

JEU SANS BALLON

Compétence 3: Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

Le jeu de la statue:

Objectif: Se repérer, esquiver, se faufiler

En classe entière, les enfants doivent **éviter** d'être touchés par un magicien qui les transforme en statue. La statue prend la pose qu'elle veut.

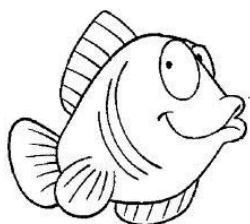
La première fois l'enseignant joue le rôle de magicien puis cède sa place à un élève.

Variantes:

- Varier l'endroit que doit toucher le magicien: la tête, le dos, le genou...
- Il peut y avoir plusieurs magiciens
- On peut contrecarrer le pouvoir du magicien: Si l'on peut donner la main à un pair, si l'on touche une porte...
- Les statues recherchent de jolies poses, différentes de celles des autres.

JEUX SANS BALLON

Compétence 3: Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.



Les poissons et les pêcheurs:

Objectif: Se repérer, esquiver, se faufiler

La classe est divisée en deux groupes. Les pêcheurs tendent leur filet sous forme d'une ronde, bras et jambes écartés, et les poissons entrent et sortent de la ronde en se faufilant sous les bras et entre les jambes des pêcheurs.

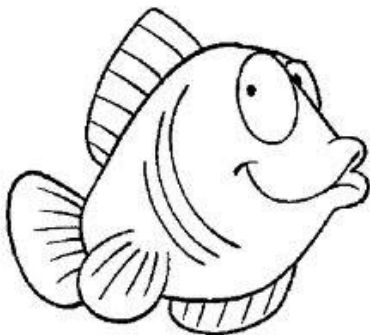
La ronde reste immobile.

Le signal « fermer » est d'abord donné par l'enseignant, puis par un enfant, à n'importe quel moment de la comptine.

Le filet se referme (bras et jambes serrées), emprisonnant les poissons imprudents qui s'ajoutent alors à la ronde des pêcheurs.

Poursuivre le jeu jusqu'au dernier poisson capturé.

Les rôles sont ensuite inversés.



*Tourne, tourne petit
poisson
Tu es tout rond et très
mignon
Moi j'aime bien te
regarder
Mais je préfère te
manger!*

