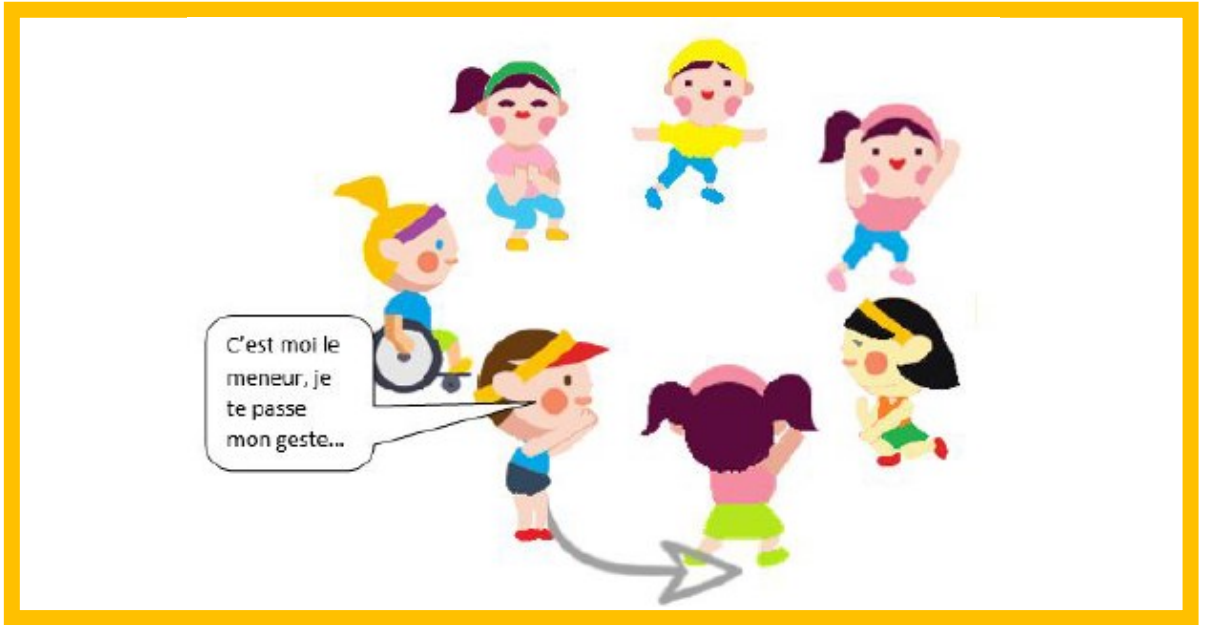




PASSE LE GESTE !



Compilation d'extraits issus de documents pédagogiques

Compilation d'extraits issus de documents pédagogiques

Variables

- ◆ Faire évoluer le sens des gestes
- ◆ Changer de meneur
- ◆ On peut faire plusieurs rondes selon le nombre d'élèves

Inclusion

- ◆ Jouer assis ou debout
- ◆ Adapter le nombre d'élèves dans la ronde
- ◆ Adapter le nombre de gestes passés, le type de la gestuelle et privilégier des statures

Consigne

Les joueurs sont en cercle. Le meneur de jeu fait un geste qu'il « passe » à son voisin. Une fois que le geste est maîtrisé, il en rajoute un.

Matériel

- ◆ Aucun



PAUME PAUME...



Compilation d'extraits issus de documents pédagogiques

Compilation d'extraits issus de documents pédagogiques

- ◆ Utiliser la deuxième main comme une main d'équilibre
- ◆ Garder les pieds au sol

Inclusion

- ◆ Interdire le sautillerment
- ◆ Changer de jambe

Variables

- ◆ 2 élèves face à face, sur un pied, paume contre paume.
- ◆ Déséquilibrer son adversaire en gardant le contact des mains.

Consigne

- ◆ Aucun

Matériel

PAUME PAUME...





1, 2, 3... SOLEIL !



Compilation d'extraits issus de documents pédagogiques

Compilation d'extraits issus de documents pédagogiques

- ◆ Troubles moteurs : aider en fonction des possibilités de l'élève
 - ◆ Troubles auditifs : jouer en binôme pour donner des signaux kinesthésiques à l'élève malentendant
 - ◆ Troubles visuels : jouer en binôme pour guider les déplacements
- Inclusion
- ◆ Pratiquer le jeu avec du matériel (rollers, cordes, ballés...)
 - ◆ Faire le jeu les yeux fermés
 - ◆ Imposer un type d'arrêt (sur une jambe, de dos, les bras en l'air...)
 - ◆ Varier la distance à parcourir

Variables

Un groupe d'enfants sur une ligne, un meneur de jeu situé à 10m qui compte jusqu'à trois puis se retourne. Il faut arriver à avancer jusqu'au mur, en s'immobilisant dès que le meneur de jeu se retourne.

