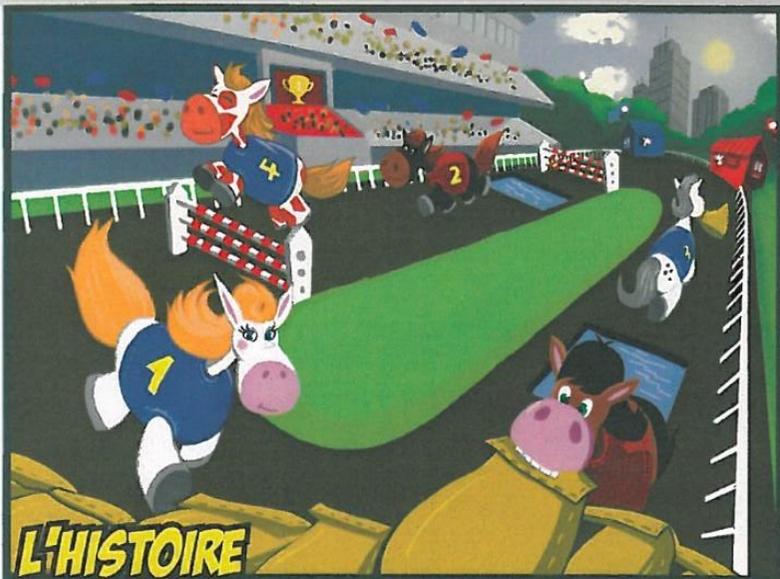


# 5 LA COURSE DES CHEVAUX

Sauter de différentes façons - Tirer dans une cible fixe

6 - 10 JOUEURS



## L'HISTOIRE

« 2 groupes de chevaux réalisent une course d'obstacles pour gagner des sacs d'avoine. Les gagnants sont ceux qui ont ramené le plus de sacs d'avoine. »

### ◆ Comment ça marche ?

Au signal, le premier cheval de chaque colonne part balle en main entre les rochers de départ.

**Les chevaux doivent :**

- ◆ Franchir la rivière à cloche-pied sur les rochers matérialisés par des cerceaux
- ◆ Sauter d'un côté à l'autre de la haie
- ◆ Sauter à pieds joints les 2 barrières
- ◆ Lancer le ballon à travers le cerceau pour le transformer en sac d'avoine.

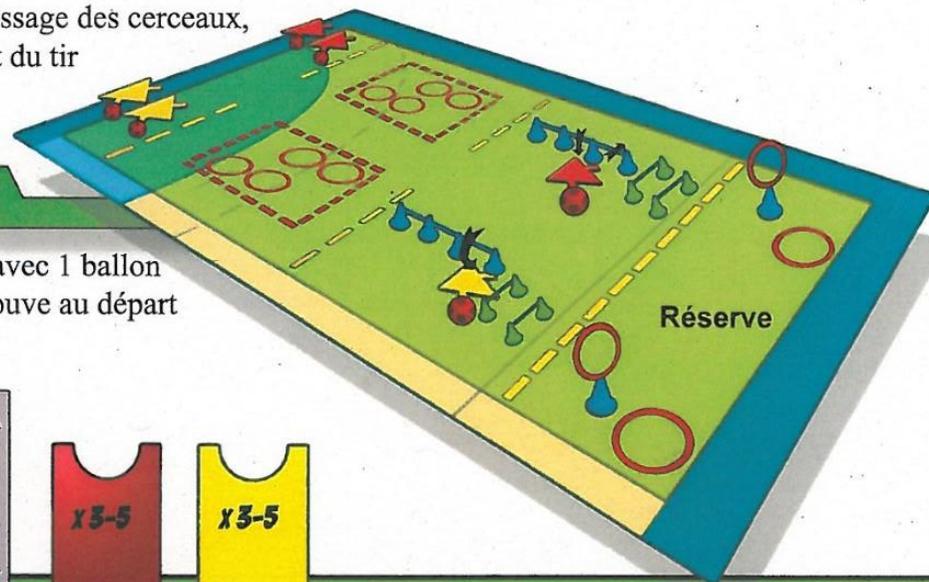
Après le passage, chaque cheval remet le matériel en place et récupère la balle du suivant puis va se replacer dans la colonne par les extérieurs. Une fois transformé, le sac d'avoine est déposé dans la réserve, sinon le cheval ramène le ballon à son équipe. La première équipe qui a transformé tous ses sacs d'avoine a gagné.

### ◆ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

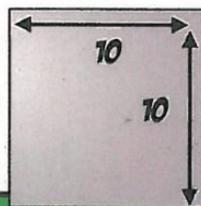
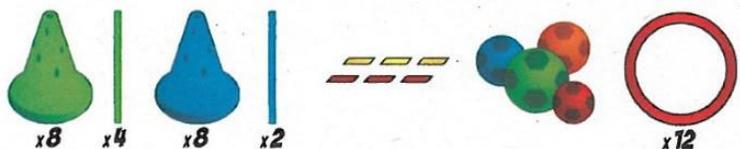
- ◆ Réalisation correcte des sauts en fonction des obstacles (impulsion, réception, appuis au sol...)
- ◆ Etre vigilant entre la précision des ateliers de motricité et la vitesse d'exécution
- ◆ Etre équilibré dans le passage des cerceaux, des barrières et au moment du tir

### ◆ Dispositif de départ

2 équipes en file indienne avec 1 ballon chacun sauf celui qui se trouve au départ derrière la cible.



### ◆ Matériel



# 5 LA COURSE DES CHEVAUX

Sauter de différentes façons - Tirer dans une cible fixe

6 - 10 JOUEURS



## LES EVOLUTIONS

*pour amener le jeu et/ou aller plus loin*

**1<sup>ER</sup>** temps :

Laisser les chevaux aller marquer dans le cerceau sans donner de consignes sur les parcours

**2<sup>EME</sup>** temps :

Faire passer les chevaux en donnant des consignes sur le parcours

**3<sup>EME</sup>** temps :

Course des chevaux

Démarrer la course sous forme de relais avec un seul ballon. Chaque ballon envoyé dans le cerceau compte un point et l'équipe qui finit 1<sup>re</sup> du relais marque deux points de bonus.

Mettre une cible centrale seulement (cerceau sur plot, mini-but couché, mini-but avec gardien) : le premier des 2 qui envoie son ballon dans la cible ou marque un but gagne un sac d'avoine.

## COMPORTEMENTS OBSERVES

**1**

Les joueurs réalisent facilement les sauts.

**2**

Les joueurs ne parviennent pas à viser la cible.

- ◆ Tenir le ballon à 2 mains
- ◆ Tenir le ballon en l'air à une main

- ◆ Rapprocher les cibles
- ◆ Agrandir la cible (ex : mini-but couché) mais l'éloigner légèrement par rapport à la position initiale de la 1<sup>ère</sup> cible

