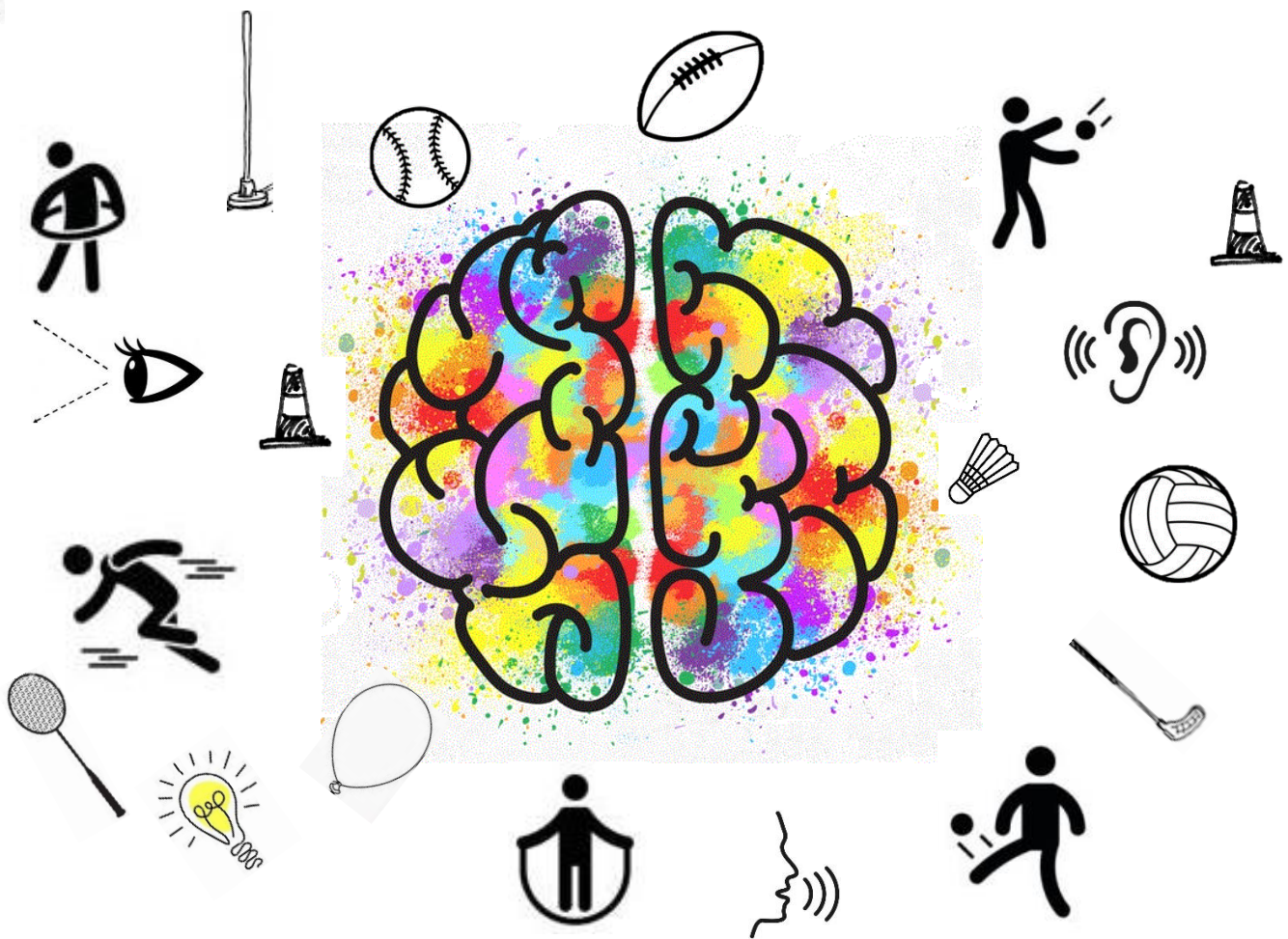


CORPS ET TÊTE EN ACTION



 **OBSERVE** le matériel et les couleurs

 **ECOUTE** la consigne

 **MEMORISE** la suite

 **AGIT** le plus rapidement que tu peux (réaction)

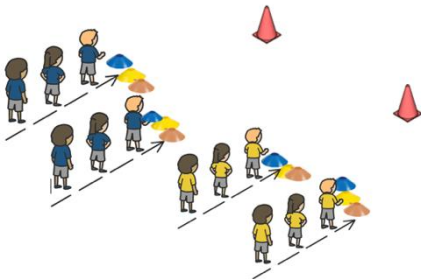


Jeu de réaction

Matériel : cônes, assiettes de démarcation, foulards de différentes couleurs, petites balles, cerceaux



Buzz L'éclair (1-6P)



Organisation : Diviser la classe en 4 équipes. Mettre un cône en face de deux colonnes d'élèves. Chaque équipe a 4 assiettes de couleur à disposition.

But du jeu : l'enseignant montre la couleur, l'élève doit prendre la bonne assiette et la poser sur le cône avant l'autre équipe.

Variante : 4 cônes avec 4 assiettes de couleur posées dessus. Au signal, les élèves doivent partir et faire le tour du bon cône le plus rapidement possible.



Proposer sous forme de postes les jeux de réaction et confier le rôle de l'enseignant à un élève !

L'hélice (1-6P)

Intensité : 🔥🔥🔥

Organisation : Par 3. Les élèves s'affrontent en duos, un élève annonce la couleur.

But du jeu : A l'annonce de la couleur les élèves doivent tourner autour du piquet avant de se saisir du foulard.

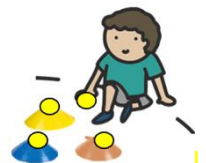


Ninja (1-6P)

Intensité 🔥

Organisation : Chaque élève a devant lui des assiettes de démarcation avec une petite balle posée dessus.

