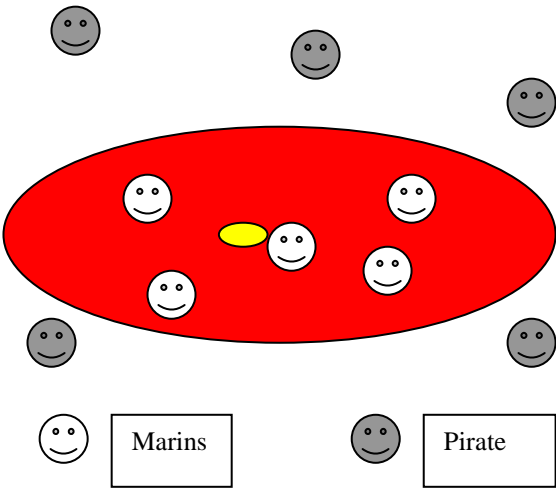


FICHE 4

<p>Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : Contact avec le partenaire</p>
<p>Logistique nécessaire : des plots, 1 ou plusieurs ballons Le bateau est matérialisé par des plots rouges (la faire assez grande pour éviter les combats trop rapprochés)</p>	<p>Nom : Les pirates</p>
<p>Placement de départ : bateau 10x5m</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs: les pirates Attaquer le bateau. Rester debout. Pendant le combat, pousser, tirer mais pas de mauvais gestes. Quand un marin me sort du bateau, je suis éliminé. • opposants : les marins Ils défendent leur trésor en sortant les pirates du bateau Rester debout Pendant le combat, pousser, tirer mais pas de mauvais gestes <p>Lancement de jeu : Les marins sont dans le bateau et les pirates en dehors. Au signal de l'éducateur par exemple « à l'abordage » le jeu démarre et les pirates rentrent dans le bateau</p>
<p>But du jeu : les pirates veulent récupérer le trésor (le ballon) et les marins essaient de les en empêcher.</p>	<p>Comportements attendus par l'éducateur : Les enfants luttent avec tout leur corps pour attaquer ou défendre le trésor. Ils mettent en place des stratégies pour gagner. Respect des droits et devoirs du joueur.</p>
<p>Animation de l'éducateur : « C'est une belle journée d'été et la mer est calme. On entend juste les chants des marins qui sont heureux d'avoir trouvé un trésor mais leur joie ne dure pas très longtemps parce qu'un bateau pirate s'approche d'eux à grande vitesse et attention à l'abordage !! » –le jeu commence- etc...</p> <p>Les thèmes varient : attaque du château...</p>	
<p>Variantes : varier le nombre de trésors et l'espace à défendre avec plus ou moins de marins pour défendre une pièce...</p>	