

# Le tour du monde

<b>Groupe d'âge :</b>	6 à 12 ans	<b>Durée :</b>	10 à 20 minutes
<b>Nb participants :</b>	10 et +	<b>Intensité :</b>	Faible
<b>Matériel requis :</b>	1 Physitube (cylindre vide) 1 Ballon 4 Coussins minces	<b>Lieu(x) :</b>	Gymnase Extérieur

## But du jeu

Frapper le ballon avec son pied.

## Déroulement et règles du jeu

Délimiter un espace de jeu d'environ 15 mètres de longueur et 9 mètres de largeur (48 mètres de périmètre). Une fois que les équipes sont formées, on installe le cylindre au centre du jeu. Les coussins, aux quatre coins du jeu. Une des équipes va au mur et l'autre équipe s'éloigne du cylindre, mais éparpillée. Un ou deux membres de l'équipe va autour du cylindre et un élève prend le ballon et le fait rouler à la personne sur le coussin. La personne sur le coussin frappe le ballon avec son pied. Il court au premier coussin, au deuxième, au troisième et revient au départ. L'autre équipe attrape le ballon avant que la personne ne soit rendue au quatrième coussin. Si la personne échappe le ballon, elle fait moins de 4 passes et le met dans le cylindre. Le jeu se termine quand tout le monde a frappé le ballon avec son pied.

## Variantes

- Varier la distance à parcourir entre les coussins.
- Compter le nombre de joueurs qui réussissent à faire le tour des coussins. L'équipe gagnante est celle qui a accumulé le plus de points.

## Habilités motrices développées et compétences visées

Courir, Botter, Lancer, Attraper

Source : Projet Aqua (Améliorer la Qualité de l'Animation)  
Université de Sherbrooke