But du jeu : A l'annonce de la couleur l'élève doit remplacer la balle de l'assiette par celle qu'il a dans la main.



Série spéciale école Bouge « stimule tes neurones » pour réaliser les jeux de réaction en classe sans matériel

2 élèves se tiennent face à face. En alternance ils se touchent une fois les cuisses au même rythme, puis pointent les deux pouces au choix vers le haut, la gauche ou la droite. Chaque fois que les élèves indiquent la même direction par hasard, ils se tapent les mains et recommencent.



Simon



Matériel

4 cerceaux de couleur différente

Jeux 1

Un élève annonce une couleur, l'autre saute dans le cerceau de la même couleur. A chaque passage, ajouter une couleur. Les élèves changent de rôle lorsqu'une faute est commise.

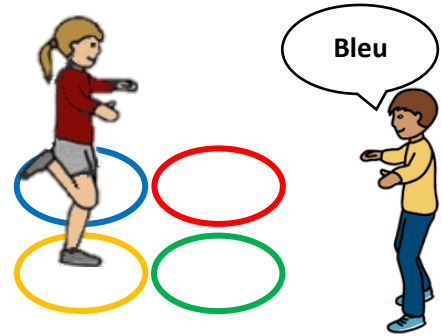
Exemple : Rouge

(Rouge) – bleu

(Rouge – bleu) - vert

Jeux 2

Duel. Le premier élève saute dans un cerceau. Le deuxième élève saute dans le même cerceau puis en choisit un autre. Le premier élève répète cette séquence de sauts et en ajoute un nouveau. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'une erreur dans la répétition de la séquence soit commise.



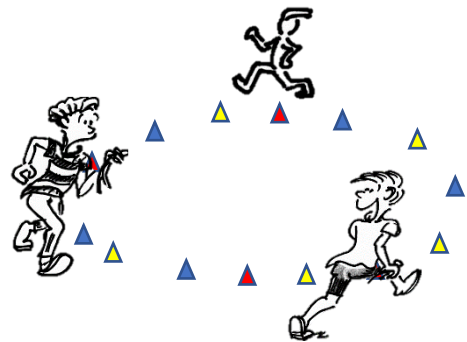
Poursuite en couleurs

Matériel

Assiettes de démarcation

Activité 1-3P

Les élèves courent en rond. L'enseignant.e annonce une couleur et les élèves posent rapidement leur pied à côté de l'assiette de la couleur correspondante.



