



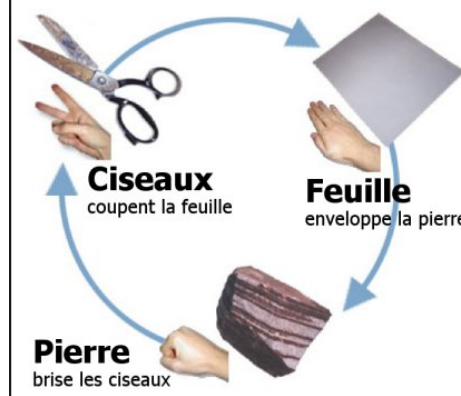
CHI



FOU



MI



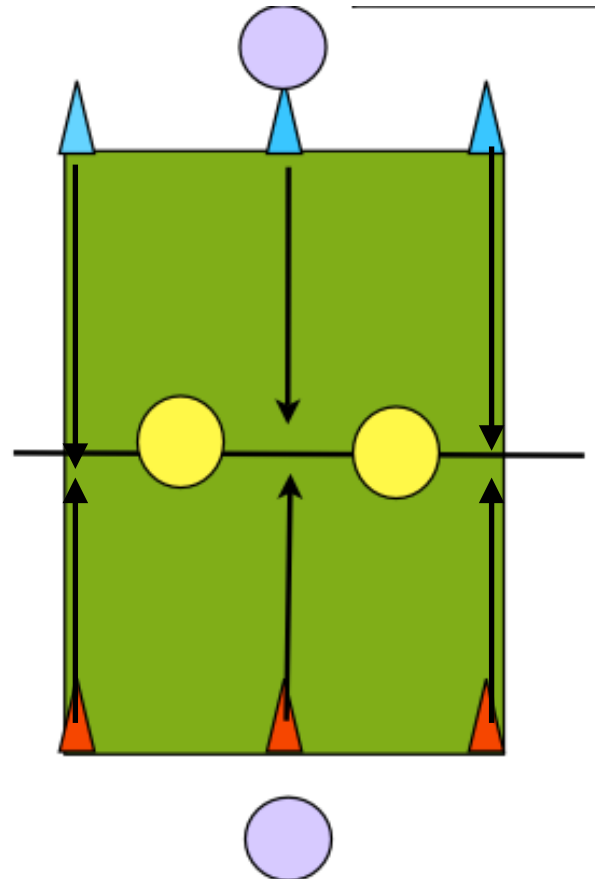
Il faut préalablement apprendre les signes avec les élèves et bien comprendre le rythme pour le CHI-FOU-MI.

Mise en train:

Variante 1: former 6-8 colonnes derrière les cônes (équipe bleue, équipe orange).

Le premier de chaque colonne va à la rencontre de son adversaire vers la ligne médiane.

Faire chi-fou-mi, le gagnant prend un objet dans la corbeille et le place derrière son équipe jusqu'à ce que les corbeilles soient vides.



corbeille avec les objets



cerceau pour placer les objets récoltés

Variante 2:

Afin d'augmenter la longueur des courses. Une fois qu'il n'y plus d'objet dans les corbeilles,

le gagnant du CHI-FOU-MI peut aller prendre un objet dans la banque des adversaires. Le M. définit donc le temps avec une musique ou autres.


Variante 3: acquérir stabiliser un mouvement technique


Les rois et les reines se font attaquer par les serviteurs. CHI-FOU-MI

Placer une activité en lien avec un apprentissage entre les serviteurs et les rois et reines. Celle-ci doit être faite avant d'aller affronter les rois et reines, de même au retour.

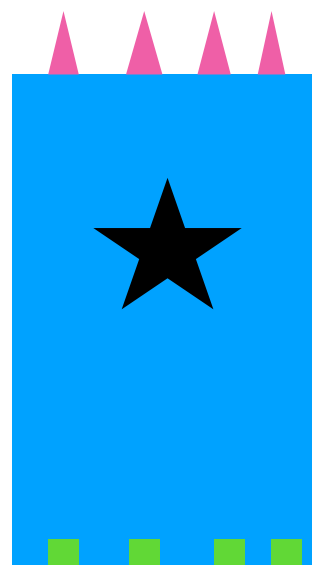
Le roi ou la reine laisse son trône en cas de défaite.

Je le fais généralement le temps d'une musique.



