

HANDY

Au temps des chevaliers

L'ENTREE DE SEANCE

La joute des chevaliers

2 chevaliers s'affrontent à l'entraînement.

Au départ, donné par le parent, ils doivent effectuer le parcours (slalom + saut) pour toucher la cible (carton) avec le ballon avant l'autre.

Celui qui réussit, récupère une médaille.



MATERIEL

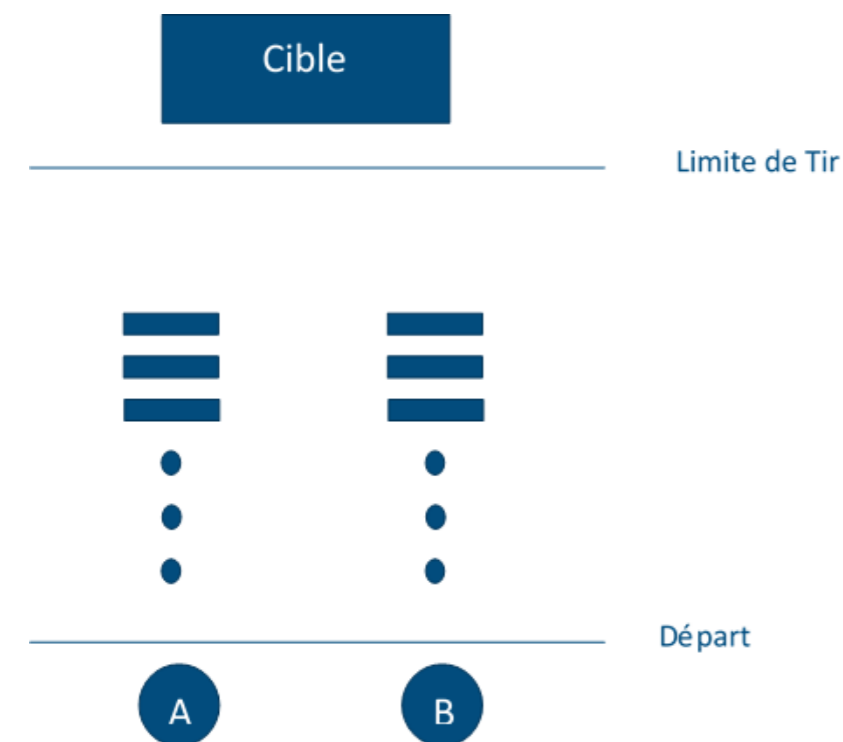
Utiliser des bouteilles pour le slalom et les haies et un mur ou un carton pour la cible + 2 ballons.

Balais pour le départ et la zone.

FAIRE EVOLUER

les déplacements peuvent se faire de différentes façons

- cloche pied
- pieds joints
- pas chassés
- canard
- marche arrière



Cliquez ici pour voir des vidéos de présentation de l'entrée de séance

La catapulte

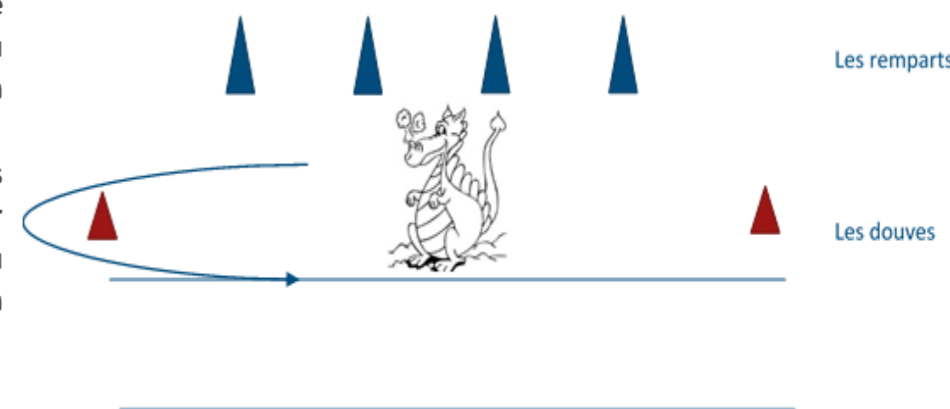
L'HISTOIRE

→ La princesse est enfermée dans le donjon du château protégée par le dragon CORONAVIRUS.

