

COMPETENCE SPECIFIQUE : réaliser une action que l'on peut mesurer

OBJECTIF : Courir longtemps

<b>BUT</b>	
Courir autour d'un parcours pendant 3' sans s'arrêter.	
<b>AMENAGEMENT</b>	
Terrain balisé de 10 X 10 m 4 équipes de 3 ou 4 joueurs A chaque jeu, 4 coureurs, 4 distributeurs d'enveloppes et 4 ou 8 observateurs	
<b>MATERIEL</b>	<b>CONSIGNE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 chronomètre</li> <li>- 4 plots de 4 couleurs différents</li> <li>- série d'enveloppes de 4 couleurs différentes</li> <li>- 4 petits cartons de 4 couleurs servant de boîte aux lettres</li> <li>- 4 X 4 dossards</li> </ul>	<p>Le but du jeu est de courir sans vous arrêter pendant 3'.</p> <p>Au signal, partir avec une première enveloppe dans la main. Après avoir contourné les plots, poser l'enveloppe dans la boîte à lettres de votre couleur sans vous arrêter, terminer votre tour puis prendre une nouvelle enveloppe et refaire toujours la même chose sans vous arrêter jusqu'à la fin des 3'.</p> <p>Pour les distributeurs : vous devez rester à côté du plot et donner une nouvelle enveloppe à chaque passage du coureur.</p> <p>Pour les observateurs : vous devez rester à côté de la boîte aux lettres et remettre les enveloppes dedans si le coureur les a mal posées, et à la fin du jeu vous devrez compter combien d'enveloppes votre facteur a posé dans la boîte aux lettres.</p>