

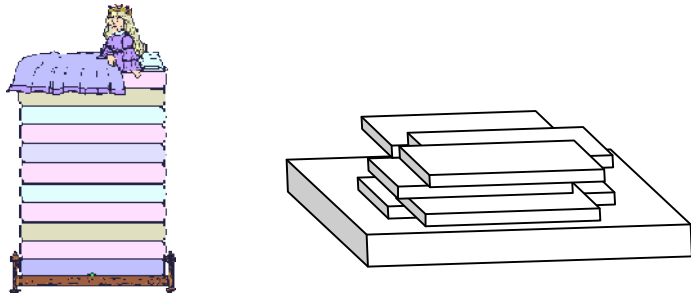
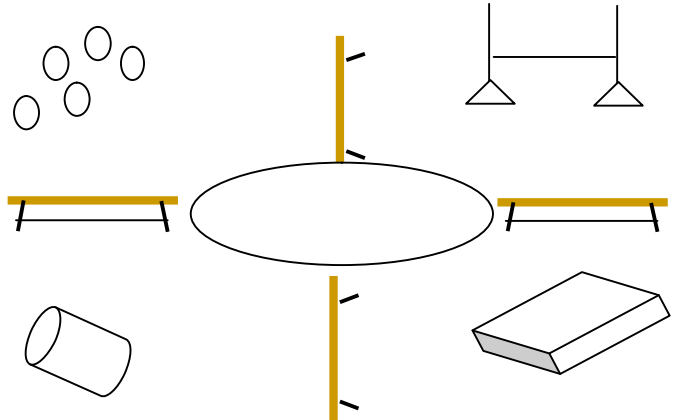
# LES CONTES

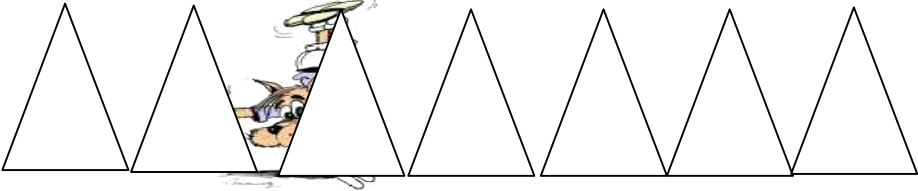


## Objectif

divers jeux avec des thèmes connus, jeux de cartes  
endurance, rapidité,

Echauffement	<p>recomposer le personnage avec : la tête, le corps, les pieds</p> <p>Les cartes sont mises sur une ligne au fond de la salle. Les participants vont chercher une carte et doivent se disposer dos au mur, presque assis dans le bon ordre (tête, corps, pieds), afin de reconstituer le personnage.</p>		<p>Sur de la musique, avec un tambourin, ou grelot Au signal, on ramasse une carte au sol. La personne qui trouve la carte du loup, trouve un exercice d'échauffement. La personne qui prend la carte du balai magique, trouve le moyen de se déplacer.</p>
<h2>1) LA PRINCESSE AU PETITS POIS</h2>			
A			
Partie principale		<p>2 équipes</p> <p>En un temps donné, une équipe doit retourner à l'endroit un maximum de tapis de gym posés au sol tandis que l'autre équipe doit retourner les mêmes tapis à l'envers. Chaque tapis retourné à la fin du temps réglementaire, dans le sens voulu correspond à un point pour les membres de l'équipe.</p> <p>Variante : se mettre par 2 pour tourner les tapis prendre différentes sortes de tapis (tapis de yoga plus léger pour les enfants)</p>	

B		
Partie principale		<p>2 équipes s'affrontent. Mettre à l'endroit indiqué ( sur le petit pois" 1 gros tapis, puis 7 petits par-dessus. Le but du Jeu est que tous les participants de la même équipe soient sur le "lit", c'est-à-dire au sommet du 7ème petit tapis</p>
	<b>2) LES 3 PETITS COCHONS</b>	
	A	
	<p>par 4 équipes Selon le nombre de gymnastes, se répartir sur les bancs. Les gymnastes sont les "cochons" qui doivent reconstruire leur maison. Le but de l'activité est de reconstituer le puzzle qui se trouve sur le banc. Chaque équipe possède un puzzle différent. le gymnaste part du banc en faisant le tour des 3 autres équipes et l'activité proposée entre chaque équipe et revient rechercher une carte dans le cercle afin de constituer son puzzle sur le banc. Les petits cochons passent sous la clôture, (haie) dans les flaques de boue (cerceaux), à travers le tronc (tunnel), dans la prairie (gros tapis). Les cartes posées au centre dans le cercle peuvent être tournées à l'envers ce qui augmente la difficulté du jeu</p>	

B	
Partie principale	 <p>2 équipes Aligner le nombre de cônes par participant, au milieu de la salle. Dessous un cône, se cache un loup! Les gymnastes sont tous des cochons et partent dans un bord de la salle. Et ils marchent ou courent jusqu'au cône, et le soulève. Si le loup y est caché, essayer d'attraper les participants (cochons) de l'autre équipe, avant qu'il ne se mette en sécurité de l'autre côté de la halle. Si le loup n'y est pas, aller rapidement se mettre en sécurité de l'autre côté avant que le gymnaste qui a le loup les attrape. Le cochon qui est attrapé, va cacher le loup et s'assied, sur le banc.</p>
Retour au calme	<p>Tout les jeux se sont déroulés avec les mêmes équipes. Au fur et à mesure, les équipes ont pu gagner des cartes, pour le retour au calme!!</p> <p>Ce dernier jeu, consiste à reconstituer le plus de famille possible. C'est le jeu des familles. Les gagnants des jeux précédents ont déjà pu gagné quelques cartes d'avance, sur les perdants, ainsi ils ont plus de chances de former des familles....</p> <p>Petite danse sur la musique de : 7 méchantes sorcières, du CD intitulé "nouvelles Chansons Devinettes" de Marie-Céline</p> 