Activité en classe

Vous allez jouer à des jeux en relation avec l'histoire.

**Préparation du moniteur**

Dans un grand sac, mettre des objets (ou à défaut des images) appartenant à l'histoire (croix, couronne d'épine, oreille, fouet, rideau, gros caillou (tremblement de terre), pierre ronde (tombeau), tissu pourpre, dés, pièces d'argent, éponge etc.).

**Explication**

* Le moniteur divise les enfants en deux équipes, afin qu'elle soit bien équilibrée.
* Placer les deux équipes face à face contre les murs qui s'opposent.
* Le premier joueur de chaque équipe va à cloche pied, chercher le plus vite possible dans le panier, un objet qu'il va rapporter vers son équipe.
* Si un des enfants a pris un objet avant l'autre, ce dernier ne prendra pas d'objet à son équipe.
* L'équipe qui a pris un objet doit deviner, uniquement en équipe ce que l'objet signifie par rapport à l'histoire.
* Si l'équipe ne sait pas répondre correctement alors, c'est l'autre qui a le droit de donner la réponse !
* Si aucune réponse n'est juste, c'est le moniteur qui répond et prend l'objet en question.
* Ensuite, la course aux objets avec les deux équipes reprend, mais en la variant (courir, sauter, marcher en reculant, marcher sur la pointe des pieds, en crabe, pas chassé, pas de géant, etc.), jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'objet dans le sac.
* Faites le compte d'objets de chaque équipe.
* L'équipe gagnante est celle qui a le plus d'objets dans son camp.