

Nom de l'activité	Crocodiles et noix de coco
Temps nécessaire	30 mn
public (âge et nombre)	A partir de 6 ans
Objectif pédagogique	Rapidité, réflexes, coopération, créativité
Description de l'activité	<p>En cercle, un joueur au milieu. On présente d'abord les figures, puis le joueur du milieu, doit viser quelqu'un en lui demandant de réaliser un figure, puis un autre, puis un autre, rapidement.</p> <p>Les figures s'exécutent par trois : au centre, la personne visée, de chaque côté, une personne "accessoire"</p> <p>les figures :</p> <ul style="list-style-type: none"> -crocodile : les trois allongés au sol, bras tendus devant eux qui s'articulent comme les mâchoires d'un crocodile - James Bond : celui du milieu prend une pause avec un revolver. Les deux autour, jouent au James Bond Girls, en griffant les bras du joueur du milieu. - Le grille pain : les deux joueurs des cotés se donnent les mains. Celui du milieu, saute dans le cercle formé par ses camarades. Il est la tranche de pain dans le grille pain. - l'éléphant : celui du milieu attrape son nez avec sa main droite autour de son bras gauche ballant qui représente la trompe. Les deux autres forment un cercle de chaque coté de sa tête, qui représentent les oreilles de l'éléphant; -le palmier : celui du milieu lève ses deux bras de chaque coté en forme de palmier. Les deux autres, viennent se mettre en boule sous chaque bras, ils représentent les noix de coco
Variantes évolution	<p>Marylin Monroe : celui du milieu incarne Marylin et mime la robe qui s'envole, les deux autres soufflent pour reproduire l'effet du vent sur sa robe</p> <p>Le Kangourou : celui du milieu met ses bras en cercle devant lui pour signifier la poche, les deux autres miment le fait de vomir dans cette cuvette.</p> <p>Des figures peuvent être inventés à l'infini</p>
Matériel	aucun
Espace	Permettant de faire un cercle des joueurs sans être trop serrés
Observations	Jeu permettant de développer les réflexes
Valorisation et mise en scène	Travail d'échauffement, préparatoire