Vous devez casser les remparts afin de pouvoir rentrer dans le château mais attention au dragon qui rode.



ORGANISATION



MATERIEL

Cartons, bouteilles ou château de papier toilettes pour les remparts
2 balais pour délimiter les douves + ballons, 2 bouteilles pour les tours.



EXPLICATIONS

Le dragon protège les remparts. Au signal de départ le dragon doit faire le tour d'un tour avant de pouvoir arrêter les tirs de catapulte, l'enfant doit se rapprocher des douves sans y pénétrer et lancer le ballon sur les remparts pour le faire tomber. Le dragon doit essayer d'empêcher les boulets de la catapulte de faire tomber les remparts.

FAIRE EVOLUER

Si trop facile, faire partir le dragon directement de la tour ou le mettre directement devant les remparts.
Si trop dur, demander au dragon de se déplacer sur une jambe.

CONSEILS

Attention à la distance de tir et la taille des cibles pour que l'enfant soit en réussite.
L'enfant doit essayer de prendre le dragon de vitesse et tirer sur la cible à l'opposé de la tour que le dragon a contourné.



DANS CE JEU L'ENFANT VA:

- Tirer sur une cible en évitant le gardien de but.
- Chercher à « feinter » le gardien et le prendre de vitesse.
- Arrêter les tirs en se positionnant en tant que gardien de but.



Cliquez ici pour voir des vidéos de présentation de cette situation

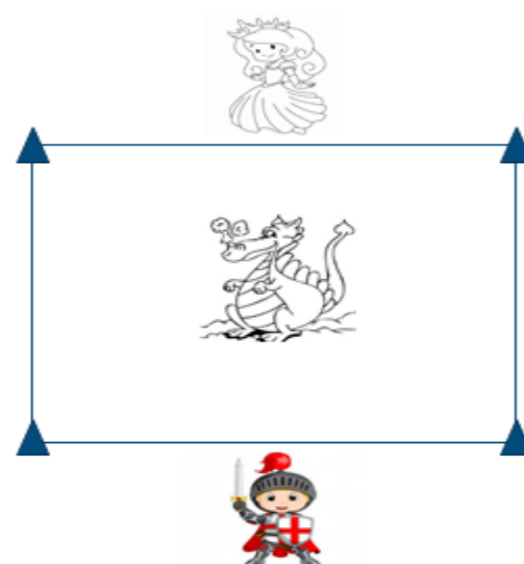
Sauver la princesse



L'HISTOIRE

→ Maintenant que nous avons cassé les remparts, le chevalier peut entrer dans le château pour sauver la princesse mais attention au dragon qui rôde toujours.

ORGANISATION



MATERIEL

Bouteilles pour délimiter la cour du château.
Une peluche pour symboliser la princesse.



DANS CE JEU L'ENFANT VA:
- Repérer où est le dragon pour courir et traverser l'espace sans se faire toucher.
- Chercher à « feinter » le dragon et le prendre de vitesse.

EXPLICATIONS

L'enfant doit traverser la cour du château sans se faire toucher par le dragon et récupérer la princesse.

Le dragon ne peut pas sortir de la cour du château et doit essayer de toucher le chevalier. Le dragon a été touché par un tir de catapulte donc il ne peut se déplacer que sur une jambe.

Si le chevalier est touché à l'aller il est blessé et s'il se fait toucher de nouveau au retour, il change de rôle avec le dragon.

FAIRE EVOLUER

Si trop facile pour le chevalier, le dragon peut courir comme il veut.

Si trop dur pour le chevalier, le dragon doit essayer d'attraper un T-shirt accroché au dos du chevalier.

CONSEILS

Attention à la taille de la cour du château pour que l'enfant soit en réussite.



Cliquez ici pour voir des vidéos de présentation de cette situation



LE RETOUR AU CALME

Coloriage - exemples à imprimer en cliquant sur l'image

