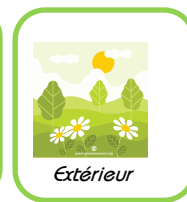


ACTIVITE PHYSIQUE 42

HORLOGE DESSIN



Intérieur



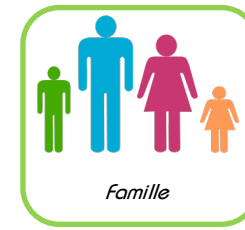
Extérieur



Petits



Grands



Famille

MATERIEL

- 1 ballon
- 6 feutres ou crayons
- Les bonhommes crayons USEP à colorier (mais tu peux aussi les dessiner !)

DISPOSITIF



Un joueur avec un ballon
Un dessinateur à la table avec ses feutres et feuilles

BUT DE L'ACTIVITE

Au signal, le joueur avec le ballon tourne autour de la table en gardant la maîtrise du ballon.
Pendant ce temps, le dessinateur colorie (ou dessine) le plus de bonhommes crayons USEP possible.
Le jeu s'arrête quand le joueur au ballon a effectué 10 tours de la table.

FORME(S) DE JEU

Penser à :

- Echanger les rôles
- Inverser le défi : Compter le nombre de tours de ballon nécessaires pour colorier entièrement le bonhomme USEP.
- Utiliser les bonhommes crayons USEP coloriés pour faire une affiche, une guirlande...

