

ATELIER 6 : JEU « LA GALOCHE »

page 23

Consigne :

- « tu vises la galoche en appelant un de tes camarades, tu dois inventer une façon de lancer, sous les jambes, de profil... Les autres devront viser de la même façon que toi et aller se poser à côté de leur sac »
- Si tu descends la galoche, ton camarade appelé ira en prison, chacun des lanceurs récupèrera son sac et tentera d'échapper au gardien en retournant au départ.
- Celui qui est en prison ne joue pas pendant un tour
- Si personne ne touche la galoche, on désigne un 2ème lanceur et on recommence

Compétences :

- savoir viser
- savoir répondre à un signal
- courir vite
- anticiper sur ses actions et ses paroles

Lieu : Dans le dernier virage du lac

Dispositif : On désigne le 1er joueur

- Un terrain plat délimité et avec un coin prison
- une boîte de conserve sur un trépied,
- un espace de jeux délimité sur les côtés, une zone de départ, la galoche à 5m pour les PS et distance à adapter à l'âge des joueurs, un sac de graines par joueur ou un anneau ou un petit cône
- Nombre de joueurs : de 6 à...
- But du jeu : faire tomber la galoche en la visant avec des sacs de graines
- Un gardien : près de la galoche

Critères de réussite :

- pour le lanceur : faire tomber la boîte
- pour le gardien : toucher un camarade avant qu'il ne retourne au départ
- pour les joueurs : ne pas se faire toucher

Récompense :

- quand le gardien touche quelqu'un
- quand le lanceur touche la boîte

Matériel : une boîte de conserve, des sacs de graines un par joueur, 8 cônes