



JEU DES MICROBES

- Matériel** : **4 anneaux ou sautoirs de couleurs différentes**
- Organisation** : 4 élèves sont des microbes, ils ont chacun un sautoir. Ils doivent toucher le plus vite possible un autre élève afin de lui donner l'anneau (microbe). Par contre, il existe un antidote pour contrer chaque maladie. Par exemple : jaune - debout avec les bras écartés / rouge - assis dans l'eau / bleu - couché dans l'eau / vert - assis sur le bord du bassin.
- Niveaux différents :**
- **Plus facile** : - Introduire un seul microbe, puis ensuite deux et enfin trois.
 - **Plus difficile** : - Changer les antidotes ou les couleurs des microbes.
Permet de travailler "les trucs" mémo-techniques.
- Variante** : Préparer des dessins des différentes postures permettant d'échapper aux microbes. Cela permet dans un premier temps de mieux visualiser le concept du jeu.