

JEUX ADAPTES EN SALLE

Ci-dessous, des adaptations de jeux en salle de gym qui, en plus de bouger, incitent à la réflexion et à des choix de stratégie. Des adaptations sont possibles en fonction de l'âge et du niveau des enfants.

1. *Le Line Pacman*

Objectif: Eviter le Pacman et rester sur les lignes.

Déroulement:

Les élèves peuvent se déplacer dans n'importe quel sens tant qu'ils restent sur les lignes au sol. Interdit de sauter d'une ligne à l'autre. S'ils se font toucher par un pacman, ils doivent s'asseoir sur la ligne. Ce chemin est ainsi bloqué pour les autres joueurs, mais pas pour le Pacman. Les élèves touchés peuvent être libérés par le docteur.

Matériel:

- salle de gym avec des lignes au sol
- 2 Frisbees rouges pour les pacmans
- 1 sautoir vert pour le docteur

Variantes:

Varié les déplacements (sautiller, sauter sur un pied, pas chassés)

Au lieu d'avoir un docteur, les élèves touchés doivent se tenir debout sur une jambe pendant 20 secondes et peuvent ensuite repartir.



2. *Puissance 4*

Objectif: Aligner 4 sautoirs sur une ligne horizontale, verticale ou oblique

Déroulement:

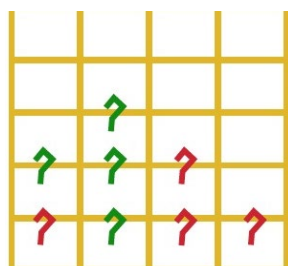
Sous forme de courses estafettes, deux équipes s'affrontent pour former une ligne de 4 sautoirs le plus rapidement. Le premier de chaque équipe court et pose son sautoir sur un échelon, à l'endroit souhaité. Puis il repart taper la main du suivant.

Matériel:

- sautoirs de deux couleurs différentes

Variantes:

- Les deux équipes jouent en alternance
- Idem mais en 3D avec des cônes et des anneaux.



3. *Démineurs*

Objectif: Traverser le champ miné sans déclencher le piège.

Déroulement:

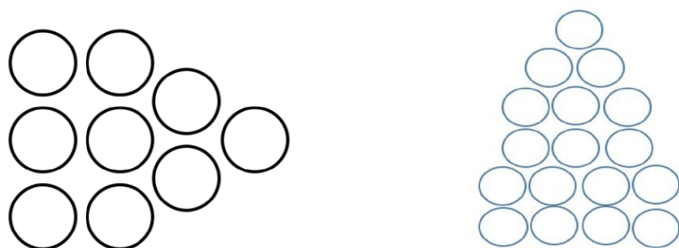
Un élève est le chef et décide d'un itinéraire dans le champ miné. A tour de rôle, ses coéquipiers s'avancent dans le champ miné et tentent de trouver le passage sécurisé. Si un élève marche dans un cerceau qui ne fait pas partie du parcours, le chef l'indique par un son. L'élève passe son tour au suivant. Le deuxième tente d'avancer plus loin et les autres mémorisent l'itinéraire au fur et à mesure des réussites. Ainsi de suite jusqu'à ce que le groupe ait trouvé le passage.

Matériel:

-18 ou 27 cerceaux, fiches de parcours

Variante:

Sous forme d'estafettes. A tour de rôle, les élèves tentent de trouver le passage jusqu'à la fin du parcours. Deux parcours en parallèle.



4. *Sudoku*

Objectif: Placer les assiettes de façon à avoir les 4 couleurs sur chaque ligne, colonne et carré.

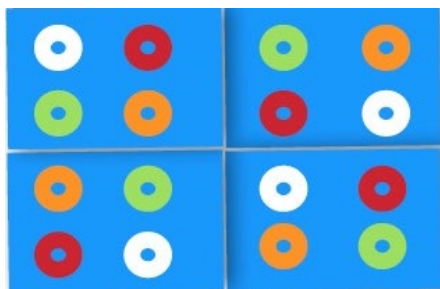
Déroulement:

1 tapis par équipe est partagé en 4 zones avec des cordes.

Les élèves sous forme d'estafettes doivent placer les assiettes sur le tapis de sorte qu'il n'y ait qu'un seul objet de chaque couleur par ligne, colonne et carré. Une fois les assiettes posées, on inverse deux assiettes jusqu'à obtenir le résultat correct.

