

# #01 - NOURRIR LES ANIMAUX

**Nombre de joueurs / joueuses** : classe entière.

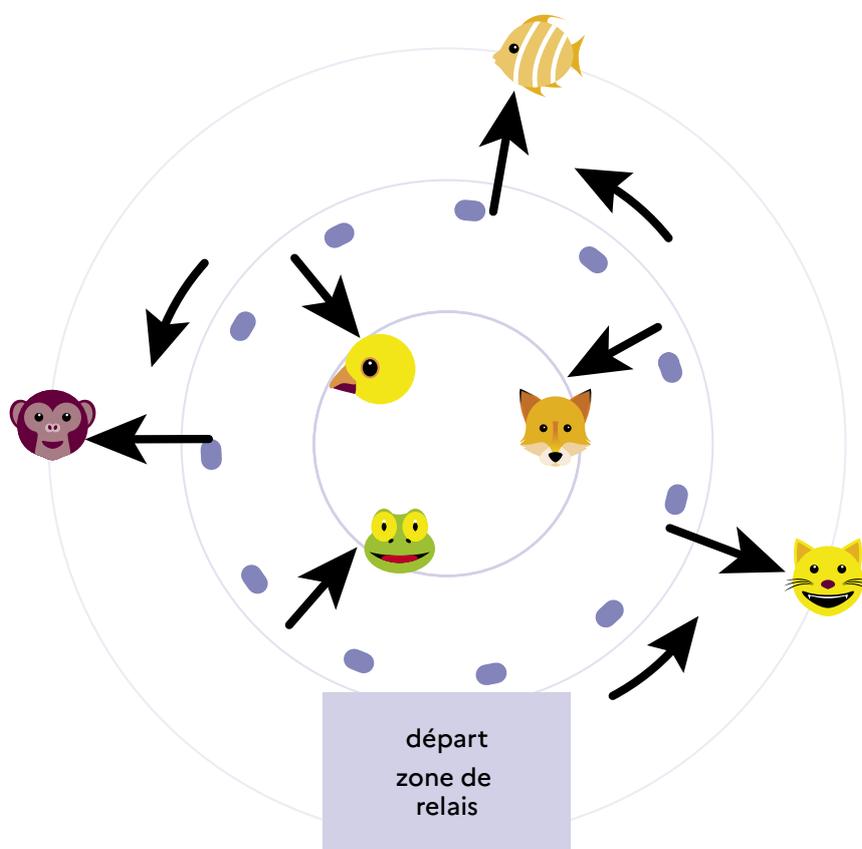
**Matériel** : des coupelles, des images d'animaux, des bouchons ou sacs de graines ou kapla, etc.

**But du jeu** : atteindre chaque animal afin de le nourrir, déposer un bouchon devant chaque animal.

**Organisation** : une boucle est matérialisée dans la cour avec des coupelles, cinq étapes à atteindre figurées par des images d'animaux. Les animaux sont placés à 5, 7, 9, 11 et 13 mètres à l'extérieur ou à l'intérieur de la boucle au fur et à mesure que l'on avance sur celle-ci. Chaque coureur doit nourrir les 5 animaux, il doit courir sur la boucle, et prendre le chemin qui mène à l'animal et revenir par le même chemin pour reprendre sa course sur la boucle.

**Règle** : les élèves sont divisés en groupe de 4 coureurs, les 1<sup>ers</sup> coureurs de chaque équipe d'élancent sur la boucle avec 5 bouchons dans les mains et doivent nourrir les animaux en courant sans s'arrêter, ils donnent le relais aux 2<sup>es</sup> et ainsi de suite. L'équipe qui a gagné est celle qui a fini en premier.

**Schéma** :



LE  
JEU

**La question « Génération 2024 »** : Savez-vous pourquoi la distance du Marathon est d'exactly 42,195 km ?