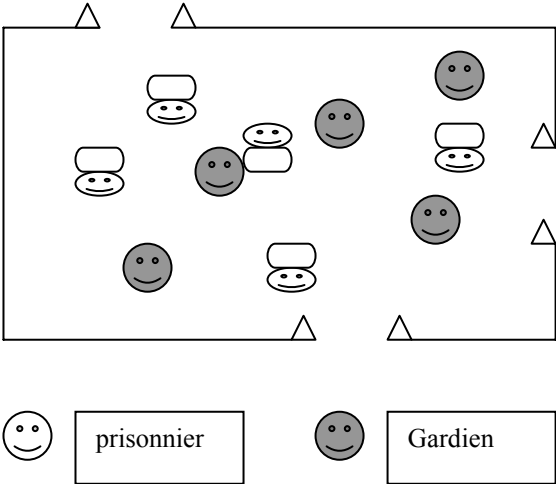


FICHE 5

<p>Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : Contact avec le partenaire</p>
<p>Logistique nécessaire : 5 boucliers, plots</p>	<p>Nom : Les gardiens de prison</p>
<p>Placement de départ : terrain 15x10m</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : les prisonniers Je dois rester debout Je sors par les portes qui sont matérialisées par les plots • opposants : les gardiens Je pousse avec un bouclier un prisonnier qui me regarde (je ne pousse pas sur le dos). <p>Lancement de jeu : Tous les enfants marchent dans l'espace délimité (agrandir en fonction du nombre) et au signal de l'éducateur (par exemple : le mot chambre) le jeu démarre</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : regarder et se situer dans l'espace, prise d'informations • opposants : cibler et anticiper la course d'un prisonnier; presser dans l'impact, prise d'informations
<p>But du jeu : Les prisonniers veulent s'échapper de la prison et les gardiens doivent les en empêcher. Combien de prisonniers sortiront dans le temps imparti.</p>	
<p>Animation de l'éducateur : « Les prisonniers font leur balade dans la cour et en profite pour s'amuser entre eux mais il se fait tard et les gardiens sifflent pour qu'ils retournent dans leur chambre » –le jeu commence- etc...</p>	
<p>Variantes : le nombre, l'emplacement et la couleur des portes peuvent changer pour complexifier (les prisonniers bleus doivent sortir à la porte bleue) ou simplifier (4 portes) Possibilité de le faire sans bouclier et pour arrêter un prisonnier il faut le bloquer en l'entourant avec les bras Mettre des ballons à sortir de la prison (même genre que les pirates)...</p>	