

## Histoire Mimée : Les indiens

**Thèmes :** Jouer et sauter

**Objectifs :** *L E sera capable de sauter et de se réceptionner de différentes manières dans différentes situations*

*L E sera capable de s'orienter dans un espace comportant de nombreux petits objets au sol sans trébucher*

*L E sera capable de reproduire une petite ronde sur une musique donnée*

*L'E vivra différents petits jeux et fera preuve de fair-play*

Je me présente, le grand sorcier qui va entraîner, préparer tous les petits indiens à la chasse. Pour commencer, je veux voir comme ils courent, dansent et font bien les cris d'indiens

- Les E courent librement en faisant les cris-chants d'indiens entre les objets répartis sur le sol
- Faire la danse de la chasse (expliquer l'importance des danses dans les tribus indiennes). Sur la musique : « Hawachi » du « ballet des sorcières »

Bien de chasser le bison pour se nourrir mais tout d'abord, pratique d'avoir un cheval pour se déplacer et s'aider à chasser le bison

- 2 groupes, chevaux 1/2 et indiens 1/2, les I doivent attraper les C et les amener dans l'enclos
- Les C s'échappent les I les ramènent, changer les rôles

IL faut maintenant dompter son cheval sauvage

- (à l'aide d'une corde, 1 I et 1 C ensemble se « promènent » sur la musique (attention à respecter le tempo : course ou galop quand c'est rapide et marche quand c'est lent) « Cheval et cocher » de Andrée Huet)
- le rendre plus habile : sauter par-dessus les dif objets sur le sol
- imposer dif manières de sauter (pieds joints, pied D en premier, puis G, avec réception sur l'autre pied, sur le même, etc)
- Inverser les rôles

Maintenant que chaque indien à son cheval bien dressé, il faut que lui-même soit bien entraîné et habile

- faire le circuit saut

Pour chasser, il leur manque encore des arcs et des flèches, pour les fabriquer ils ont besoin d'une bonne qualité de bois et pour aller le chercher ils doivent malheureusement traverser le territoire d'une autre tribu qui n'a pas du tout envie d'être dérangée

- Jeu : principe du jeu « le lard dans la cave », si pas de cercles dessinés au centre de la salle, faire le même principe mais en rectangle, avec 3 zones délimitées par des lignes droites (nommer quelques gardes de la tribu adverse, env 4, à voir), tournus entre les E

Les indiens peuvent enfin aller chasser le bison

- bisons  $\frac{1}{2}$  se déplacent en troupeau (nommer un « chef » que les autres suivent), indiens  $\frac{1}{2}$  doivent toucher les bisons à l'aide d'une balle (2 ?) mousse, quand un bison est touché, il se couche sur le sol, jusqu'à ce qu'ils soient tous touchés
- Les indiens fatigués se reposent un moment après tous ces efforts avant d'aller préparer le bison...(RAC)