

## Séance animateurs Necker

Thème : Petits jeux en salle de gym.

### 1. Jeu de réaction

Par 2, les élèves sont placés dos à dos à équidistance par rapport à un cône. L'enseignant dit des parties du corps (tête, genoux, pieds...) que les élèves doivent toucher avec leurs 2 mains. Au signal (GO ou autre), c'est le 1<sup>er</sup> qui prend le cône qui a gagné.



### 2. Loup par équipe

Faire des groupes de 5-6. Un élève est désigné pour être le loup. Les autres se placent en cercle et se tiennent les mains. L'un d'entre eux place un sautoir accroché au short. Le but du loup est de le prendre alors que les autres élèves se déplacent toujours en cercle pour lui échapper.



### 3. Estafette numéro

Faire 2 ou 3 équipes. Les élèves se placent en colonne devant 5 cônes espacés de 3-4m. L'enseignant dit à haute voix un chiffre, le 1<sup>er</sup> de la colonne court faire le tour du cône correspondant et revient se mettre dans la colonne.



### 4. Estafette chaise (banc)

Faire 3-4 équipes. Les élèves se placent en colonne devant 5 cônes espacés de 3-4m. Au signal, le 1<sup>er</sup> élève court, tourne autour de chaque cône et s'assoit sur la chaise.

Variante : à la place de la chaise, mettre un objet à attraper (cône, balle...)



### 5. Estafette cône

Faire 3-4 équipes. Les élèves se placent en colonne devant 5 cerceaux espacés de 3-4m. Au signal, le 1<sup>er</sup> élève court et vient placer 1 cône dans le 1<sup>er</sup> cerceau. Une fois posé, le 2<sup>ème</sup> élève peut partir avec son cône. Quand tous les cônes sont dans le 1<sup>er</sup> cerceau, les élèves courent, prennent un cône dans le 1<sup>er</sup> cerceau pour le placer dans le 2<sup>ème</sup>, etc.

Le but est d'être la 1<sup>ère</sup> équipe à amener tous ses cônes dans le dernier cerceau.

