

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

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 ou la demi-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) on échange 10 fois son chien le plus vite possible avant de s'asseoir. Qui sera assis en premier ?

5) 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.

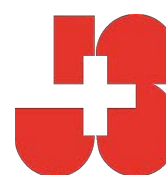
6) idem 4) qui peut donner son chien 10 fois le plus vite possible avant de s'asseoir ?

7) 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.

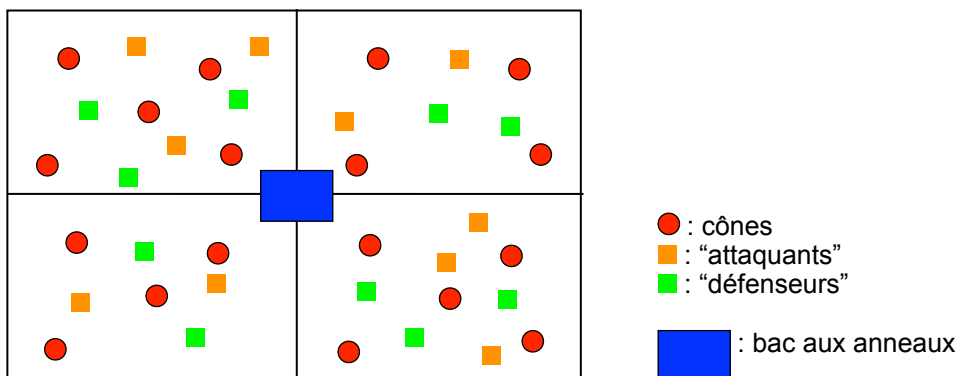
remarques | notes | divers



- partager la salle en quatre terrains
- sur chaque terrain 2 équipes de 2-3 joueurs/joueuses s'affrontent

A. les cônes et les soucoupes volantes :

- un bac central contient les anneaux en caoutchouc rouges et bleus
- un à deux cônes de plus que le nombre d'équipiers d'une équipe



- une équipe "attaque" et tente de marquer des points
- l'autre équipe défend et empêche la première équipe mettre des points

règles pour les enfants qui attaquent :

- 1) prendre un anneau dans la caisse
- 2) *celui/celle qui a l'anneau ne peut pas se déplacer*
- 3) se faire des passes et déposer l'anneau sur un cône "libre"
- 4) lorsqu'un point est marqué, on prend un nouvel anneau

règles pour les enfants qui défendent:

- 1) interdiction de toucher l'anneau
- 2) on ne peut s'interposer sur une passe, ni gêner l'adversaire
- 3) on empêche de marquer en mettant la main sur le cône

- les anneaux placés sur les cônes restent durant toute la durée du jeu
- lorsque la caisse est vide, on compte les points (anneaux sur les cônes), on remplit à nouveau la caisse, on inverse les rôles et on rejoue

B. la balle aux cerceaux

- on remplace les cônes par des cerceaux
 - un (seul) ballon par terrain
 - on marque en *posant* le ballon dans le cerceau (il faut avoir les mains dessus)
 - on défend en mettant le pied dans le cerceau
- veiller à ce que les cerceaux restent suffisamment éloignés les uns des autres !

POINTS FORTS :

- les enfants peuvent faire des passes sans crainte d'interception
- on dissocie pendant un certain temps les deux rôles fondamentaux dans les jeux, à savoir attaquer et défendre