

# JEU À VIVRE SUR UNE SEMAINE

**L'ange gardien**  
(Je suis l'ange gardien de ... chut !)



Chaque élève reçoit un petit papier sur lequel le prénom d'un « camarade » est inscrit.

L'élève devient alors l'ange gardien de cette personne.

Il doit lui faciliter la vie, lui être agréable sans que son camarade, qui fait l'objet d'attention, ne devine qui est son ange gardien.

Le but est de jouer des « good turn » (comme le définissait Badent-Powell).

## JEU EN EPS

**Les mousquetaires**  
(Pour développer l'empathie, l'amitié)

3 équipes de 4 élèves.

Chaque équipe a son espace (taille identique pour les 3 équipes).

Dans chaque équipe, 3 des élèves prennent une posture différente (un peu difficile à tenir).

Exemples :

- Faire la chaise contre un mur
- Être en équilibre sur un pied.
- Faire l'araignée
- 1 pied, 1 main au sol
- Etc, .. ;

Le 4<sup>ème</sup> joueur doit courir ou marcher vite autour de ses camarades en respectant le circuit établi.

Pendant qu'il effectue le circuit, il doit être attentif à ses camarades.

Il doit faire un minimum de 2 circuits avant de prendre la place d'un camarade.

Pour choisir son camarade, il doit être attentif à la douleur, au déséquilibre qu'ils peuvent ressentir.

Il prend la place de celui qui semble être le plus en difficulté.

Le nouveau coureur ou marcheur fait lui aussi 2 tours avant de prendre la place de quelqu'un d'autre.

L'équipe qui gagne est celle dont les joueurs tiennent le plus longtemps.

Liens – Jeu des mousquetaires :

<https://vimeo.com/137681120>

<https://vimeo.com/238444972>