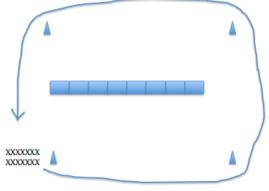
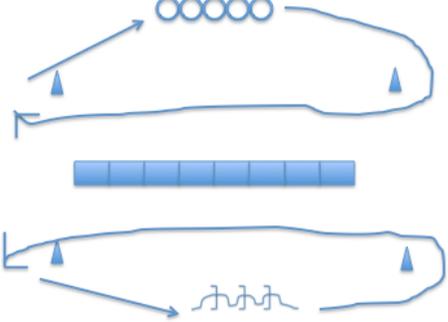


<p>Etre attentif à son camarade.</p>	<p>1) Monsieur Zougoulou se promène dans la salle. Il regarde autour de lui ....  <b>Tous les enfants se déplacent dans la salle</b>  Il voit une dame qui a une canne blanche et lui propose de l'aider à trouver son chemin : <b>un élève ferme les yeux et se laisse guider par Monsieur Zougoulou</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ guider par la main sans parler.</li> <li>❖ guider par la voix sans tenir ni toucher le camarade</li> </ul> <p>Monsieur Zougoulou lui raconte ce qu'il voit, lui dit de faire attention....  Chgt. de rôle...  La maîtresse lâche un sou dans la salle et on espère qu'un élève le trouve.  Monsieur Zougoulou a trouvé un sou. Il a faim et s'achète une noix. Il la casse, il la croque et avec la coque il fait un joli bateau pour aller sur l'eau.</p>	
<p>Respecter la notion : à tour de rôle. Reconnaître sa colonne au retour de la course.</p>	<p><b>2) Estafette-course :</b></p>  <p>Chaque équipe reçoit une carte « bateau »</p> <p>Cerceaux = rivière  Extrémité de la salle = la mer  Partir chacun son tour, attendre le relais du précédent coureur.  <b>Déplacer la carte d'un cerceau en avant lors de chaque course.</b>  Quel bateau arrivera à la mer en premier ?  Quel bateau sera de retour au port en premier ?</p>	
<p>Imitation des animaux et coordination. Faire de la place sur le bateau pour que tous les enfants puissent se tenir à l'intérieur d'un cerceau.</p>	<p>3) Pendant que le bateau voguait sur l'eau, Monsieur Z. a rencontré plusieurs animaux : <b>Les enfants se déplacent comme</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Souris (petits pas)</b></li> <li>• <b>Rainette (sauts de grenouille)</b></li> <li>• <b>Lapin (sauts de lièvres)</b></li> <li>• <b>Chat (marcher à 4 pattes)</b></li> </ul> <p><b>Pour aller dans le bateau (cerceau)</b>  Tous les animaux ont demandé à embarquer mais lorsque la puce a sauté sur le bateau, celui-ci a chaviré.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>puce (sauts pieds joints)</b></li> </ul>	

<p>Accepter que le hasard fasse gagner/ Perdre l'équipe.</p>	<p><b>Le bateau de Monsieur Zougoulou (voir règle du jeu)</b>  V1 : Jouer tous ensemble. Lancer le dé à tour de rôle, avancer le bateau ou la puce et courir tous ensemble. Toute la classe gagne ou perd ensemble.</p> <p>Dé : </p>	
<p>Développer une stratégie et faire des choix : avancer son propre pion ou reculer celui de l'adversaire.</p>	<p>V2 : Jouer avec 2 équipes : Monsieur Z. et la puce</p> <p>Dé : </p>	
<p>Retour au calme</p>	<p>Les enfants choisissent s'ils sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Souris (petits pas)</b></li> <li>• <b>Rainette (sauts de grenouille)</b></li> <li>• <b>Lapin (sauts de lièvres)</b></li> <li>• <b>Chat (marcher à 4 pattes)</b></li> </ul> <p>Losque la maîtresse annonce un animal, ceux-ci doivent se déplacer comme l'animal et échanger leur place sur le bateau sans le faire chavirer.  (La puce n'est pas invitée ! 😊)</p>	