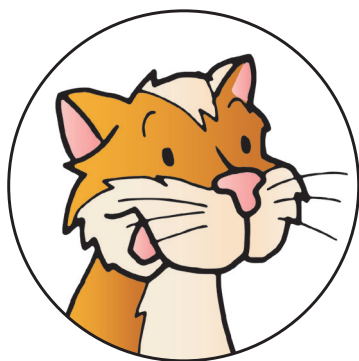


► Jeux de poursuite



Source:
 E chlyni Chue mit Wanderschue,
 Lorenz Pauli

La queue du chat

La queue du chat

avec le pouce indiquer

voyez-vous ça

un mouvement de balancer

s'en va par ci

s'en va par là

monte tout droit

et tourne en rond

dis-moi le chat

mains sur les hanches

que fais-tu là?

secouer les mains

ne vois-tu pas danser les rats?

faire les marionnettes

Créer les conditions

INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Souris que fais-tu dans ma maison?	Attraper la queue	Ours/loup dans la forêt
E: souris que fais-tu dans ma maison? P: je mange du fromage. E: que fais-tu si j'arrive? P: alors je me sauve. D'une paroi à l'autre de la salle.	Tout le monde se met un sautoir dans les pantalons. But : ramasser le plus de sautoirs possibles.	«viens on va cueillir des baies dans la forêt, de toute façon il n'y a pas de loup/ ours dans la forêt.» «dans une heure pas, deux heure pas, trois heure vient le loup/ ours.» (durée variable)
	Feu et eau	
	Les P sont le «feu», les E «l'eau». La monitrice dit par ex. «feu» et les „feu“ (P) doivent attraper «l'eau» (E).	



► Jeux de poursuite

FORME	INTRODUCTION	NIVEAU 1	NIVEAU 2
Jeux de poursuite en cercle	Je traîne mon balai	Viens avec, partir	Jeu du chat et de la souris
	Je traîne, traîne mon balai je le donne , je le donne, je traîne, traîne mon balai je le donne à qui je veux. - un couple dépose un objet au pied d'un couple, puis se sauve, l'autre couple ramasse l'objet et essaie de les attraper avant qu'ils aient fait le tour du cercle.	Un couple court hors du cercle et touche un autre: «viens avec» ou «va-t'en». Le couple touché disparaît vite. - Qui rentre le plus vite dans son trou?	Se tenir par la main, un couple au milieu (souris) et un dehors (chats). Le chat essaie d'attraper la souris. Plus difficile avec les mains levées/baissées.
Jeux de Poursuite/ sauveur	Coccinelle	Glaçons	Sapins
	Attrapé > sur le dos Libre > rouler pour se relever	Attrapé > se geler Libre > se réchauffer	Attrapé > jambes écartées, Bras tendus à l'horizontale Libre > ramper
Jeu de poursuite avec zone sûre	Lièvres	Lièvres +	Tunnel
	Mêmes chasseurs. 2 cerceaux de moins de moins que les couples. Cerceau = zone sûre.	Changer les chasseurs. Une fois attrapée, la proie devient chasseur.	Tunnel (tapis et cerceaux) = zone sûre. Max. trois couples dedans. Si 4e arrive, le 1er doit partir. Variante: avec tapis
Jeu à deux	Couples	Chaînes	Chaînes attrapées
	Les proies deviennent chasseurs. Ceux-ci se tiennent la main. Avec 4 chasseurs, former des groupes de 2.	Chaque prisonnier est accroché à la chaîne du chasseur jusqu'à ce que tout le monde soit capturé.	Les prisonniers se tiennent à l'espaler Pour se libérer, passer sous la chaîne.
Jeux avec con-signe	Billes	Grenouilles	Peter Pan
	Tout le monde reçoit une bille. Une fois attrapé, donne sa bille. On peut échanger les billes. Combien de temps pour retrouver toutes les billes?	Des grenouilles sont au milieu du cercle et des cigognes à l'extérieur. Quelle grenouille arrive à sortir de l'étang et revenir 5x sans se faire attraper?	Pendant que le couple de chasseurs quitte la salle, les autres nomment Peter Pan. Lui seul peut libérer les prisonniers en les touchant
Jeu avec changement côté	Trésor dangereux	Salade de fruits	Trésor dangereux/Salade de fruits+
	Chasseur: «As-tu peur du trésor dangereux?» Reste: «Non!» F: «Et, si j'arrive?» R: «Alors, on se sauve!!» Les chasseurs essaient d'en capturer autant que possible en changeant de côté.	Chaque couple reçoit 1 fruit, poire, pomme, etc. Jeu cf. «Trésor dangereux». A l'appel de la «pomme» par ex. > les pommes courent, «salade de fruits» > tout le monde court. Les prisonniers deviennent chasseurs et donnent leur fruit.	«Trésor dangereux» et «salade de fruits» plus difficiles avec des obstacles (tapis épais, haies en mousse, etc.)

