

Les jeux de courses

- **LA COURSE DE PINGOUINS** : Les enfants se trouvent sur une ligne de départ. Les enfants doivent maintenir un objet (objets personnels : mitaines, tissu, etc.) entre leurs jambes jusqu'à la ligne d'arrivée.
 - ➔ Alternative : tenir l'objet sur sa tête, entre les genoux, avec les coudes.. etc.



- **LA COURSE DES ANIMAUX** : demander aux enfants de se déplacer de différentes façons.

Exemples : ramper comme un crabe, sauter comme un lapin (petits sauts), sauter comme un kangourou (grands sauts), galoper comme un cheval, marcher en girafe (sur la pointe des pieds), marcher comme un pingouin (pieds collés), voler comme un oiseau (battre des ailes)

- **LE PAS DE GEANT** : Les enfants se trouvent sur une ligne de départ. Le meneur du jeu présente des énigmes ou des devinettes. L'enfant qui répond correctement avance d'un pas. Le premier qui arrive à la ligne d'arrivée gagne.
 - Alternative 1 : avancer à pas de grenouille, saut de lapin, position de tortue...
 - Alternative 2 : au lieu des devinettes, nommer des catégories qui permettent à l'enfant d'avancer. (par exemple : les personnes qui portent du bleu, des lunettes, des bottes avec des motifs, etc.).