Consigne

Aucun

Matériel

1, 2, 3... SOLEIL !





DES HAUTS ET DES BAS



Compilation d'extraits issus de documents pédagogiques

Compilation d'extraits issus de documents pédagogiques

Le joueur peut lever ou baisser la main pour signifier « haut » et « bas ». Le meneur énonce à voix haute et montre le nombre de mouvements écrits sur une ar-

doise.

Inclusion

- ◆ Jouer selon un temps donné
- ◆ Ne pas se parler entre joueurs
- ◆ Changer de meneur
- ◆ Modifier les actions correspondant à « haut » et « bas »

Variables

Les joueurs sont en cercle. Le meneur doit énoncer un nombre suivi de « haut » ou « bas ». S'il dit « 5 bas » : 5 joueurs et seulement 5 doivent s'accroupir. Les joueurs doivent donc se méfier d'ac-

cord.

Consigne

◆ Aucun

Matériel

DES HAUTS ET DES BAS





JACQUES A DIT



Compilation d'extraits issus de documents pédagogiques

Compilation d'extraits issus de documents pédagogiques

Variables

- ◆ Jouer par équipe: quand on perd, on rejoint l'autre équipe.

Inclusion

- ◆ Placer près du meneur, les élèves ayant besoin de répétition ou de mime
- ◆ Créer des binômes pour travailler l'entraide

Consigne

Les joueurs ne doivent exécuter la consigne donnée par le meneur qu'à la seule condition que la phrase prononcée ait commencé par « Jacques a dit... »

Matériel

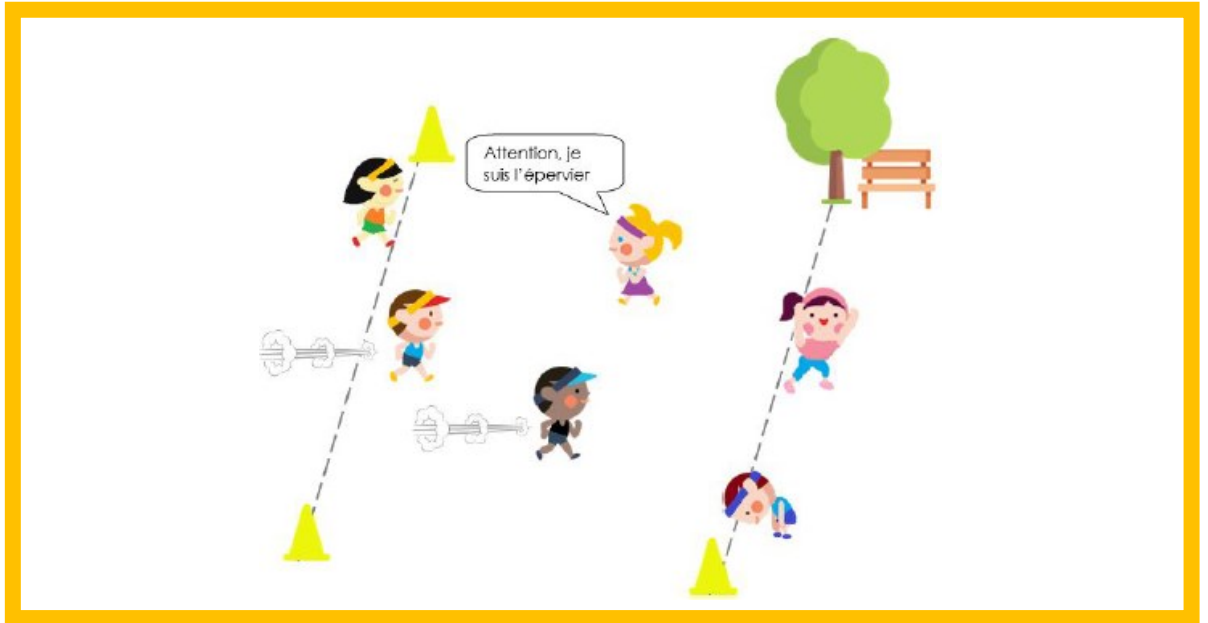
- ◆ Aucun

JACQUES A DIT





L'ÉPERVIER



Compilation d'extraits issus de documents pédagogiques

Compilation d'extraits issus de documents pédagogiques

◆ Prévoir des zones de refuge au milieu de la cour pour gérer le déplacement

Inclusion

◆ Définir de façon différente, ce qui arrive à celui qui est touché (éliminé, point pénalisé, aide au-près de l'épervier)

◆ Changer la taille du terrain

◆ Varier le nombre d'éperviers.

Variables

Les joueurs doivent passer d'une zone extérieure à l'autre tout en traversant celle du centre. L'épervier au milieu doit attraper ceux qui traversent.

3 zones successives

Consigne

◆ Aucun

Matériel

L'ÉPERVIER

