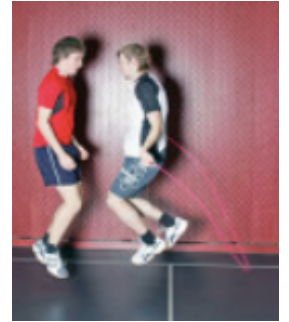




La collaboration doit être remise sur le tapis régulièrement et au vu des images ci-dessus, on a encore des choses à découvrir !

1. Une corde à sauter pour 2 : trouver diverses façons de sauter les 2 ensemble
2. Le plus rapidement possible, chaque paire tenant un bout de sa corde, former, avec les autres paires, une seule droite (courbe), la plus rectiligne possible



3. Sur la scène, avec TOUTES les cannes de unihockey (ou les quilles, ou les cordes), dessiner le plus vite possible :

- a) un coeur
- b) une maison
- c) un soleil, etc...



4. En utilisant les tuyaux, construire le tunnel le plus long possible : faire rouler une balle (tennis ou autre) à l'intérieur sans qu'elle ne s'arrête.

Matériel à disposition : 1 gros caisson, 2 bancs et leurs roulettes, les mini-tapis avec leur chariot

5. En utilisant les cannes suédoises, construire le pont le plus long possible : faire rouler une balle de unihockey entre les 2 cannes.

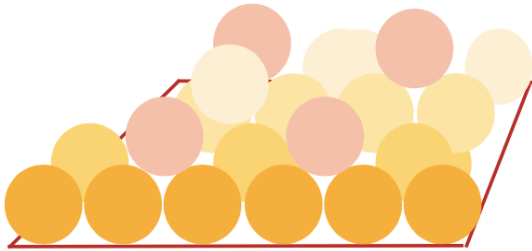
Matériel à disposition : par exemple, 3 petits caissons et les cônes-assiettes plates

6. MEMORY revisité : en équipe, retourner toutes les paires le plus vite possible



chaque élève a un élastique ; utiliser des élastiques (soit les gros en couleur dans le local du matériel de POP, soit d'autres gros élastiques), viser des cibles portant des numéros de 2 à 6 (même de 1 à 6, pour les forcer à collaborer...) ; si la cible avec le numéro 3 est touchée, courir jusqu'au jeu de mémoire pour retourner 3 cartes ; s'il y a une paire, la prendre avec et remettre à l'envers la carte restante ; etc

7. Chasser les numéros (cf document « jeux de col... »)



8. COMBIEN PEUT-ON ENTASSER DE BALLONS DANS UN ESPACE DELIMITE SANS QU'UN SEUL NE ROULE EN DEHORS ?

Ne pas hésiter à délimiter un carré d'environ 1 m sur 1 m, quitte à l'agrandir...

Canoë

9. Au cours de cet exercice, les enfants apprennent à coopérer les uns avec les autres. Tous doivent être actifs en même temps.

Former des groupes de quatre élèves, un couvercle de caisson pour chaque équipe. Un coéquipier prend place dans le canoë, un autre derrière (pousseur) et les deux derniers s'occupent de placer des cannes suédoises sous l'engin pour qu'il roule.



10. Jeu du « cherche et trouve » avec opérations mathématiques (documents plastifiés et utilisation de stabiloboss, afin de pouvoir effacer les résultats au fur et à mesure :

Installer une estafette (passage sur le banc, s'enfiler dans des éléments de caisson, passer sur des coussins d'équilibre, etc.).

Les élèves peuvent partir les uns après les autres, ou par 2 : choisir un des éléments d'image à chercher, effectuer l'estafette, puis trouver l'élément d'image sur la grande image, effectuer le calcul dans sa tête qu'il faut ensuite reporter dans le tableau final, au retour.

