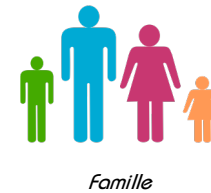
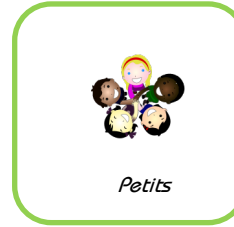


ACTIVITE PHYSIQUE 24

Habile-toi !



MATERIEL

- 1 chronomètre
- Des vêtements : pantalon, pull, chemise, gants, bonnet, écharpe, chaussures ...

DISPOSITIF

Je pose les habits en tas devant moi.

BUT DE L'ACTIVITE

Le juge démarre le chronomètre.
Il nomme un habit que je dois trouver et enfiler le plus rapidement possible. Puis un second habit et ainsi de suite jusqu'à ce que j'ai enfilé TOUS les vêtements préparés.
Il m'indique le temps que j'ai mis pour enfiler ces vêtements.
Puis j'enlève tout, et je recommence la série pour battre mon record.

FORME(S) DE JEU

Penser à :

- Nommer plusieurs habits en même temps
- Échanger les rôles : le juge devient joueur et le joueur devient juge. Le vainqueur sera le plus rapide !
- Faire la même chose avec les yeux bandés: il faudra retrouver les habits au toucher
- Organiser une partie progressive : commencer par 2 vêtements , puis 3, puis 4 ...