 Caisson sur lesquels sont assis les rois et reines.


 élèves en colonne


 activité travaillée

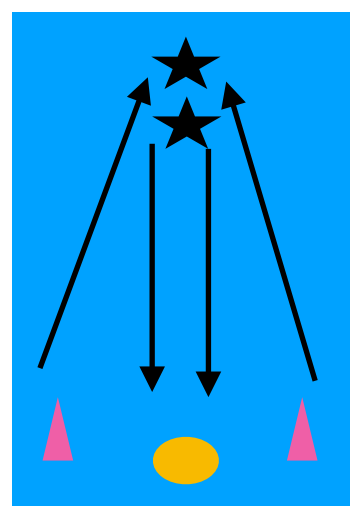


Variante n° 3 : accent endurance / et basket

 élèves en colonne: le premier de chaque colonne démarre. Un seul des deux prend un ballon de basket et dribble jusqu'au RDV 

 défi CHI-FOU-MI, le vainqueur repart avec le ballon de basket

 panier de basket, corbeille ou autres. Le joueur qui repart avec le ballon peut marquer un point pour son équipe s'il marque le panier.



Variante n°4: (présentée par Joëlle)

Les deux premiers de chaque colonne courent à la rencontre de l'adversaire.

Arrivé au point de rencontre, ils effectuent le CHI-FOU-MI

Le gagnant du CHI-FOU-MI poursuit la boucle et courent jusqu'à la rencontre du prochain adversaire.

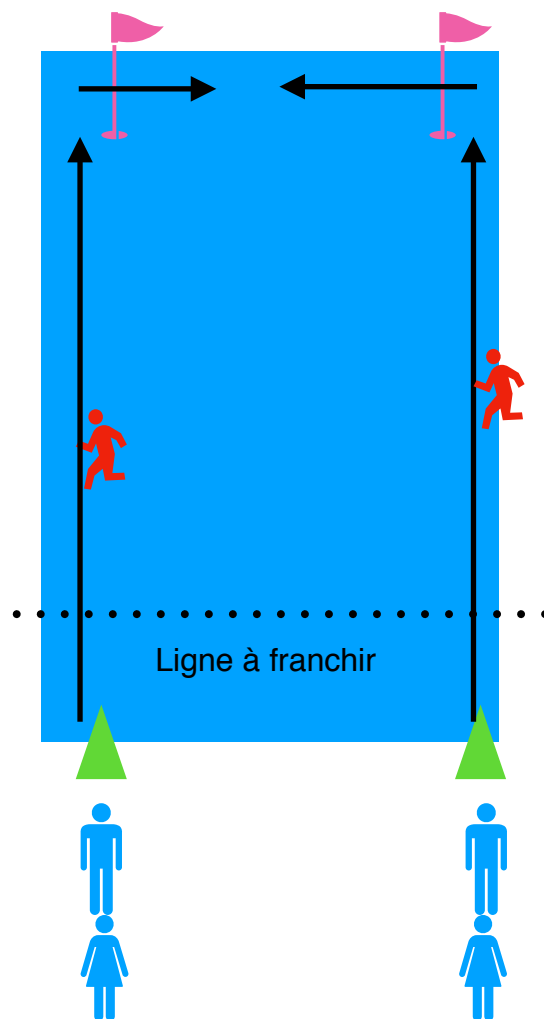
Le 2ème de la colonne adverse, puis en cas de victoire le 3ème de la colonne adverse etc...

Le perdant rentre par le chemin le plus court se remettre dans sa colonne pour un prochain défi.

Règles possibles:

a) Un joueur qui gagne trois fois de suite obtient un point pour son équipe.

b) Un joueur qui gagne plusieurs fois de suite et arrive à franchir la ligne obtient un point pour son équipe.



Variante n° 5 : (présentée par Michèle)

Trois couleurs de sautoirs:

Exemple : rouge = caillou / vert = feuille / bleu = ciseau

Les élèves doivent toucher la couleur plus faible mais ne pas se faire toucher par la couleur plus forte. (selon le code (CHI-FOU-MI ou feuille caillou ciseau)

Par exemple: Un rouge (caillou) tente de toucher un bleu (ciseau) mais évite de se faire toucher par un élève vert (feuille). Si un élève arrive à toucher une couleur plus faible, les deux élèves échangent leurs sautoirs.