

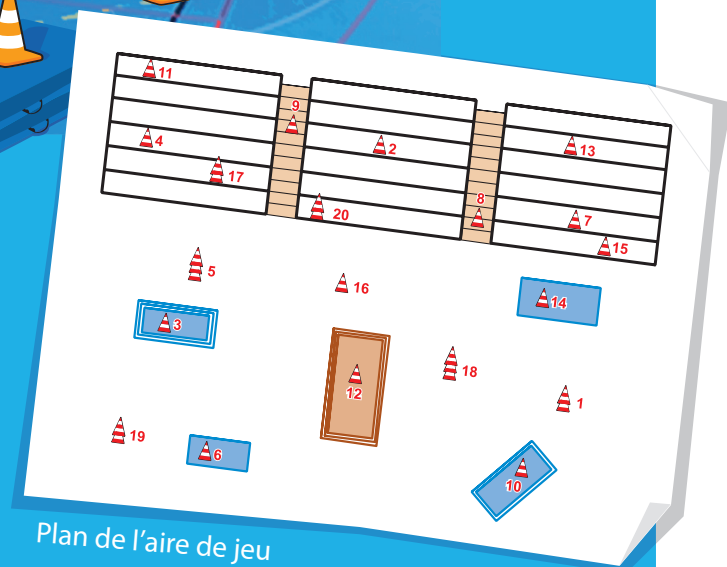
Chat perché



L'animateur a annoncé le numéro «6» et la consigne «plus haut». Fino et Nigo se précipitent sur l'aire de jeu à la recherche d'un cône plus haut que le n°6. Et toi, à l'aide du plan, sur quel plot irais-tu te «percher» ?

But du jeu

Aller sur le bon objet en fonction de sa hauteur.



Plan de l'aire de jeu

difficulté



durée



matériel





objectif

Sensibilisation à la notion de hauteur « plus haut / plus bas »



dispositif (durée estimée du jeu : 30 mn)

Placer dans un gymnase (ou une aire de jeu) des plots à différentes hauteurs (clairement identifiables). Réaliser sur une feuille A4 un plan en matérialisant la position des objets. La hauteur des objets peut être matérialisée par des gradins, des marches d'escaliers, et des tapis et cônes empilés les uns sur les autres. Visiter l'ensemble des différents objets avec les jeunes pour leur signifier la hauteur des différents cônes.

C'est parti !

L'animateur annonce « 6, plus haut » ! Les rase-moquettes regardent sur leur plan où est le plot n°6, et cherchent un plot situé plus haut. Une fois repéré ce plot, ils courent dessus pour se « percher ». Le dernier perché, ou éventuellement ceux ayant fait une erreur, perdent la manche.

Conseils pour prolonger la séance :
 Profitez du réseau de postes posés pour proposer aussi des petits circuits ou duels (voir variantes ci-dessous).



matériel

pour le dispositif

- ▶ Tapis de sol, plinthe, cônes, plots.
- ▶ 1 plan réalisé de l'aire de jeu avec les différents objets.
- ▶ 1 jeu de X pinces pour la formule « score » et « circuit ».
- +1 carton modèle pour la correction (selon variantes).

pour les jeunes

- ▶ 1 carte
- ▶ 1 carton de contrôle par thème (variantes).



consignes

« Au début de chaque manche, j'annonce un numéro (désignant un des objets de l'aire de jeu) et j'indique la consigne « plus haut » ou « plus bas ». Vous consultez votre plan, localisez l'objet désigné par ce numéro, et vous devez trouver un objet plus haut ou plus bas (suivant la consigne) et aller vous « percher » dessus le plus rapidement possible. Celui qui fait une erreur marque un point. »
 « Si personne ne fait d'erreur, c'est le dernier « perché » qui marque un point. »
 « Celui qui a le moins de points à la fin du jeu a gagné. »

Avoir marqué le moins de points possible.



variantes

- ▶ Formule « score » : faire poinçonner depuis l'objet le plus haut à l'objet le plus bas (ou vice versa).
- ▶ Formule « duel » : annoncer un numéro (ou une suite de n°) pour des duels (voir fiche n°10 « Béret »).
- ▶ Formule « circuit » : profiter du réseau de postes pour élaborer des petits circuits.
- ▶ Pour complexifier la situation :
 - Ne pas laisser la possibilité d'être 2 sur le même objet.
 - Ajouter un plot de contournement (voir fiche n°11 « Rapid'O ») ou disposer les cartes à distance des jeunes.