

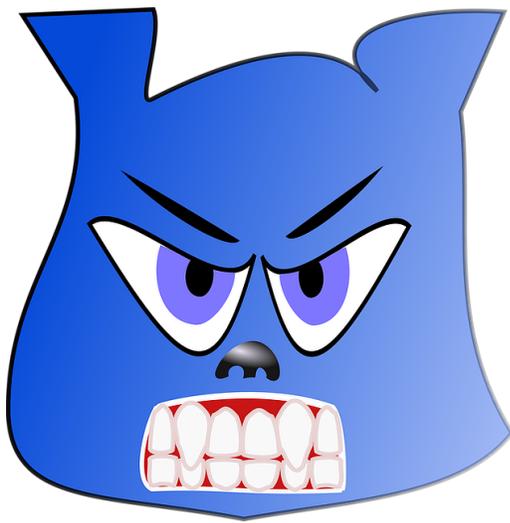


ASSOCIATION QUÉBÉCOISE DE LA GARDE SCOLAIRE
SOUTENIR
REPRÉSENTER
MOBILISER

L'antre de la Bête

Groupe d'âge : Multiâge

Faites bouger vos élèves avec cette variante du jeu 1-2-3 Soleil !



Matériel requis :

- Un grand espace pour bouger (extérieur ou gymnase)
- Des cônes ou de la craie pour faire deux lignes

Image :

OpenClipart-Vectors sur Pixabay

Démarche

1. Les explorateurs doivent traverser silencieusement une zone pour atteindre le trésor qui est dans l'antre de la Bête. Lorsque la Bête se réveille, on fige sur place pour ne pas se faire manger!
2. Le jeu commence avec les explorateurs derrière leur ligne et la Bête qui dort les yeux fermés derrière sa ligne, de l'autre côté de la zone de jeu.
3. C'est à ce moment que les explorateurs bougent silencieusement pour atteindre l'autre ligne, l'antre de la Bête.
4. Lorsque la Bête entend un bruit, elle grogne, se retourne et les explorateurs doivent figer sur place.
5. Si un joueur se fait surprendre à bouger, il doit courir le plus vite possible jusqu'à sa ligne, faire 10 jumping jack et revenir à au même endroit où il était.
6. Le joueur qui réussit à entrer dans l'antre de la Bête devient la Bête pour le prochain tour.

*Inspiré de : <https://www.asphaltgreen.org/blog/rep-it-out-games-for-social-distancing>