

Le jeu du déménageur

But :

Deux équipes s'affrontent dans le but de ramener le plus vite possible le maximum de petits cylindres en mousse du tapis dur au tapis à trou (un tapis à trou par équipe)

Matériel : 2 tapis à trous / frites / un tapis dur / petits cylindres de mousse

Consignes :

En partant du tapis à trou, nager jusqu'au tapis dur sur lequel sont disposés les cylindres en mousse. Attraper un cylindre à la fois, et revenir le mettre le plus vite possible dans le tapis à trou de son équipe. A la fin l'équipe qui a le plus de cylindres a gagné.

Critères de réussite :

Déposer un à un les cylindres dans le tapis à trou. Ne pas prendre plusieurs cylindres à la fois, et les mettre correctement dans le tapis à trou et non en dehors.

Comportements attendus :

Les élèves doivent se déplacer par leur propres moyens sur le ventre ou sur le dos, en aller retour. En cas de difficulté, les élèves peuvent se déplacer avec une frite.

Variantes :

Vous pouvez également avancer ou reculer le tapis sur lequel se trouve les cylindres afin que les élèves aient plus ou moins de distance à parcourir.

En fin de jeu, chaque équipe peut tenter de réaliser un château avec ses cylindres, le plus haut possible. Le plus grand château remporte un point bonus. Si le château s'écroule, c'est perdu !

