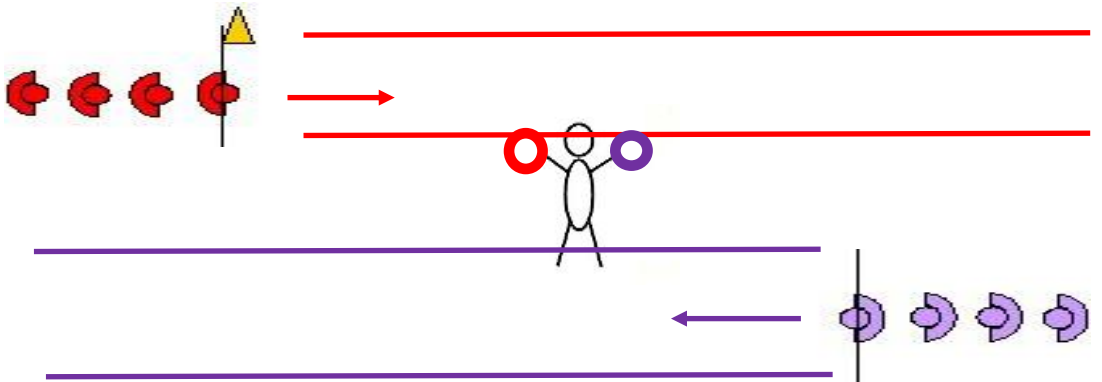




Fiche C V 6	Le jeu des anneaux	
Dispositif	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p><u>Le terrain</u> :</p> <p>12 à 20m de long</p> <p><u>Equipes de 4 coureurs</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ les coureurs : répartis sur la largeur du terrain <p><u>Un meneur</u> : donne le signal du départ</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ 2 anneaux ♦ plots. 	<p>Distance à parcourir 20 m. Deux enfants au départ. Un animateur à l'arrivée (milieu de parcours) tient un anneau dans chaque main (bras en croix). Signal de départ : l'animateur écarte les bras et montre les anneaux.</p> 	<p>Réagir à un signal</p> <p>Courir vite</p> <p>Savoir orienter sa course en courant vite</p>
<p><u>Adaptations possibles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> 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. b) pour les élèves présentant une mobilité réduite : augmenter ou diminuer les distances 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 		