

Jacques a dit :

OBJECTIF(S)

Réagir à un signal.
Réaliser une action dans un temps limité.

DISPOSITIF

Délimiter avec des plots un espace de jeu de 10 m X 10 m, à moduler selon le nombre d'élèves.

RÈGLE

But du jeu : obéir rapidement à une consigne du meneur.

Dos tourné, sans regarder les joueurs, le meneur donne des consignes qui se succèdent assez rapidement : « Jacques a dit : avance de trois pas ! », « Jacques a dit : cours ! ».

Les joueurs ne doivent suivre les ordres que s'ils sont précédés de l'annonce « Jacques a dit ». Le meneur compte alors jusqu'à 3 et se retourne. Les joueurs doivent être immobiles sans quoi ils sont éliminés.

CONSEILS

Au début, les messages sont individuels et simples, puis ils se compliquent, annonçant des actions plus collectives (voir variables).

Bien faire expliquer les rôles de chacun. Nommer les verbes d'action et expliquez le vocabulaire des consignes.

Après quelques minutes de jeu, on peut se regrouper pour évoquer les difficultés, introduire des variables, proposer des améliorations pour courir plus vite et reformuler les consignes et règles du jeu.

VARIABLE(S)

Règle :

- Donner d'abord des messages individuels simples (« Asseyez-vous ! », « Sautez ! ») puis des messages plus complexes (« Mettez-vous en ronde ! », « Faites un petit train ! »)...

Espace :

- Varier la taille de la zone de jeu.

Parcours photos

OBJECTIF(S)

Construire son itinéraire.

Se repérer et se déplacer seul ou à deux dans un lieu connu.

DISPOSITIF

Le meneur réalise une planche de 4 à 6 photos prises sur le lieu d'évolution (représentant des éléments caractéristiques du lieu) et choisit un mot secret que les joueurs devront reconstituer (le mot doit contenir autant de lettres que de photos).

Le meneur prévoit un balisage de chaque lieu : une affiche avec la photo, une des lettres du mot secret et un crayon feutre.

Prévoir une photo prise sur chaque lieu pour tous les enfants. On peut choisir tout autre moyen de repérage, comme suggéré dans la vidéo.

RÈGLE

But du jeu : retrouver les lieux correspondant aux photos et valider en reproduisant la lettre figurant sur la balise (la dessiner à côté de la photo).

Au point de rassemblement, le meneur donne à chaque joueur une première photo avec la consigne suivante : « Retrouve chaque lieu représenté par une photo et recopie à côté de la photo la lettre que tu trouveras ».

Une fois parvenu au lieu indiqué, le joueur note sur la photo la lettre affichée sur le lieu, puis revient au point de rassemblement. Chaque joueur doit faire les quatre trajets pour trouver les quatre lettres et reconstituer le mot secret.

Chacun garde les photos sur lesquelles il a noté la lettre correspondante.

CONSEILS

Après quelques minutes de jeu, on peut se regrouper pour évoquer les difficultés, visualiser les trajectoires, donner des repères visuels, introduire des variables, proposer des améliorations et reformuler les consignes et règles du jeu.

À la fin du jeu, on essaie ensemble de trouver le mot secret.

VARIABLE(S)

Espace :

- Choisir des photos de l'intérieur ou de l'extérieur de l'école.
- Éloigner les balises photos.

Matériel :

- Varier les angles de prises de vues des photos.
- Faire des parcours avec deux photos et deux lieux consécutifs.

- Utiliser des gommettes de couleur disposées sur chaque lieu à la place des lettres.
- Varier le nombre de photos.

Joueur :

- Le parcours peut se faire à trois, à deux ou seul.

Règles :

- Effectuer le parcours de manière linéaire en retrouvant successivement tous les lieux.
- Effectuer le parcours en étoile : une image après l'autre, après validation de l'enseignant.
- Introduire la notion de vitesse, dans un temps limité.

Petits ateliers cirque :

<http://www.petitsateliers.fr/cirque/ateliers-gratuits/>

yoga

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLqSk7Cu0HAF54zStfBWR2jGkGLco4dFTN>

<https://www.petitbambou.com/fr>