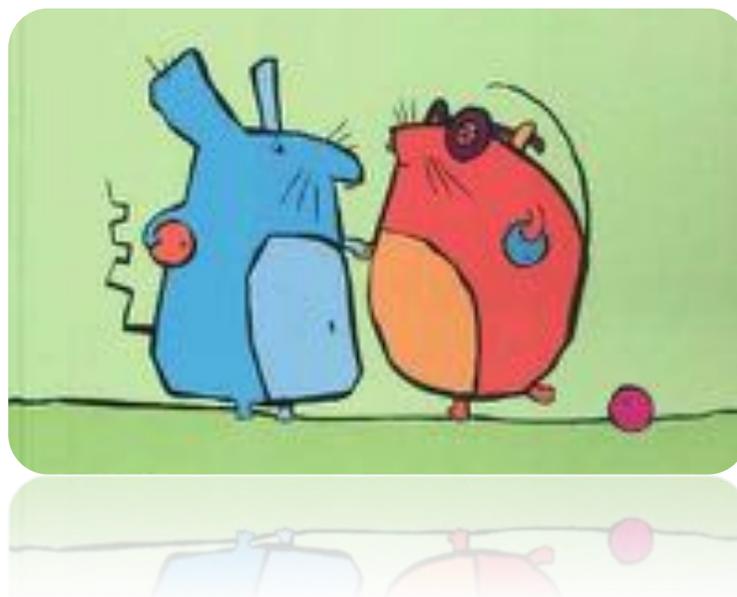


L'invasion du château de Radegou en salle de gymnastique



Idées de mise en train



Rat voleur (chaise musicale)

Les élèves se baladent dans la salle en chantant. A la fin de chaque couplet, ils doivent prendre place dans un cerceau. L'enseignant enlève un cerceau puis 2, 3, 4, etc.

Variante : différencier les rôles en intégrant un rat qui a pour mission de piquer la place des souris. Puis 2, 3, 4 rats, etc

Souris collées (loup tunnel-duo)

Par deux, les souris se tiennent la main.

1. Un rat essaie d'attraper les duos de souris. Si le duo est touché, il s'immobilise.

2. Idem mais les duos touchés forment un tunnel dans lequel un autre duo peut passer afin de les libérer.

Variante : il faut passer entre les jambes du duo touché pour le libérer. Les souris sont protégées au moment de libérer un autre groupe.

Refrain

Ra Ra Ra dé gou tu le rais bien de te mé fier
car Tê tan lère et Pen sa tou ris quant de se fê cher

Couplets

Il faut vous di re qu'u ne sou ris quand on lui vo le son fra mage
c'est plus fé ro ce qu'un ye ti en fer mé dans une cage

Ra Ra Radégou
Tu ferais bien de te méfier
Car Têtanlère et Pensatou
Risquent de se fâcher !

Il faut vous dire qu'une souris,
Quand on lui vole son fromage,
C'est plus féroce qu'un yeti
Enfermés dans une cage !

(refrain)

Un ridicule souriceau,
Privé d'un bout de roquefort,
Rugit un peu comme un lionceau
Mais mille fois plus fort !

(refrain)

Un p'tit rongeur de rien du tout,
Si on touche à son camembert,
C'est plus féroce qu'un vieux loup
Affamé, en hiver !

(refrain)

Un minuscule mulot des champs,
Quand on dérobe son gruyère,
C'est plus méchant qu'un éléphant
Piqué dans le derrière !

(refrain)

Ramasse fromage

Les élèves doivent prendre un fromage dans la zone A et le déposer dans la B. Ils ne peuvent transporter qu'un seul fromage à la fois. Possibilité de leur demander de trier par couleurs si plusieurs sautoirs ou objets.

Variante 1 : introduction d'un rat > zone ou pas > le rat touche les souris, une souris touchée = un fromage pour le rat.

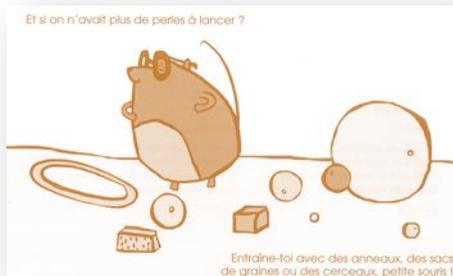
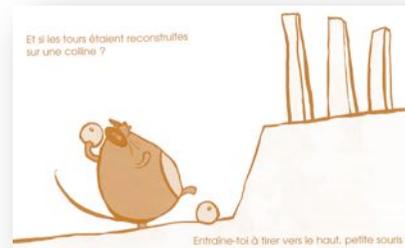
Variante 2 : zone avec rat à l'aller et parcours pour le retour.



L'entraînement

Construction des tours

Construire des tours avec les élèves selon les photos proposées : plots empilés, cônes sur bancs ou caissons, cônes avec ballons dessus (idem sur caissons/bancs), quilles, « planètes ». (voir photos à la fin du document)



Exercice de tirs

Règles

Lancer une perle à la fois et avec la main la plus habile

Idées :

- Tirer depuis un banc
- Tirer sur des objets en hauteur : sur caisson
- Viser des images (ne viser que les rats et pas les souris par exemple)
- Varier les objets à lancer
- Varier la distance
- Varier les cibles : plots, cerceaux aux espaliers, boîtes de conserves, anneaux.....

