

Atelier 2 Course – La rivière aux crocodiles

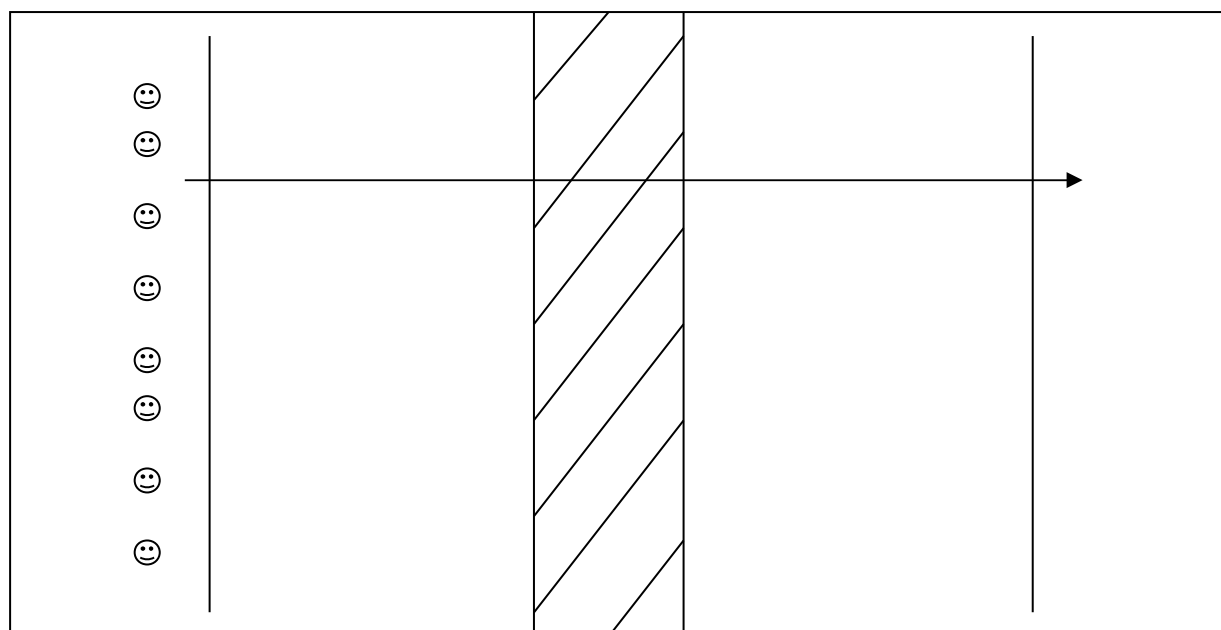
But : Adapter sa trajectoire et son allure

Consigne : Il faut traverser la rivière sans se faire toucher par le crocodile.

Critère de réussite : Atteindre l'autre berge sans être touché.

Objectif : être rapide pour éviter le crocodile

Dispositif :



matériel nécessaire :

Des repères pour baliser la rivière.

Descriptif : Au signal, les élèves traversent le terrain en étant vigilant au crocodile.

Pour simplifier	pour complexifier
<ul style="list-style-type: none"> - Réduire la rivière - Pas de crocodile : aller d'une zone à l'autre en traversant, de plus en plus vite jusqu'à la course. - Toucher le mur le premier - Changer d'allure dès qu'on rencontre l'image de la fusée. - Mettre la maîtresse comme crocodile. - Entraver les mouvements du crocodile : il ne peut toucher qu'avec une main, l'autre est dans le dos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elargir la zone du crocodile. - Plus de crocodiles - Pas de zone pour le crocodile - Signaux sonores : début et fin de jeu → obligation de traverser. - Les éliminés deviennent crocodiles. - Possibilité de délivrer un éliminé - Les éliminés deviennent des obstacles : des arbres dans la rivière. - Jouer sur l'espace de la rivière