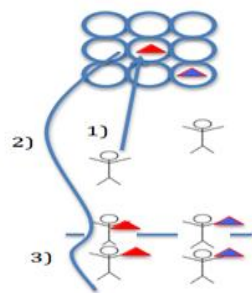
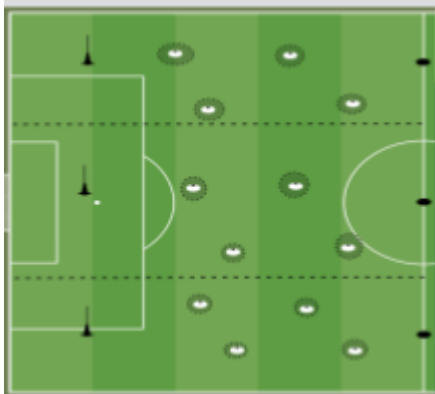
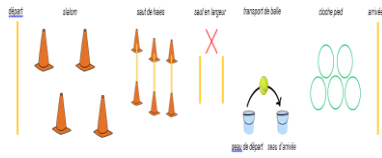


JEU DU MORPION	
Description On a gagné quand notre équipe a aligné ses 3 pions en ligne horizontale, verticale ou en diagonale. Les 3 joueurs de l'équipe se mettent en colonne derrière la ligne de départ. Chaque joueur a un pion dans sa main (de la couleur de son équipe). Les 9 cerceaux sont à 10 mètres du départ rangés côte à côte en 3 ligne de 3 cerceaux.	
RÈGLEMENT : Au signal le premier joueur court et il pose son pion dans 1 cerceau. Il repart en courant pour taper la main du 2e joueur puis il va se placer derrière. Le 2e joueur court et il réfléchit pour mettre son pion dans un cerceau vide. Il retourne pour donner le relais en tapant dans la main du 3e joueur. Le 3e joueur fait la même chose. Si une ligne est faite, le jeu s'arrête. Sinon, on continue à passer le relais au joueur de son équipe. Celui-ci court et déplace un pion de sa couleur dans un cerceau vide pour faire une ligne ou empêcher les autres de gagner. La partie est finie quand 3 pions de la même couleur sont alignés	Situations pédagogiques 
Matériels et adaptations 9 cerceaux 3 pions de la même couleur par équipe (soit 6 plots ou foulards) 1 ligne de départ.	
Sécurité Chaussures attachées	Capacités développées Endurance fondamentale Cognition amélioration cardio-vasculaire

RELAIS	
Description	
Réussir à empiler l'ensemble des plots sur une barre.	
RÈGLEMENT : Par équipe de 3-4 joueurs Le premier concurrent part en courant, ramasse un plot dans un cerceau le dépose sur la tige située à une distance de 10-15m Il repart en courant pour taper la main du 2e joueur puis il va se placer derrière.	Situations pédagogiques 
Matériels 3 -4 cônes de grandes tailles 3-4 barres 24 plots 6 cerceaux Adaptations Si trop facile exécuter : un slalom Réduire les distances nombre de plots	
Sécurité Chaussures attachées	Capacités développées Coordination Fonction cardio-vasculaire

LE LANCER DE DÉS	
Description	
Lancer un dés	
REGLEMENT : Former des équipes de 3-4 patients. Les équipes se placent sur la ligne de départ courent/ marche sur 15-20m. Sur la ligne opposée, déposer un gros dé (en mousse) par équipe. Au signal, les premiers de chaque équipe s'élancent. Arrivés de l'autre côté, ils lancent le dé une fois. Ils crient le chiffre figurant sur le dé et courent rejoindre leurs coéquipiers. Ils tapent la main des suivants, qui partent à leur tour. Les deuxièmes doivent additionner leur chiffre à celui tiré par le précédent et crier le résultat. Le jeu dure jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 30 points.	SITUATION DE DÉPART
Matériels & adaptations	
Plots dés ou feuilles plastifiées avec des nombres	
Sécurité Chaussures attachées	Capacités développées Endurance fondamentale Fonction cardio-vasculaire Fonctions mnésiques et cognitives

COORDINATION MOTRICE	
Description	
L'objectif est de réaliser une course d'obstacle	
RÈGLEMENT : Tous les sportifs se positionnent en file indienne derrière le plot de départ. Au signal sonore de l'arbitre le sportif s'élance et l'arbitre déclenche son chronomètre. Le sportif suivant déclenche sa course au signal sonore de l'arbitre.	Situations pédagogiques 
Matériels & adaptations 4 plots (slalom) + 6 plots (haies) / 3 barres de haies / 8 marquages au sol (sauts) / 5 cerceaux (cloche-pied) / 10 balles de tennis + 10 frisbee + 2 paniers au sol (déplacement d'objet point A à B). x2 pour éviter le temps d'attente	
Sécurité Personne ne doit se trouver sur le parcours hormis le joueur qui le réalise.	Capacités développées Force musculaire du haut + bas du corps Équilibre / Coordination Fonction cardio-vasculaire Fonctions cognitives et mnésiques.

COURSE A L'EAU	
Description	
RÈGLEMENT : La bouteille et le sceau doivent être espacés d'une quinzaine de mètres. L'objectif est de remplir la bouteille d'eau à l'aide de gobelets. Faire partir les pratiquants deux/deux... Les suivants partent quand les deux premiers franchissent la ligne de départ. Temps limité à 1.30min.	Situations pédagogiques
Matériels & adaptations 2 seaux 1 bouteilles 4 gobelets	
SÉCURITÉ Personne ne doit se trouver sur le parcours hormis le joueur qui le réalise	Capacités développées Force musculaire du haut + bas du corps Équilibre / Coordination Fonction cardio-vasculaire Fonctions cognitives et mnésiques.