

- *Décodage*
- *Latéralisation*
- *Association couleur/ trajet*
- *Rapidité d'exécution*
- *Gestion de l'émotion*

*Adapter ses déplacements à divers types d'environnement :  
Se déplacer en respectant un itinéraire codé*

# Slalom codé

GS

## But du jeu :

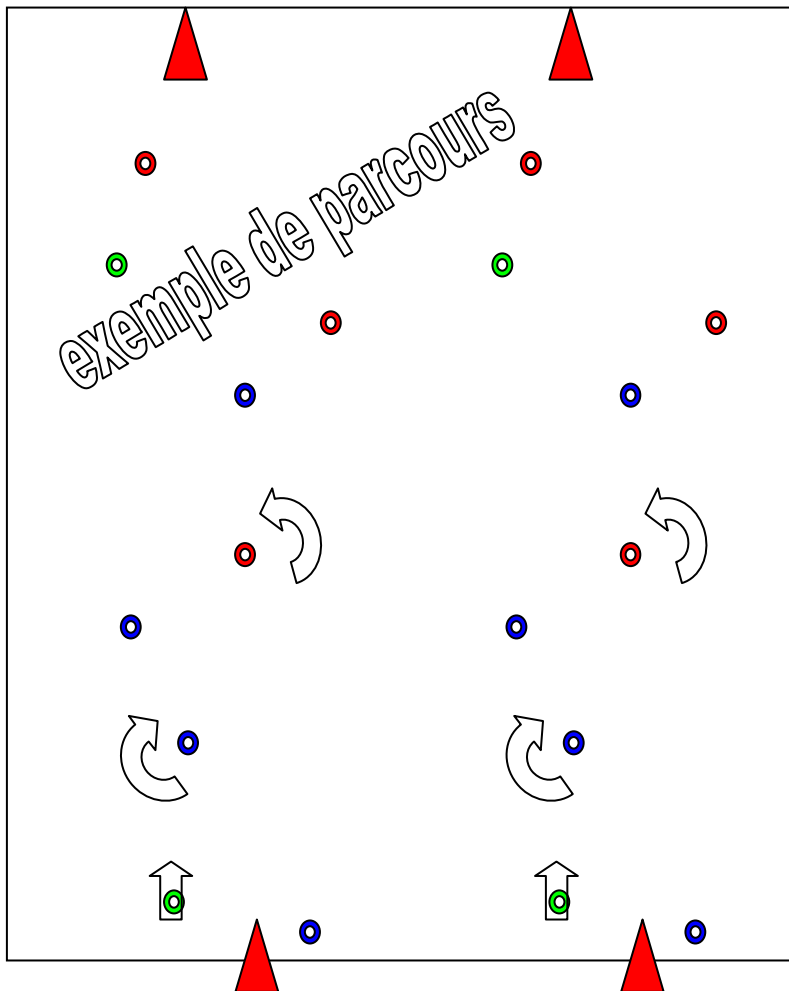
Parcourir un trajet codé en respectant le code connu d'avance.

## Dispositif :

- 2 équipes jouent sous forme de relais.
- Code couleur :
- **Tapis vert** (obstacle horizontal) → par-dessus
- **Cône rouge** → à sa droite
- **Cône bleu** → à sa gauche
- 

## Consigne :

- Parcourir le trajet pour aller toucher le cône et revenir en ligne droite.
- Passer ensuite le relais au camarade suivant.
- Si une erreur de décodage est constatée par l'adulte, l'enfant repart du cône précédent.
- L'équipe qui a fini le parcours la première a gagné la manche
- selon le temps on peut faire plusieurs manches.



## Conseils à donner avant le début :

- *Se concentrer sur le parcours plutôt que sur l'équipe adverse.*
- *Ne pas oublier de passer le relais au camarade*

## Organisation

- Terrain de jeu rectangulaire : 7 m X 14 m
- Temps de jeu : manche de 10' maximum
- On peut prévoir 2 circuits parallèles différents et organiser 2 manches

## Matériel :

- *4 cônes pour les départs et arrivées.*
- *Foulards ou bâtons pour figurer le passage du relais.*
- *Une vingtaine de plots (ou autres objets) de couleur bleu et rouge*
- *4 ou 6 bandes (ou autres objets larges) vertes.*

