

Jeu de dextérité et de lancer

Matériel

6 cordes avec embouts aimantés aux couleurs de l'arc en ciel avec – tailles différentes : 90, 120, 150, 180, 210 et 240 cm.

1 corde beige de 5,4m de long.

1 dé de couleurs

12 anneaux blancs de 8 cm de diamètre

12 anneaux noirs de 8 cm de diamètre

1 sac de rangement.

➔ **3 jeux disponibles à l'UGSEL Morbihan**

Objectifs

Développer sa motricité générale.

Lancer de différentes façons et atteindre une cible.

Se déplacer rapidement.

Ajuster et enchaîner ses actions et déplacements.



Conditions

En salle, sur la cour de récréation.

But du jeu

Entrer le maximum d'anneaux dans les arcs de cercle désignés par le dé.

Déroulement

Faire deux équipes de 6 joueurs : équipe blanche et équipe noire.

Chaque enfant aura 2 anneaux.

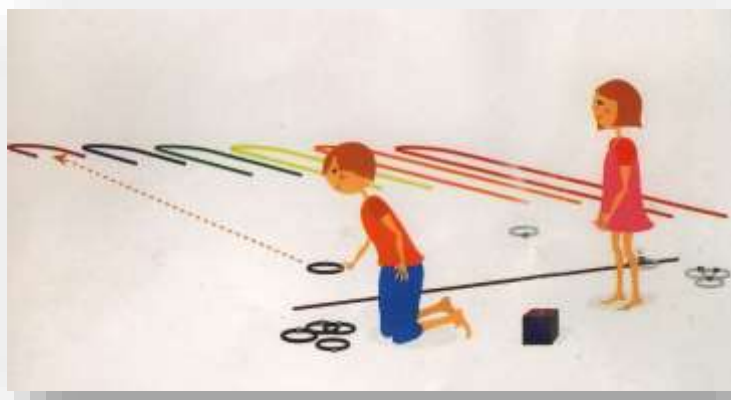
On désigne un capitaine par équipe qui lancera le dé.

Celui qui tombe sur le rouge commence.

A chaque fois, l'enfant lance le dé qui lui donne la couleur de la corde à atteindre.

L'enfant lance alors son anneau à l'intérieur.

L'équipe qui a envoyé le plus d'anneaux dans les arcs a gagné !



VARIABLES

- Lancer en « Pichenette ».



- Varier la distance entre l'arc et la ligne de départ.
- Les arcs deviennent des cerceaux : fermer les cordes aux extrémités.
- Seul le capitaine peut lancer le dé.
- La ligne de départ peut devenir un cercle et les cordes en formes de cerceaux se trouvent à l'intérieur du cerceau.



- Lancer à deux en même temps.
- La ligne de départ devient une poutre. L'enfant doit se tenir en équilibre sur la corde pour arriver à son arc et lancer son anneau.

