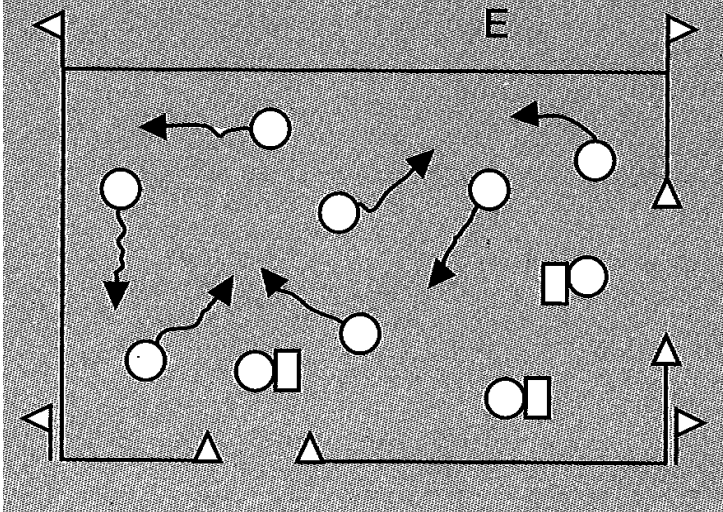


## Les gardiens de prison

<b>Objectif dominant</b> = Psycho-affectif	<b>N° fiche PA1</b>
<b>Logistique nécessaire</b> = 5 boucliers, 20 plots, 10 ballons	<b>Séance du :</b> ...../...../
<b>Placement de départ =</b> 	<b>Consignes =</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilisateurs (prisonniers) : sortir de la prison sans être percuté par les gardiens</li> <li>opposants (gardiens) : retarder la sortie des prisonniers en les percutant avec le bouclier (pas de percussion dans le dos)</li> </ul> <b>Comportements attendus par l'éducateur =</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>utilisateurs : regarder et se situer dans l'espace</li> <li>opposants : cibler et anticiper la course d'un prisonnier; presser dans l'impact</li> </ul>
<b>But du jeu</b> = sortir un max de ballons de la prison par des portes prédéfinies en un min de temps (fixé par l'éduc)	
<b>Animation et apport de l'éducateur =</b> Animation de type incitative Effectuer un apport sur le manque de prise d'information des prisonniers Eventuellement établir avec les gardiens une stratégie de défense pour les gardiens	
<b>Variantes =</b> Nb de ballons; nb de gardiens; espace de jeu; nb et emplacement des portes	