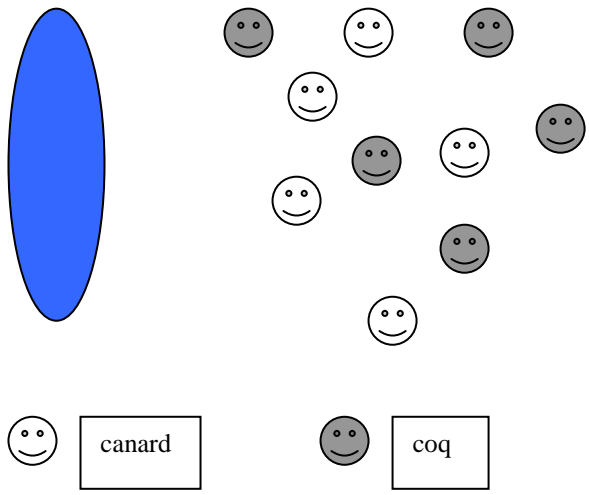


FICHE 2

<p>Objectif dominant : Résolution des problèmes affectifs</p>	<p>Objectif spécifique : Contact avec le sol</p>
<p>Logistique : des plots La mare est matérialisée par des plots bleu (la faire assez grande pour éviter les combats trop rapprochés)</p>	<p>Nom : La basse-cour</p>
<p>Placement de départ : mare 15x 3m</p> 	<p>Consignes : faire respecter les distances de sécurité</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : les coqs Se déplacer en étant accroupis Ne pas se relever Pendant le combat attraper les mains du vis-à-vis Quand un canard est à côté de moi et qu'il m'appelle par mon prénom, je fais un combat • opposants : les canards Ils défendent leur mare Ne pas se relever Je dois m'approcher d'un coq et l'appeler par son prénom pour que le combat commence <p>Lancement de jeu : tous les animaux se promènent dans la basse-cour et au signal de l'éducateur (par exemple « l'eau »), le jeu démarre</p> <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : S'arrête quand un canard les appelle (respect de la règle) Mets une stratégie en place pour atteindre la mare sans combattre Quand il y a combat, presser, éviter, feinter son opposant • opposants : Appelle le coq que lorsque je suis tout près de lui (respect de la règle) Mets une stratégie en place pour protéger sa mare Quand il y a combat, presser, éviter, feinter son opposant
<p>But du jeu =empêcher les coqs d'aller dans la mare, pour cela il faut les défier. Quand un coq ou un canard se retrouve avec les fesses à terre (après un combat), il est éliminé On compte combien de coqs ont atteints la mare et on inverse les rôles ou on trouve une autre histoire.</p>	
<p>Animation de l'éducateur =Les canards et les coqs se promènent dans la ferme et il fait très chaud et les coqs aimeraient aller boire un peu d'eau de la mare au canard mais ces derniers ont peur que les coqs en profitent pour piquer leur graine et ils veulent donc protéger leur territoire : combien de coqs arriveront à boire l'eau de la mare ? Trouver d'autres histoires pour les canards. ;</p>	
<p>Variantes =pour éliminer un opposant le mettre sur le dos ou l'immobiliser ; pour le jeu je suis en contact avec le sol et avec l'adversaire</p>	