Matériel:

- 2 à 4 tapis, 4 à 8 cordes, 32 à 64 assiettes



5. Mastermind

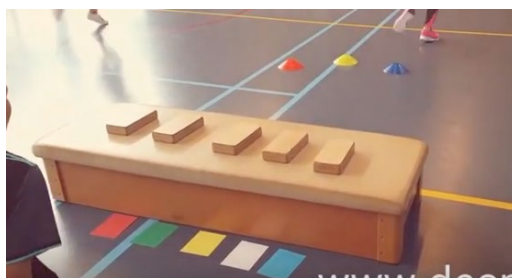
Objectif: Trouver les 5 couleurs mystères et leur emplacement

Déroulement:

Un élève de chaque équipe va former une suite de couleurs derrière le caisson. Une fois la suite formée, le départ de la course est donné. Sous forme de courses estafettes, courir avec une assiette ou un objet et le placer devant le caisson. Une fois les objets placés, le meneur indique ce qui est exact en plaçant les assiettes/objets corrects sur le caisson. Les joueurs continuent alors et permutent deux objets jusqu'à obtenir la suite exacte.

Matériel:

- couvercles de caisson
- év. tapis pour cacher le jeu posé sur le caisson
- assiettes ou objets de 5 couleurs



6. Rubik's cube

Objectif: Etre la première équipe à reproduire la face du rubik's cube

Déroulement:

Des assiettes sont placées en carré de manière aléatoire sur un tapis. Sous forme de course estafettes, courir et permuter deux assiettes pour retrouver la même figure que sur le cube. Passer ensuite le relais au suivant qui va faire la même chose.

Matériel:

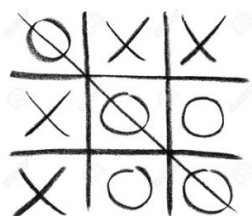
- 2 tapis, 2 cubes, assiettes



7. Tic Tac Toe

Objectif : Aligner 3 objets semblables

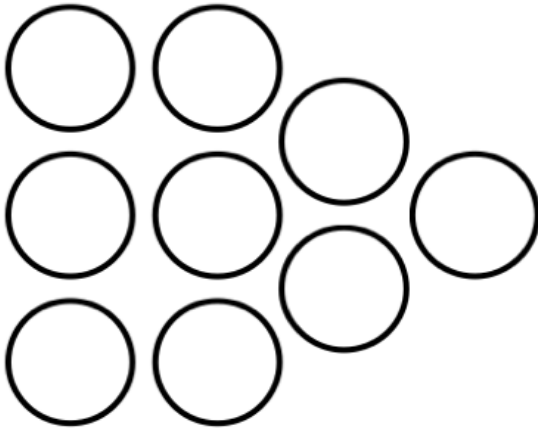
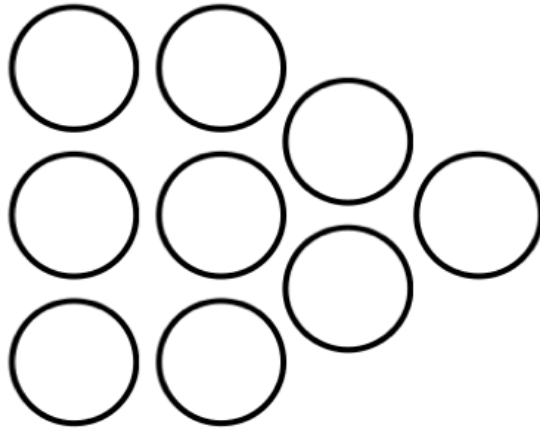
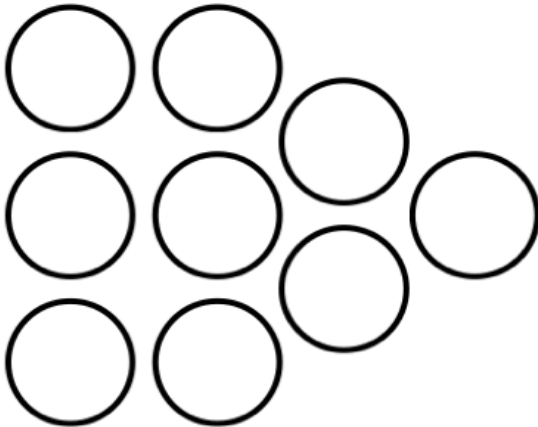
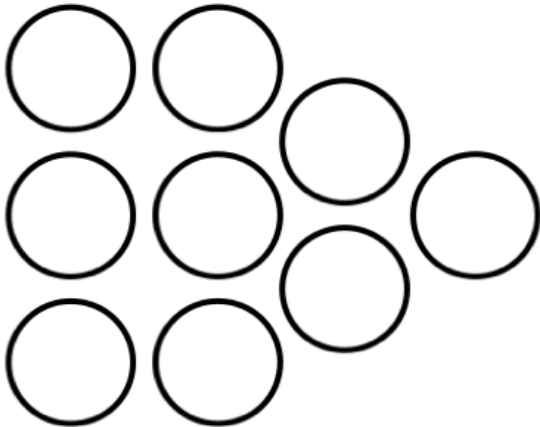
Former les grilles tic tac toe avec des cordes ou des cerceaux. Deux équipes s'affrontent avec chacune 3 assiettes de même couleur. Course estafettes pour aller déposer puis déplacer les assiettes.



