

« *KEEP the KEYS !* »

But :

- Les **GORILLES** : VOLER LE MAXIMUM DE CLEFS AUX GARDIENS
- Les **GARDIENS**: REMETTRE DES CLES SUR LE FIL AVANT QU'IL NE SOIT VIDE.

MANCHE RETOUR : Les GARDIENS VONT RECUPERER LE MAXIMUM DE CLES

Consignes

Pour les GORILLES : PRENDRE UNE PINCE A LA FOIS

Pour les GARDIENS : REMETTRE LES EPINGLES / NE PAS GENER LES GORILLES.

Critères de réussite

NOMBRE DE PINCES RECUPEREES PAR CHAQUE EQUIPE.

Organisation : *la classe et partagée en deux*

- 1 équipe GORILLES / 1 équipe GARDIENS/ GARDIENNES
- Rotation des équipes sur 2 manches
- TEMPS DE JEU de 3 min à 8min selon l'âge des élèves

VARIABLES



VARIER LA DISTANCE ENTRE LES CAMPS



POSER DES OBSTACLES (caissettes, cerceaux, lattes, ...) entre les camps

Cycle 2/3

Jeu course

- Objectifs : courir longtemps, gérer son effort
Faire une performance mesurée.

MATERIEL

2 JEUX DE CHASUBLES (1 par élève) FIL A LINGE + PINCES A LINGE EN QUANTITE IMPORTANTE /

POTEAUX (arbres, portes, chaises... pour tenir le fil)

