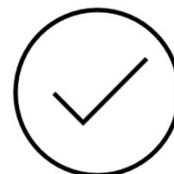


Les activités sportives : UFO Games

■ Compétences / savoir-être :

- Concentration,
- Travailler en binôme,
- Observer, être à l'écoute,
- Créer un climat positif,
- Promouvoir l'esprit d'équipe,
- Se mettre en situation de réussite,
- Rester engagé.



Les activités sportives : Morpion Géant

■ Règles du jeu :

- Deux équipes s'affrontent.
- Le but du jeu étant d'aligner 3 chasubles de sa couleur en verticale, diagonale ou horizontalement pour pouvoir finir la partie.
- Les équipes, commencent à la queue leu-leu, l'une à côté de l'autre.
- Le premier joueur de chaque équipe ayant la chasuble peut aller la déposer dans l'espace du morpion. Le joueur suivant peut partir quand le joueur précédent lui tape dans la main.
- Une fois que chaque équipe a positionné ses trois chasubles, si aucune équipe n'a réussi à aligner ses 3 chasubles, les joueurs suivants ont la possibilité de déplacer une chasuble de leur couleur,



■ Variantes possibles :

- Modifier les modalités de départ : gainage, position squat, de dos ...
- Modifier les modalités de déplacement : Pieds joints, cloche pied, marche arrière, ...



Les activités sportives : Morpion Géant

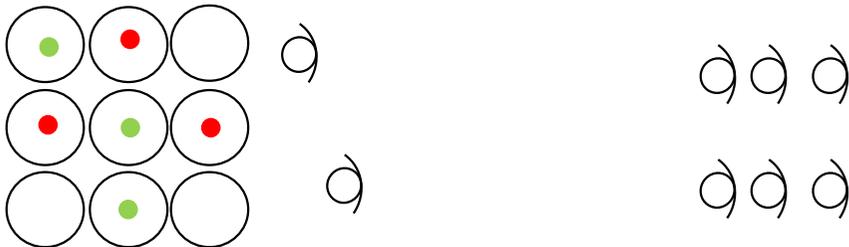
■ Modélisation de l'activité,

– Situation de base,

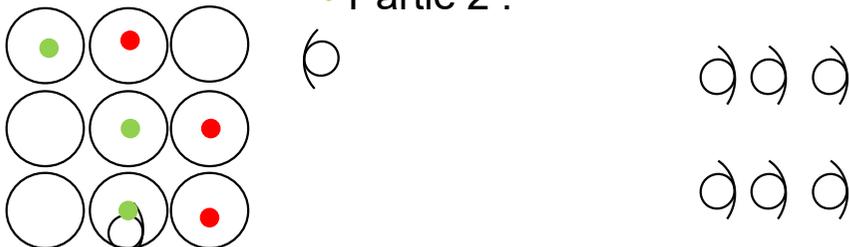


– Une fois que toutes les chasubles sont disposées :

• Partie 1,



• Partie 2 :



■ Légende :

- Joueurs : ○ ●
- Cerceaux : ○
- Chasubles / coupelles : ● ●



Les activités sportives : Morpion Géant

■ Compétences / savoir-être :

- Observation
- Concentration,
- Observer, être à l'écoute,
- Créer un climat positif,
- Promouvoir l'esprit d'équipe,
- Savoir gérer l'information,
- Patience,
- Résister au stress,
- Prise de décision,
- Faire des choix.



Les activités sportives : Chase Tag

■ Règle du jeu :

- 1 vs 1 à chaque passage et 15 sec
 - Manche 1 : équipe A (chat), attrape équipe B (souris)
 - Manche 2 : équipe B (chat), attrape équipe A (souris)
- Points :
 - Si le chat touche la souris dans le temps imparti elle marque un point.
 - Si la souris ne se fait pas rattraper elle marque un point.



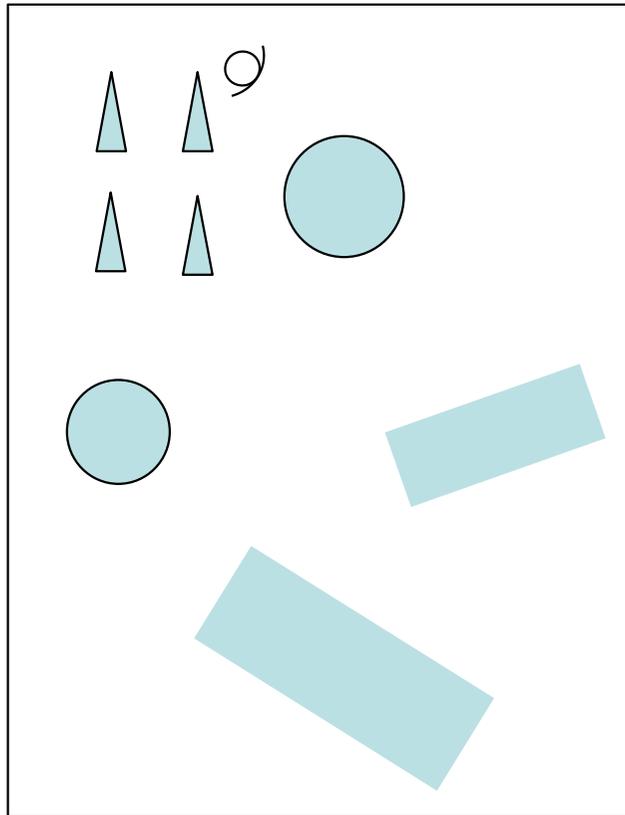
■ Variantes possibles :

- Changer le temps de chaque passage,
- Si l'un des deux camps touche un obstacle il est immédiatement éliminé.
- Créer des zones / espaces éliminatoires



Les activités sportives : Chase tag

■ Modélisation de l'activité,



■ Légende :

- Joueurs :  
- Obstacle :   
- Délimitation de l'espace de jeu :



Les activités sportives : Chase Tag

■ Compétences / savoir-être :

- Observation,
- Travailler en binôme,
- Savoir gérer l'information,
- Comprendre, analyser, synthétiser,
- Se contrôler,
- Se mettre en situation de réussite,
- Prise de décision,
- Faire des choix,
- Rester engagé.

