



BLANCHE NEIGE ET LES 7 NAINS

Tous les joueurs de chaque équipe courent ensemble. On gagne ou on perd ensemble.	<p>Les nains vont à la mine 5 équipes de nains courent et creusent la mine (prennent 1 cône à chaque passage) sous le dernier cône se trouve 1 diamant (petite balle) quelle équipe aura trouvé le diamant en 1^{er} ?</p>	<p>Les cônes sont placés dans des cerceaux</p> 
Faire confiance et donner confiance.	<p>Un nain s'est fait mal à l'œil et porte un pansement qui lui cache les yeux Les nains sont par 2 et guident leur camarade malvoyant à travers la mine pour qu'il ne tombe pas dans les trous.</p>	Diriger par le toucher /par la parole
Jouer les 2 rôles. Collaborer, ici délivrer ses camarades.	<p>La maison des sorcières 6-7 enfants sont les sorcières (mettre un foulard) = poursuivants Les élèves touchés sont enfermés dans la maison des sorcières. Les autres enfants tentent de les délivrer en leur tapant dans la main. Les sorcières peuvent-elles enfermer tous les enfants ?</p>	2 bancs sont installés en bordure de salle (= maison des sorcières)
Accepter de perdre ensemble	<p>3 équipes = sorcière « mange la pomme ! » 2 équipes = nain « Ne mange pas la pomme ! » Chaque équipe effectue un tour de course autour des cerceaux. Le dernier arrivé fait avancer/reculer la pomme devant Blanche-Neige. Blanche-Neige survivra t'elle plus de 3 minutes ?</p>	Blanche-neige – 4 anneaux – la pomme Cerceaux placés en cercle.
Toutes les équipes jouent contre la sorcière. Toute la classe gagne ou perd. Certaines équipes de nains auront +/- de diamants	<p>Blanche-Neige Ramasser tous les diamants avant que Blanche-Neige ne croque la pomme. Le jeu s'arrête lorsque la pomme se trouve dans le 4^{ème} anneau. Règle du jeu :</p>  <p>Course autour des cerceaux, puis lancer le dé. Avancer le pion d'autant de cases indiquées par le dé. Le pion fera plusieurs fois le tour. Case sorcière : Avancer la pomme d'une case sous Blanche-Neige Case nain : Reculer la pomme d'une case ou rejouer. Case diamant : Prendre 1 diamant (ou prendre le nombre de diamants indiqué par le dé)</p>	<p>5 équipes de nains : cerceaux/sautoirs/1 dé numéroté/ 1 pion = 1 image de nain Lancer le dé à tour de rôle !</p> <p>1 caisse de balles au centre = diamants</p>
Retour au calme	<p>Les nains sont fatigués et méritent une bonne nuit de sommeil. Après cette bonne nuit de sommeil et de beaux rêves, Blanche neige vient les réveiller et il faut aller au vestiaire.</p>	