

**DANS LES JEUX, DONNER PLUTÔT QUE PRENDRE
«LE MOLOSSE FEROCE»**

une canne suédoise et un anneau caoutchouc par élève, une moitié des anneaux est rouge, l'autre est bleue. Répartir tout le matériel uniformément dans la salle.

1) les enfants choisissent un "chien", le prennent au bout de leur laisse et le promènent dans le parc.

2) idem, mais les enfants échangent spontanément leur chien avec les autres promeneurs qu'ils croisent, les chiens ont envie de connaître tous les maîtres.

3) idem, mais les enfants réagissent à deux signaux différents pour échanger leur chien :

- échanger avec un propriétaire qui possède un chien de même race (même anneau)
- échanger avec un propriétaire qui possède un chien de race différente.

4) une moitié des chiens va à la niche, les promeneurs qui ont un chien cherchent un pauvre promeneur seul pour lui offrir leur chien. Attention, le but n'est pas de prendre le chien des camarades, mais de patienter pour s'en faire proposer un.

5) les chiens sont des molosses féroces qui ont la fâcheuse tendance de dévorer les mollets de leurs propriétaires. Il faut donc s'en débarrasser le plus vite possible.

Attention ...

- on ne peut pas refuser le chien si quelqu'un nous le propose
- donner le chien et ne pas le lancer
- on ne peut rendre le chien à celui qui vient de nous le donner
- tenter de jouer avec le silence complet.

remarques | notes | divers



REMARQUES GENERALES :

- il est impératif que les enfants avancent en mettant un pied devant l'autre et non pas en glissant les pieds sur la poutrelle, quitte les aider en donnant la main

sécurité :

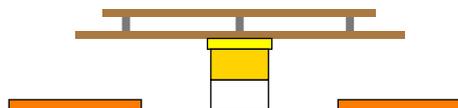
- attention, chaussettes interdites
- un seul enfant à la fois par poutrelle d'équilibre
- pas de bousculades sur les engins, on se déplace d'un poste à l'autre en marchant
- sauter dès que l'on se sent perdre l'équilibre, ne pas chercher à rester à tout prix sur la poutrelle

variantes :

- on peut facilement compliquer les activités en se déplaçant :
 - en marche arrière
 - les yeux fermés

1. bascule

- la hauteur du caisson évolue en fonction du niveau (2 éléments au maximum)
- les enfants attendent avant le tapis

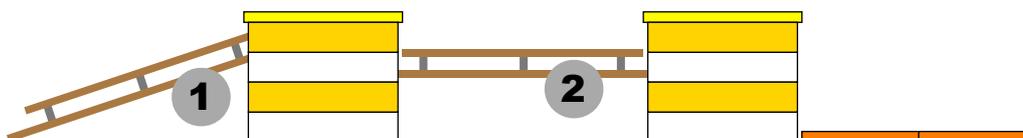


2. kangourous

- sauts pieds joints d'un cerceau à l'autre

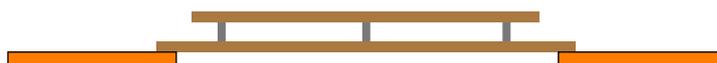
3. pont suspendu

- le 1^{er} banc est soit à l'endroit (simple) soit à l'envers (plus difficile)
- varier la hauteur du second banc



4. banc fantôme

- on augmente la difficulté en écartant les tapis l'un de l'autre



5. cailloux

- marcher en équilibre sur les plots de bois et traverser la rivière sans mettre le pied dans l'eau

6. **descendre la colline**
- 3 ou 4 éléments de caisson
 - avec 4 éléments, prendre un caisson long



7. **obstacles**
- passer le banc sans faire tomber les obstacles
 - cônes
 - plots en bois
 - tubes percés
 - cerceaux (plots en bois)
 - ...



