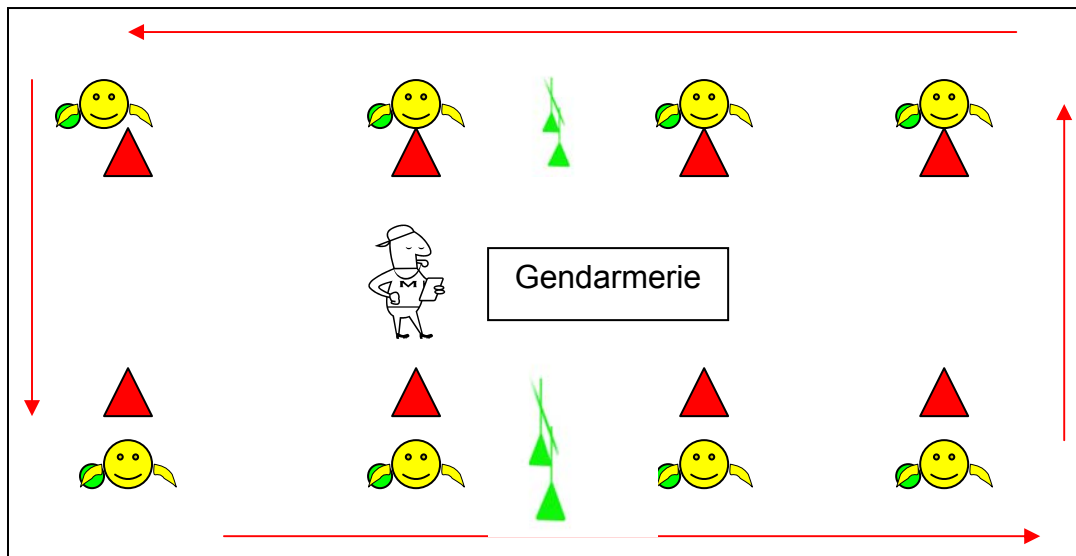


SITUATION ESPACE MOTRICITE : LES AUTOMOBILES



L'histoire : Chaque joueur conduit son automobile sur un circuit en boucle. Il devra respecter les règles de conduite imposées par l'animateur du jeu (feux rouges, feux verts, stationnement autorisé, vitesse limitée, doublement interdit). Attention de ne pas finir au poste de gendarmerie.

Comment ça marche ?

Placer autant de plots (ou coupelles que de joueurs) qui symbolisent le garage de chaque conducteur. Dire aux enfants dans quel sens on tourne au départ (on peut changer de sens ensuite). **Pour la première phase,** l'animateur donne des indications tout au long du jeu (on complique au fur et à mesure et selon le niveau des enfants). Il est interdit de rouler à contre-courant.

- ✓ Mettez les moteurs en route = dribbler.
- ✓ Attention feu rouge = dribbler sur place.
- ✓ Attention feu vert = avancer en dribble à nouveau.
- ✓ Attention vitesse à 30 km/h (lent), 50 km/h (moyen), 90 Km/h (rapide) = l'enfant régule sa vitesse.
- ✓ Attention sens interdit : les enfants réalisent un demi-tour et partent dans l'autre sens.
- ✓ Non respect du code de la route : petit tour à la gendarmerie (gage à réaliser avant de revenir dans le jeu : dribble dans un cerceau, tourner autour...)
- ✓ Attention on se gare, s'arrêter le plus rapidement possible devant un cône. (phase de repos du joueur).

Deuxième phase du jeu, on réalise une course automobile ! Au signal de l'entraîneur, les joueurs quittent leur garage respectif, doivent réaliser un tour de piste (ou plusieurs) le plus rapidement possible et s'asseoir devant leur garage. Le dernier assis est éliminé. On continue le jeu jusqu'au dernier. (Astuce pour que les perdants puissent continuer le jeu, ils jouent avec une couleur de ballon spéciale qui indique qu'ils participent mais qu'ils ne sont plus en course).

Ce que l'on peut modifier ?

On peut rajouter des obstacles sur le parcours (slaloms, barres pour passer dessus, passer dessous etc.). On peut conduire comme les anglais en dribblant de la main gauche.

Matériel : autant de plots que de joueurs, matériel divers si on veut placer des obstacles sur le parcours.