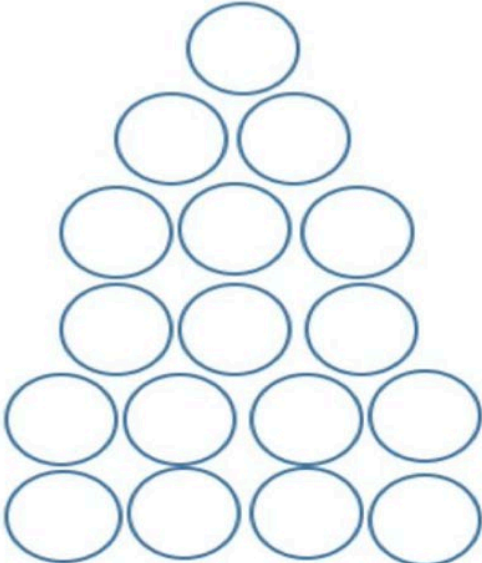
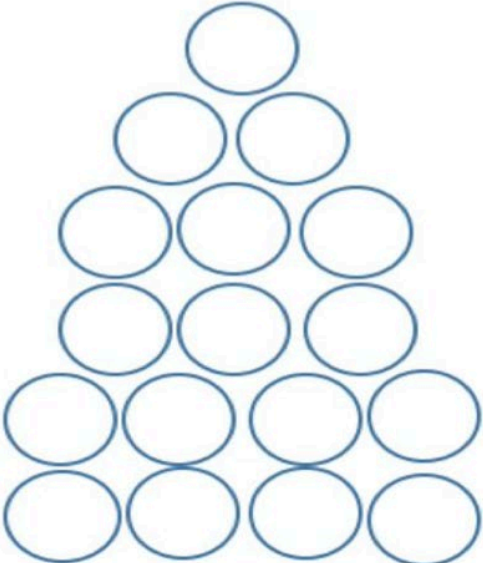
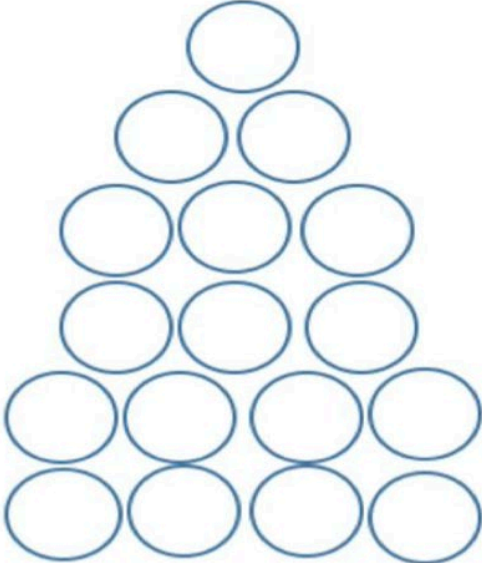
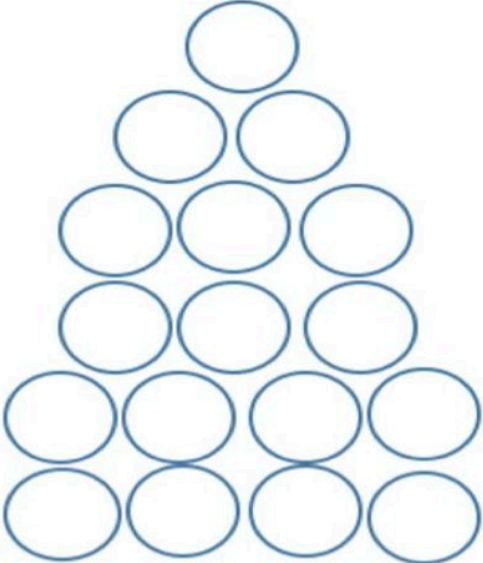
Réf : Docs M. Bovas /L. Rosat/N. Gisiger
Inspiré par www.despelles.nl

Anim. Péd Aigle, JMbo/ChPav, 2021

Carte "Démineurs" 1-2-3-4 :



Carte "Démineurs" 1-2-3-3-4-4



Carte variante jeux (pour équilibrer les équipes)

Coup de pouce



1 objet est déjà placé pour les équipes ayant perdu la manche.

Coup de frein



L'équipe gagnante doit revenir en marche arrière.

Coup de pouce



L'équipe perdante peut avancer son point de départ de 1 m.

Coup de frein



L'équipe gagnante doit effectuer le relais en passant derrière la colonne de son équipe.

Changement d'équipe

Un joueur sur deux (dans l'ordre de la colonne) échange sa place avec le joueur de l'équipe adverse (1,3,5).



Changement d'équipe



Les joueurs de l'équipe gagnante doivent échanger leur place avec une personne d'une autre équipe.