 1 plot, une caisse, les photos des drapeaux des pays participant à l'Euro, tableaux ou panneaux pour fixer les photos, aimants ou pâte adhésive

**Mise en œuvre :**



Consigne :

Courir le plus vite possible jusqu'à la caisse prendre une photo de drapeau, revenir en courant taper la main du copain en attente et fixer la photo sur le tableau.

**Pour réussir l'équipe doit :** avoir ramener le plus de drapeaux.

Varié la distance de course en fonction du niveau de classe.

## COURSE EN RELAIS

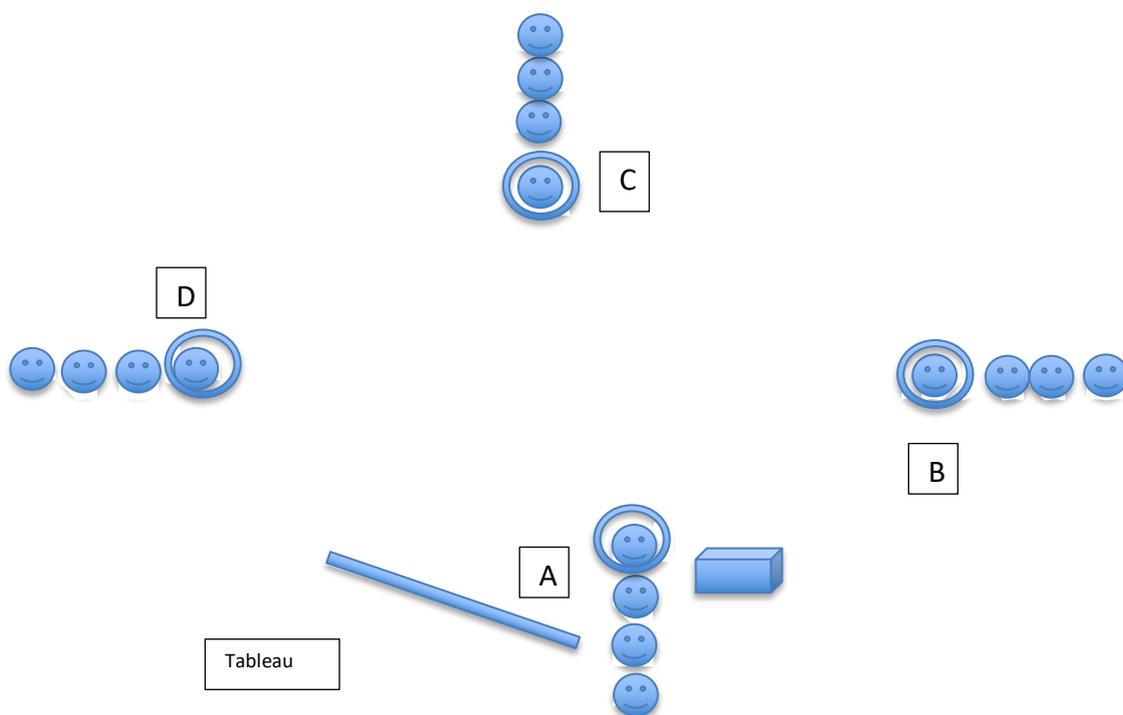
### Le logo de l'Euro

**Objectif :** Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.

**But d'action :** Reconstituer le logo de l'Euro.

**Matériel :** 4 cerceaux, une caisse, le logo de l'Euro découpé en 4 pièces, tableau ou panneau pour fixer les pièces, aimants ou pâte collante

**Mise en œuvre :**



Équipe divisée en quatre groupes de 4 enfants.

Chaque groupe se place en colonne à côté d'un cerceau.

Le 1<sup>er</sup> de chaque colonne se positionne dans un cerceau.

**Consigne :**

Au signal de départ, le 1<sup>er</sup> du groupe A prend une pièce du logo dans la caisse, part en courant donner la pièce au 1<sup>er</sup> du groupe B qui part en courant donner la pièce à celui du groupe C qui part en courant donner la pièce au 1<sup>er</sup> du groupe D qui part en courant taper la main du copain en attente dans le cerceau du groupe A qui tient une 2<sup>ème</sup> pièce du logo et ainsi de suite pour porter toutes les pièces jusqu'au tableau. Le 1<sup>er</sup> du groupe D fixe la pièce sur le tableau et s'assied à côté du tableau.

L'enfant qui donne la pièce se place en fond de colonne. Quand toutes les pièces ont été récupérées, l'équipe reconstitue le puzzle.

**Pour réussir, l'équipe doit :** avoir ramené toutes les pièces pour reconstituer le puzzle du logo de l'Euro.

Varié la distance de course en fonction du niveau de classe.

# COURSE LONGUE

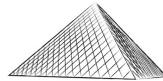
## Les monuments de Paris

**Objectif :** Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets.

**But d'action :** Courir sur une distance la plus longue possible.

**Matériel :** 3 plots sur lesquels sont fixées les photos des monuments de Paris, un cerceau

**Mise en œuvre :**



Équipe de 8 enfants placés en colonne.

Consigne :

Au signal, le 1<sup>er</sup> de chaque colonne, placé dans un cerceau, choisit un circuit (Aller jusqu'à la pyramide, jusqu'à l'Arc de Triomphe ou jusqu'à la Tour Eiffel ), le réalise en courant une première fois, tape la main du copain en attente dans le cerceau et se place au fond de la colonne.

Le jeu se poursuit jusqu'au signal de fin.

Un enfant peut réaliser deux circuits différents s'il le souhaite.

**Pour réussir l'équipe doit** avoir parcouru au minimum 2 tours de chaque circuit dans le temps imparti.

Varié la longueur des circuits en fonction du niveau de classe.