

FICHE 2. JEUX A COURIR.**FICHE 2. JEUX A COURIR.**

Nom du jeu	Le cow-boy et son cheval	Notes personnelles
Objectifs poursuivis	<ul style="list-style-type: none"> - réagir à un signal. - reconnaître son rôle. - courir et changer d'allure. 	
Matériel nécessaire	Pour 2 enfants : <ul style="list-style-type: none"> - un cerceau. - 2 foulards de couleurs différentes. 	
Description	<ul style="list-style-type: none"> - les enfants sont par 2 (1cow-boy et son cheval) placés dans un cerceau (écurie). - les chevaux placent le foulard à la ceinture. - le cheval sort de l'écurie au signal de l'éducateur et court en dispersion sur l'aire de jeu. - le cow-boy suit son cheval. 	
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - le cheval : au signal rentrer au plus vite à l'écurie. - le cow-boy : attraper la queue du cheval avant qu'il ne rentre à l'écurie. 	
Règles	<ul style="list-style-type: none"> - ne pas se déplacer trop près de son écurie. - ne pas protéger son foulard. 	
Démarche à suivre	1. - utiliser une aire de jeu importante pour éviter les contacts. <ul style="list-style-type: none"> - repérer son écurie. - espacer les cerceaux. - inverser les rôles après 3 ou 4 séries. - changer de partenaires. - le foulard traîne sur le sol. - le cow-boy peut attrape le foulard en mettant le pied. 2. - les chevaux se déplacent dans différentes direction avant de rentrer. <ul style="list-style-type: none"> - le foulard ne traîne pas sur le sol. - le cow-boy doit attraper le foulard avec la main. 3. - 2 foulards de couleurs différentes par paire. <ul style="list-style-type: none"> - l'éducateur annonce une couleur : cette couleur désigne le cheval. - changer de partenaires après X séries. - comptabiliser les prises par enfant et comparer les résultats. 	