



ChEr(s) participant(e)s,
Suite à notre cours de dimanche, voici la retranscription de votre travail.
Un grand **MERCI** de votre collaboration et surtout bien du plaisir à inventer vos histoires !

Carole Du Bois, 17.04.2016

Thème : **La fête foraine**



1^{ère} partie :

L'enfant sera capable de lancer 3 fois dans une (deux ou trois) cible(s) selon son niveau.

- La noce à Thomas
- Le jeu de la grenouille :

Ce jeu fait partie d'une famille de jeux d'adresse très anciens, où le but était de lancer des objets (pierres, palets...) dans un ou plusieurs trous situés au dessus d'un tonneau ou d'une planche de bois, voire dans des vases. La grenouille n'apparut que pendant le 19^{ème} siècle et le "jeu de tonneau" pris alors le nom de "jeu de grenouille". Pratiqué dans de nombreux pays, on le trouve donc sous des formes différentes : la grenouille est parfois remplacée par d'autres animaux, voire par des visages humains; le nombre de trous varie et les matériaux aussi (bois, tôle..). Le but du jeu est de marquer le maximum de points, en lançant 8 palets en fonte, à une distance d'au moins 3 mètres, dans les différents trous du jeu. A chaque trou correspond un casier avec un nombre de points. La grenouille aboutissant bien sûr au nombre de points le plus élevé (2000 généralement). Chaque joueur ou équipe de joueurs lance les 8 palets à la suite, puis cumule le nombre de points obtenus.

La distance à laquelle les joueurs lancent les palets dépend de leur âge (entre 2 et 5 à 6 mètres).

www.lecomptoirdesjeux.com/regle-jeu-grenouille.htm

2^{ème} partie :

L'enfant sera capable de rester en équilibre sur un (deux ou trois postes) selon niveau sans tomber.

- *Marcher sur un banc normal (on va chercher son ticket à la caisse)*
- *idem mais sur banc retourné (le labyrinthe)*
- *idem mais banc basculant*

RAC (Retour au calme) : On va manger une barbe à papa, un enfant au sol et on le fait rouler à plat ventre, bras tendu en contractant son corps.



Thème : La jungle

1^{ère} partie :

L'enfant sera capable de lancer 3 fois dans une (deux ou trois) cibles selon son niveau.

- Marcher comme un singe, un crocodile un serpent...
- Les singes se déplacent sur une rivière en passant de cailloux en cailloux (tapis).
- Le singe lance des noix de coco sur un crocodile.

2^{ème} partie :

L'enfant sera capable de rester en équilibre sur un (deux ou trois postes) selon niveau sans tomber.

- Bancs retournés (=ponts sur rivière)
- Bancs suspendus (aux anneaux, recks)
- Mettre des obstacles



Thème : Au zoo

1^{ère} partie :

L'enfant sera capable de lancer 3 fois dans une (deux ou trois) cibles selon son niveau.

- Lancer des cacahuètes dans un cerceau (balle de jonglage)
- Lancer des noix de coco à travers les espaliers (balles de tennis)
- Lancer des pelures de bananes dans la poubelle (sautoirs jaunes)

2^{ème} partie :

L'enfant sera capable de rester en équilibre sur un (deux ou trois postes) selon niveau sans tomber.

- Bancs retournés ou cordes alignées au sol. recks bas

Thème : Les pirates sur l'eau

1^{ère} partie :

L'enfant sera capable d'arriver sur une plage sans se faire manger par un crocodile (au moins une fois !)

- Pirate (= jeu de l'homme noir), course normale
 - Pirate (= jeu de l'homme noir), sur une jambe
 - Pirate (= jeu de l'homme noir), avec un œil bandé



Différenciation !

2^{ème} partie :

L'enfant sera capable de attraper un pistolet (sautoir), sans se faire toucher et de réussir à tirer et toucher au moins une fois un pirate avec des balles mousses.

- Bataille navale : A l'abordage ! = voler pistolet (=sautoir), tirer (balle mousse)

2 sautoirs, 3, 5 sautoirs + 3 capitaines pour coacher l'équipe

- Chasse aux prisonniers

(1 équipe pirates, 1 équipe de la marine royale)

RAC (Retour au calme) :

Histoire racontée par le moniteur ...

Le bateau coule après la tempête, on flotte sur l'eau avec son radeau, un dauphin vous dépose sur la plage...

