



COURIR  
6

# Les trois tapes - 3 Mol klappen



## Matériel

- 1 sifflet :  
**eng Päif**
- une craie ou des plots :  
**eng Kräid oder Hittercher**



## Préparation initiale

- Répartir les élèves par équipes de 4 à 6  
**4 oder 6 Kanner an enger Equipe**
- Délimiter un couloir et les zones de courses de chaque côté du couloir



## Consignes

2 adversaires se placent face à face de part et d'autre du couloir : L'un est désigné et tape 3 fois dans la main de son adversaire (bras tendu). A la troisième tape, le joueur désigné court jusqu' à son camp sans se faire rattraper par son adversaire inverser les rôles.

**Dir spillt zu zweet.  
Klapp 3 Mol an  
d'Hänn. 1 2 3 ! Lass !  
Du muss lafen.  
Den éischten an der  
Linn huet gewonnen.**



## Évolutions / Variables

- Changer les binômes :  
**D'Equippen wiesselen .**
- Variante surprise avec départ dans les deux sens : le départ n'est pas donné par les 3 tapes, mais par l'ordre donné par le maître :  
**No riets! No lénks!**



# Les trois tapes - 3 Mol klappen

