

« CATCH THE BANANAS! »

But :

- Les ANIMAUX : Rejoindre la maison AVEC UNE BANANE pendant que l'enseignant compte les heures.
- Les GARDIENS: Attraper les animaux pour les mettre dans la cage.
- Le GORILLE : prendre la clé aux gardiens pour les éliminer.

Le jeu s'arrête :

- quand TOUS les ANIMAUX sont EN CAGE ou ARRIVES AVEC UNE BANANE
- quand TOUS les GARDIENS SONT ELIMINES
- quand le GORILLE est attrapé.
- quand le temps fixé est terminé

Consignes

Pour les ANIMAUX

- INTERDIT DE REVENIR DANS LA ZONE DE DEPART

Pour les GARDIENS

- ATTRAPER LE FOULARD / CONDUIRE A LA CAGE / RENDRE LE FOULARD. REPOSER LA BANANE.
- SORTIR DU JEU SEUL QUAND LA PINCE EST PRISE

Pour le GORILLE : Redonner la pince au gardien éliminé.

- Seul le GORILLE a le droit de voler les clés.
- Le GORILLE n'est pas pris quand il rend la clé.

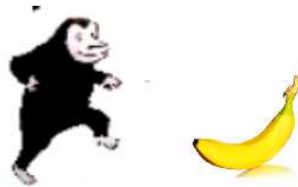
Critères de réussite

Nombre d'ANIMAUX DANS LA MAISON.

Nombre de GARDIEN ELIMINES

Organisation : la classe et partagée en deux

- 1 équipe ANIMAUX avec 1 GORILLE
- 1 équipe GARDIENS/ GARDIENNES
- Rotation des équipes sur 2 manches
- TEMPS DE JEU à définir avec la classe



Cycle 2/3

Jeu de prise

Savoirs à enseigner

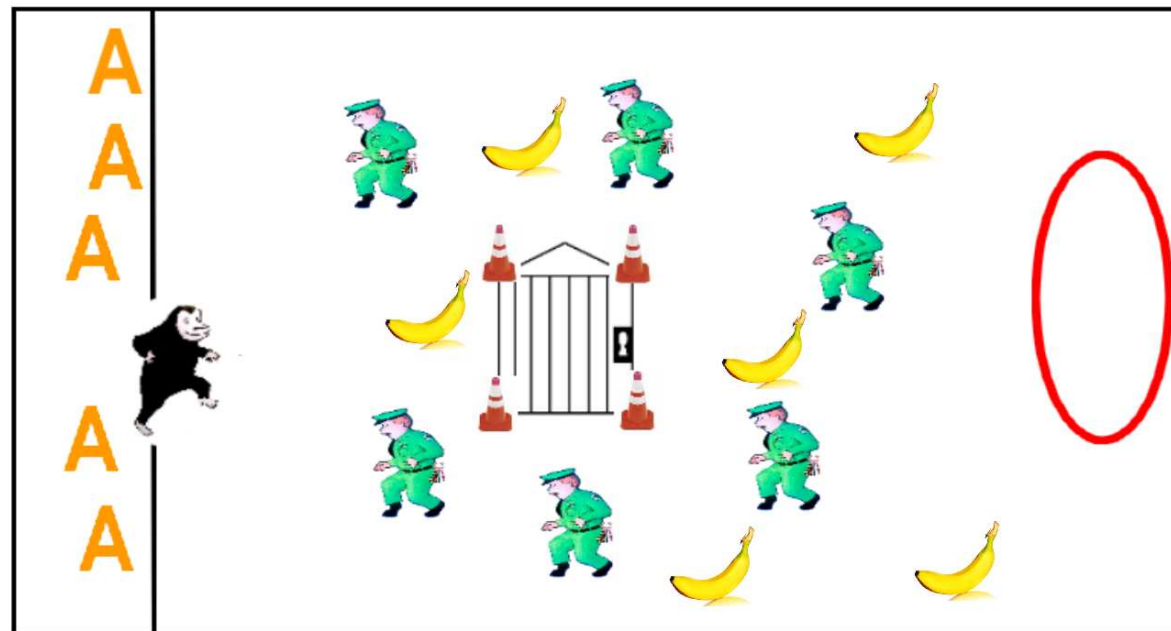
- courir pour fuir, pour poursuivre
- reconnaître son équipe, ses adversaires, l'espace de jeu
- connaître la règle du jeu, la respecter
- mettre en place des stratégies individuelles et collectives
- développer des stratégies individuelles et collectives

MATERIEL

2 JEUX DE CHASUBLES (1 par élève) + 1 SPECIALE GORILLA

1 FOULARD PAR ELEVE / 1 PINCE A LINGE PAR GARDIEN

DES OBJETS/BANANES / CERCEAUX PLOTS / SIFFLET



Evolutions possibles :

- GORILLA délivre les ANIMAUX en leur donnant UNE CLE PRISE AU GARDIEN