






Situations	Objectifs	Variantes
<p>La chenille</p> 	<p>Maitrise des appuis. Perception de l'action de l'autre et adaptation immédiate.</p>	<p>Parcours anneaux, cerceaux. Cours relais.</p>
<p>Manipuler son partenaire</p> 	<p>Appréciation du poids de corps de l'autre. Perception de son propre corps dans l'espace.</p>	<p>Etre un rondin, poupée de chiffon, ballon...</p>
<p>Relais dessus-dessous</p> 	<p>Prise de contact avec l'autre, avec le tapis. Coordination motrice générale. Vitesse d'exécution.</p>	<p>Passer une dessus, une dessous, toucher camarades. Cours de relais.</p>
<p>Les inséparables</p>	<p>Perception de l'action de l'autre et s'y adapter. Réflexes. Coordination des déplacements.</p>	<p>Jeux avec cerceaux, cordes, bâtons. Déplacements latéraux, arrière.</p>

		
<p>Relais de ceintures</p> <div data-bbox="271 806 754 1075"> <p>Impossible d'afficher l'image lde. Le fichier a peut-être été déplacé, renommé ou supprimé. Vérifiez que la liaison pointe vers le fichier et l'emplacement corrects.</p> </div>	<p>Adaptation de l'action de l' un à l' autre : Passer la corde au cou de l' autre.</p>	<p>Jeux avec des cerceaux, pneus...Courses relais, de vitesse</p>
<p>Les croisements</p> 	<p>Etablissement du contact avec l'autre.Travail de l'équilibre.Perception de son corps dans l' espace.</p>	<p>Croisements bandés, en s'aidant que d'une seule main soulevant l' autre</p>
<p>Les aveugles et leurs guides</p> <p>Les enfants sont deux par deux. Le guide doit uniquement par la parole diriger son aveugle dans l'espace de jeu. Il doit lui éviter toute rencontre avec les autres joueurs et bien évidemment éviter tout accident !Proposer un parcours imposé.Evolution.Chacun sa maison.Placer des cerceaux ou des plots de couleurs différentes dans l'espace de jeu sans que les aveugles en aient repéré la position. attribuer une couleur par aveugle</p> <p>Au signal du meneur de jeu, les aveugles guidés à la voix doivent retrouver le plus rapidement possible leur maison.Perdu dans la forêt.Les guides sont placés à l'extérieur de l'aire de jeu et les aveugles sont à l'intérieur, sans ordre. Ils doivent retrouver leurs partenaires qui les appellent et leur place.Déterminer un classement en fonction de leurs réussites</p>		

