ANIMATION PEDAGOGIQUE Lundi 14 avril : Jeux de cooperation

1.- MICROBES TOI – MEME!

- a) 4 poursuivants avec chacun un sautoir de couleur différente. Lorsque ces derniers touchent un camarade, ils transmettent le microbe et donnent leur sautoir. (**Explication I:** pour échapper à la maladie il faut déjà courir vite, et dans la vie courante que cela signifie-t-il?)
- b) Possibilité d'activer un vaccin contre le microbe. (**Explication II :** comment se rappeler le genre de vaccin ? trucs mémotechniques ? et dans la vie de tous les jours...)
- c) Changer la couleur des vaccins (= autres trucs à trouver). (**Explication III :** comment doit agir le microbe alors, puisque le vacciné devient très fort ?)

2.- LA CHENILLE AUX CHEVILLES

Se mettre par deux, se prendre les chevilles et marcher à 4 pattes. Idem à 4, 5, ...et tous. Possible en cercle ? (Pas de premier ni de dernier).

3.- CASSER LA VOIX, PAS CASSER LA VOIE

En cercle passer l'info (pour faire connaissance par ex.): son prénom – le prénom du suivant – du précédent – son animal préféré – en se donnant une impulsion dans la main – (record de classe chronométré par exemple)

4.- ETOILE A MATELAS

Se mettre en cercle et se tenir par la main. Se pencher tous en même temps en arrière. Idem mais un sur deux se penche en avant et fait l'étoile. Changer les rôles (se tenir par les poignets).

5.- FAUT PAS SE MELANGER LES PINCEAUX

En cercle à 4 pattes, chacun met sa main sur les genoux du voisin. Il s'agit de taper une main après l'autre sur le sol. Lorsque quelqu'un décide de taper deux fois, on change de tour.

6.- CHIC C'EST CHOU, ON FAIT LA CHAISE EN CHAINE

En cercle, se serrer tout près (hou, hou!). Se tourner d'un quart de tour et s'asseoir sur les genoux de son voisin de droite par ex.

7.- BONJOUR LE NŒUD

Très serrés encore (hou, hou, hou), aller chercher une main qui n'est pas la main de son voisin direct. Essayer de se dénouer et de reformer le cercle (même si l'un est en sens inverse) sans lâcher prise.

8.- ON SE MET SUR LE TOIT

Toute la classe doit arriver sur le gros tapis de chute situé sur deux barres parallèles. Possibilité de s'aider de se tirer. Adapter la hauteur des barres par rapport à la classe.

9.- TARZAN LA BANANE

Depuis le sol, essayer grâce aux anneaux de se retrouver sur le caisson. Possibilité de faire sans les anneaux ou plus bas pour éviter les risques de chute.

10.- LE PONT SUEDOIS DE LA MORT

Traverser d'un caisson à l'autre à l'aide de cannes suédoises tenues et relayées par les camarades.

11.- SAUVE QUI PEUT LA BALLE

Un ou deux poursuivants (avec casquette ou sautoir) essaient de toucher leur camarade. Les autres ont la possibilité de ne pas se faire toucher s'ils sont en possession d'un ballon. Faire une passe à celui qui est pourchassé.