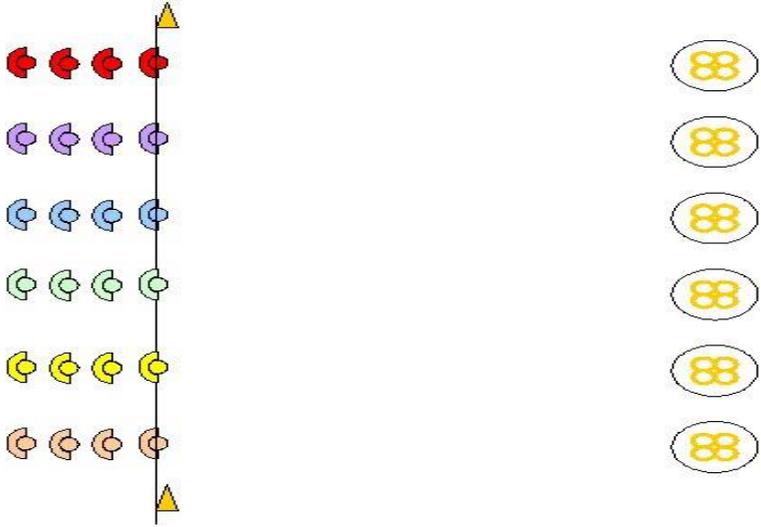




Fiche C V 4	Les 4 roues	
Dispositif	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p><u>Le terrain</u> :</p> <p>12 à 20m de long</p> <p><u>Equipes de 4 coureurs</u> :</p> <p>♦ les coureurs : répartis sur la largeur du terrain</p> <p><u>Un meneur</u> : donne le signal du départ</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <p>♦ des anneaux.</p>	<p>Au signal, le premier se lève et court chercher un anneau. Il revient vers son équipe. Le deuxième se lève s'accroche à l'anneau et les deux repartent en tenant tous les deux l'anneau chercher l'anneau suivant. Les joueurs se déplacent en se tenant avec les anneaux.</p> <p>Le jeu se termine quand tous les enfants sont revenus et que les 4 roues de la voiture sont réunies dans le camp des coureurs.</p> 	<p>Réagir à un signal</p> <p>Courir vite</p> <p>Savoir orienter sa course en courant vite</p> <p>Adapter sa course au(x) partenaire(s)</p>
<p>Adaptations possibles :</p> <p>a) Pour les élèves n'ayant pas accès à la consigne orale : effectuer une démonstration pour s'appuyer sur les capacités d'observation et d'exécution.</p> <p>b) pour les élèves présentant une mobilité réduite : augmenter ou diminuer les distances</p> <p>c) pour les élèves présentant un déficit attentionnel : marquer par un cerceau ou une marque au sol la zone d'attente et rappeler la consigne de façon individuelle</p> <p>d) pour les élèves qui présentent des difficultés de compréhension : travailler en amont en classe sur la consigne avec un jeu de plateau par exemple.</p>		