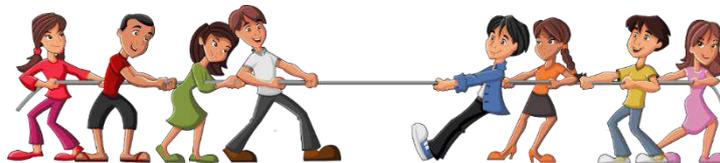




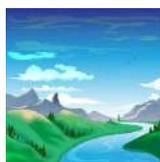
Les cavaliers



Nombre : 12 à 20



7 ans et +



Salle de sport - Herbe



10 min



15 plots + 15 objets à ramasser



1 - Faites un cercle et mettez les enfants par 2. L'un se place devant l'autre, celui qui est placé derrière est alors cavalier et celui devant le cheval.

2 - Selon l'âge et les capacités de chacun, un premier signal fait monter les cavaliers en selle (pose les mains sur les épaules du cheval ou monte sur son dos). Avant cela, vous aurez défini un sens de rotation pour courir.

3 - Au second signal qui sera « droite » ou « gauche » donc le sens de circulation, le cavalier descend de cheval, fait le tour de l'hippodrome (cercle), passe entre les pattes de son cheval et récupère une carotte pour lui donner. Celui qui réussit marque un point.

4 - Inversez les rôles puis changez les doublettes en décalant les chevaux ou les cavaliers d'un rang vers la droite ou la gauche.

Variable : Attribuez un nombre de points à la couleur de l'objet ramassé.

But du jeu : Marquer des points en faisant le tour de l'hippodrome et en donnant une carotte à son cheval le plus vite possible.

Certains voudront doubler vers l'intérieur. Les chevaux soulevés lors du passage du cavalier, les cavaliers qui se jetteront sur les carottes sans faire attention devant eux.

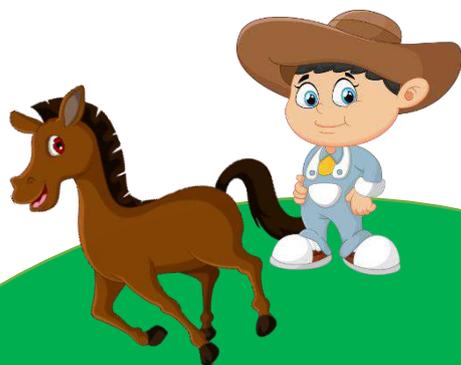


Tous les jeux = [Cliquez ici](#)
LUDI-ANIM

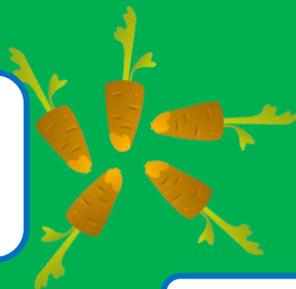


Cavaliers montez !!

DROITE (second signal)



Quand mon copain aura fini son tour, il devra passer sous mes jambes pour ramasser une carotte.



OUPS !! Je me suis trompé de côté

