



Maison



École



Petits



Grands



Famille



LE JEU DU RAPID'O

BUT DU DÉFI

A l'aide d'un plan, les enfants doivent déposer le plus rapidement possible 10 balises dans les bons cerceaux.

1^{er} temps : L'enfant récupère 1 balise dans sa réserve, visualise l'emplacement sur le plan à l'aide du numéro indiqué sur la balise

2^{ème} temps : en laissant le plan au départ, l'enfant se déplace, dépose la balise dans un cerceau et revient au départ.

3^{ème} temps : L'enfant récupère une autre balise dans sa réserve pour la déposer dans un autre cerceau. L'enfant a 10 balises à déposer.

DISPOSITIF

- 2 plateaux de jeu de 10 cerceaux sont disposés au sol (modèle de plans)
- les enfants se placent au plot de départ, les plans sont retournés sous ce plot
- la réserve de 10 balises est posée à côté du plot de départ
- consignes sanitaires : en duo, chaque enfant a une réserve de 5 balises



MATÉRIEL

- 20 cerceaux (2 jeux de 10 de couleurs différentes si possible)
- 1 plan pour chaque élève
- 20 balises en carton (ou coupelles) : 2 jeux de 10 balises, numérotées de 1 à 10
- 1 plan de correction
- modèle de plan : [plan 1](#) / [plan 2](#) / [plan 3](#) / [plan 4](#)

VARIABLES

- pour les plus grands :
 - ajouter un plot de contournement derrière le dernier cerceau (*cerceau 5 dans le modèle ci-contre*), l'enfant doit le contourner avant d'aller déposer la balise dans le cerceau
 - installer le plan à une station de mémorisation située au plot de contournement
- créer d'autres plans en variant le nombre de cerceaux, leur emplacement, la distance ...

USEP 31

43, chemin de la Garonne 31100 TOULOUSE

07.86.29.14.28 – usep-fol@ligue31.org

<http://haute-garonne.comite.usep.org/>