

Jeu de Classe Physique – L'Appel du Chiot Secourable – Histoire SSSSB 038



Comment jouer

Rôles

- Un enfant joue le chiot.
- Un enfant joue le touriste dans le besoin.
- Les autres sont les familles de la cour.

Mise en place

- Le **touriste** fait semblant d'être fatigué, affamé ou perdu (assis tranquillement).
- Le **chiot** le remarque et donne un signal (aboïement, applaudissement ou en disant « À l'aide ! »).

Action

- Quand les familles entendent le signal, elles doivent rapidement se rassembler et décider comment aider le touriste.
- Elles peuvent offrir de l'eau, de la nourriture ou des mots gentils (avec des accessoires ou par imagination).

Tour de réflexion Après chaque partie, les enfants partagent ce qu'ils ont ressenti en jouant :

- Être le touriste recevant de l'aide.
- Être le chiot donnant l'alerte.
- Être les familles offrant de la gentillesse.