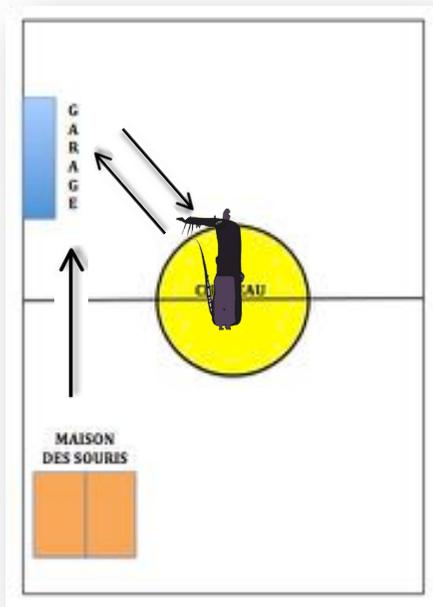
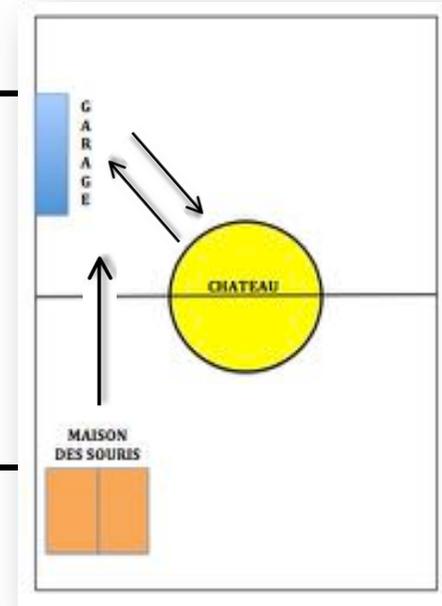
Le Jeu

Première phase de jeu

Introduction du château avec de fromages et délimité par des soucoupes : des tours sont mises en place et le garage compte un certain nombre d'objets.

Les souris partent depuis la maison et vont prendre des objets dans le garage, puis se déplacent jusqu'au château pour tirer sur les tours. Elles ne peuvent pas récupérer les objets déjà lancés et font des aller-retour jusqu'à ce que le garage soit vide = fin de la partie.

Si les souris détruisent toutes les tours, elles peuvent prendre les fromages. Sinon le groupe remonte les tours pour la partie suivante.



Deuxième phase de jeu

Introduction de Radégou.

Radégou ne peut pas sortir du cercle et essaie de protéger les tours en se plaçant entre ces dernières et les lanceurs.

Les souris ont le droit de récupérer les objets qui sortent du château.

V : Si Radégou perd trop souvent, rajouter des rats ou limiter le temps d'attaque des souris.

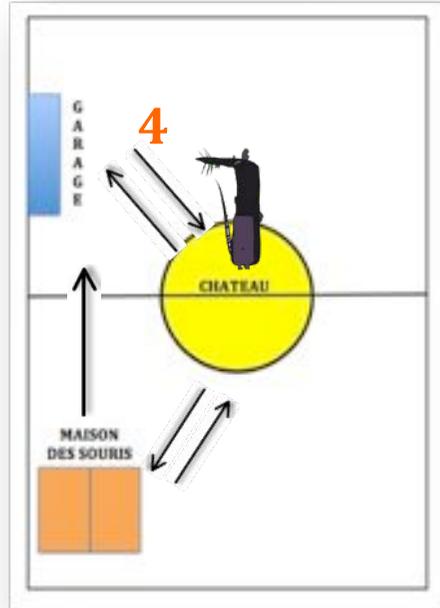
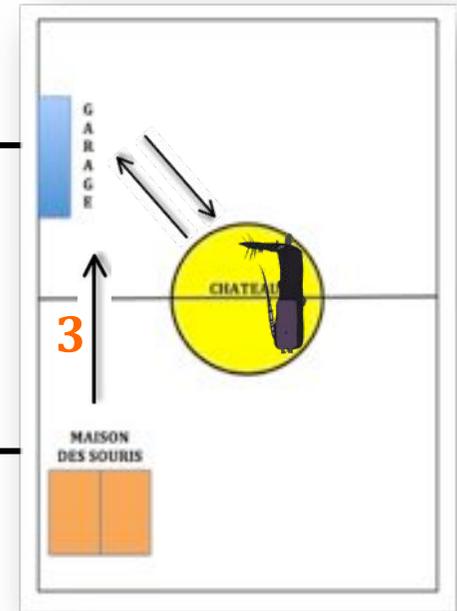
NB : attention aux projectiles choisis (balles mousses, sacs de grains, petites balles mousses, anneaux en plastique en sensibilisant les lanceurs...).

Troisième phase de jeu

Introduction d'un parcours entre la maison et le garage (p.26) : Cheminer en équilibre, enjamber, sauter (3)

Le groupe crée une nouvelle aventure : sauter par dessus un banc, marcher à quatre pattes...

« Pour se rendre au garage afin de prendre les perles, les souris empruntent un chemin plein de difficultés. D'abord elles doivent... puis il faut... »



Quatrième phase de jeu

La rivière (p.30) : Grimper, glisser, coordonner appuis mains et pieds (4)

Idem, mais le garage et le château sont séparé par une rivière qu'il faut franchir.

Idées :

- Trois ponts en troncs (bancs...)
- Deux ponts de pierres (plots, haut de caissons...).
- Ponts de cordes (grosses cordes au sol , se tirer à une corde attachée aux espaliers...)

V : Si le groupe est à l'aise poser les bancs sur deux tapis pour qu'ils soient plus instables ou les retourner pour que les souris doivent marcher sur la poutrelle.



Cinquième phase de jeu

Retour à la maison, mélanger (p.42) : enchaîner course et saut, passer un obstacle.

Pour rapporter le fromage jusqu'à leur maison, les souris doivent d'abord escalader... puis passer par un long...

Idées :

- *escalader : un caisson ou les espaliers, sauter sur le tapis (5)*
- *passer le long d'un tunnel : bancs avec tapis dessus ou coincés en forme de tunnel entre deux, tapis dans deux cerceaux*

