

## Rouler à vélo – Basics 3: Forme de jeu «Fées et magiciens»

Dans cette forme de jeu, les enfants doivent «ensorceler» tous leurs camarades. Ces derniers se montrent-ils assez habiles pour se libérer au fur et à mesure?



Les magiciens (avec sautoirs) essaient de toucher les fées dans un terrain délimité par des cônes. Celle qui est prise (touchée avec la main) s'immobilise et peut être libérée par une autre fée qui tape sur sa selle. Les magiciens ont gagné si toutes les fées sont à l'arrêt.

### Variantes

- Augmenter ou réduire le nombre de magiciens.
- Augmenter ou réduire la taille du terrain (petit = avancés).
- Ajouter un handicap pour les fées\*.
- Définir une consigne pour libérer (ne pas poser pied à terre par ex.)\*.

## Conditions cadres

**Terrain:** Surface plate

**Matériel:** Sautoirs, cônes

**Taille du groupe:** 6-16

**Forme d'organisation:** Tous contre tous

**Technique:** Monter et descendre du vélo, freiner, conduire, rouler à une main

**Temps:** 10 minutes

**Phases FTEM:** F1, F2

---

Source: Tabea Ulmer (responsable de projet «Cyclisme pour tous», Swiss Cycling), Daniela Keller (experte J+S Cyclisme) et Flurin Dörig (responsable de formation Swiss Cycling Guide)



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

**Office fédéral du sport OFSPO**