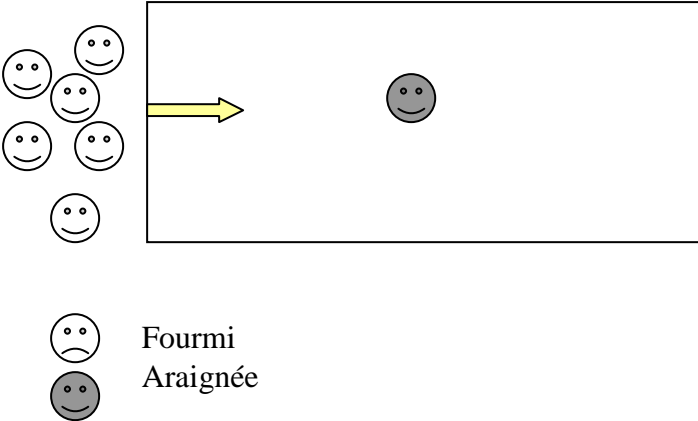


FICHE 1

<p>Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : Contacts avec le sol</p>
<p>Logistique : des plots</p>	<p>Nom : L'araignée et les fourmis</p>
<p>Placement de départ = terrain 10x5m</p>  <p>Fourmi Araignée</p>	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : Quand je suis attrapé par l'araignée je me transforme en araignée Je dois rester à 4 pattes. Je ne dois pas sortir des limites • opposants : Je dois attraper avec une main les fourmis Je dois rester à 4 pattes <p>Lancement de jeu : L'araignée est au milieu du terrain et les fourmis sont à une extrémité et elles rentrent en jeu au signal de l'éducateur (par exemple le nom d'un animal).</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : Réaction à un signal (reconnaître le nom d'un animal ou autre...) Se déplace à 4 pattes donc en contact avec le sol Mets en place une stratégie pour éviter de se faire attraper par l'araignée • opposants : Mets en place une stratégie (individuelle puis collective) pour attraper le plus de fourmis possible
<p>But du jeu : Rentrer le plus vite possible à la fourmilière sans se faire attraper par l'araignée</p>	
<p>Animation de l'éducateur : L'éducateur raconte une histoire d'un enfant qui se promène dans la forêt et il rencontre un loup (signal pour l'entrée des fourmis), qui a de grandes dents et qui a très faim parce que cela fait longtemps qu'il n'a pas manger de brebis (2^{ème} signal)... Inventer l'histoire que l'on veut</p>	
<p>Variantes : Varier le signal auditif, visuel, le nombre de fourmilières, une couleur pour chaque fourmilière (dans l'histoire ajouter la couleur) Partir d'une zone et ensuite la fourmilière est représentée par un plot, un enfant par plot</p>	