

### Loup équipe:

Un élève joue le rôle du loup et doit toucher ses camarades. Une fois touché, l'élève va chercher un sautoir et devient loup. Le jeu s'arrête lorsque tous les sautoirs sont distribués.

Mise en place de deux équipes.

### En voiture!

Le travail à deux agit sur la confiance, la coopération et le rapport au contact physique.

Les élèves se placent par deux: l'un dans la voiture, le passager et l'autre derrière: le pilote.

A (voiture), les yeux bandés, se place à l'intérieur d'un cerceau qu'il tient horizontalement à hauteur de hanches. B, le pilote, se tient derrière, les mains bien accrochées au volant (cerceau). Il effectue un circuit à différentes vitesses, en négociant des virages, en passant des bosses, en avant, en arrière, etc.



### En bus!

Diviser la classe en deux équipes.

Obj: S'entraider, coopérer.

Quelle équipe parviendra à prendre le plus de bus?

Dans la salle, des bus sont stationnés. (couvercle caisson, trempins)....

Toute l'équipe doit réussir à monter dans le même bus. C'est seulement une fois que tous sont dans le bus que l'équipe peut changer de bus.



Quelle équipe parviendra à prendre le plus de bus en un temps déterminé?

### Lapins carottes

Obj: Déplacer des camarades avec un contact physique.

Sept lapins, dans leur terrier situé de part et d'autre du champ, convoitent

les carottes (élèves couchés sur le dos, corps tendus) qui se trouvent dans le champ au

milieu de la salle. Entre eux et le champ attendent trois jardiniers prêts à les attraper (toucher).



Les lapins essaient de traverser et de ramener les carottes dans leur terrier en les tirant par les pieds. Si un jardinier les touche, ils se transforment en carottes et rejoignent le champ. S'ils réussissent à ramener la carotte au terrier, cette dernière devient lapin. Les chasseurs gagnent la partie s'ils ont transformé tous les lapins en carottes, les lapins gagnent s'il ne reste plus de carottes.