Activité 4-6P

Chaque élève se place derrière une assiette. Au signal de l'enseignant, les élèves sautent à leur droite en se positionnant ainsi derrière une nouvelle assiette. Répéter plusieurs fois. A l'annonce d'une couleur, les élèves se trouvant derrière l'assiette de la couleur correspondante s'échappent derrière la ligne de fond. Les autres élèves essaient de les rattraper.

Variante

L'enseignant donne un signal et les élèves réagissent en fonction de leur couleur :

Rouge = je m'échappe

Jaune = je poursuis

Bleu = je défends les rouges

Blanc = je reste sur place


Châteaux de cônes

Matériel

Assiettes de démarcation

But du jeu

Deux élèves s'affrontent, chacun avec 4 assiettes de couleurs différentes. Le but est de les empiler le plus rapidement possible en respectant un certain ordre. Le troisième enfant est le meneur du jeu. Il annonce deux couleurs : la première correspond à la première assiette la deuxième à la dernière assiette.

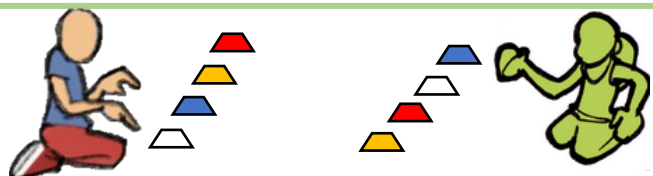
Exemple : bleu – rouge 

Simplifier/complexifier

Annoncer uniquement la couleur de la dernière assiette de la pile, exécuter des tâches avant d'empiler les assiettes (sautiller, toucher une ligne, etc.)

Variante en équipe

L'enseignant annonce 4 couleurs, le premier élève de chaque colonne court pour empiler les cônes de la bonne manière, puis passe le relais au suivant qui court et remet les cônes en place, ainsi de suite.



Cerveau agile

1-3P :

Organisation : 4-5 équipes de 4 E/ 1 cône / 4-5 jeux de cartes couleur

But du jeu :

Le cône (la maison) et les 4 cartes de couleur sont disposés sur le sol

Jeu par équipe : A se tient près de la maison (cône). B énumère une suite de couleurs dans un certain ordre. Ex : Bleu-Rouge-Jaune-Bleu.

A mémorise la suite et court vers chaque couleur dans l'ordre donné.

C et D observent et corrigent le cas échéant. Changer les rôles au sein de l'équipe.

Variantes : Augmenter ou diminuer les distances entre les cartes, la longueur des suites



4-6P : Plus difficile !

Organisation *idem*, mais les 4 cartes de couleur avec 1 chiffre noté au milieu

But du jeu :

Lorsque A entend la suite de couleurs, il la mémorise et court vers chaque couleur dans l'ordre donné. Ensuite il restitue une suite de chiffres correspondant à l'ordre des couleurs.

Ex : Bleu-Rouge-Jaune-Bleu -> 2-1-3-2

Variantes :

Donner une suite de chiffres et restituer une suite de couleurs correspondant à ces chiffres

Placer des obstacles (bancs, corde...) entre la maison et les cartes sur lesquels E. doit se déplacer sans tomber



Courses aux lignes

1-3P :

Organisation : 4-5 équipes de 4 E/ lignes de la salle / petites assiettes de la même couleur que les cartes / 4-5 jeux de cartes couleur.

Les 4 assiettes de couleur sont disposées sur le sol de part et d'autre d'une ligne de la salle.

But du jeu :

Jeu par équipe : B a les 4 cartes dans son dos et montre une carte à A qui avance ou recule sur la ligne pour toucher avec le pied l'assiette de la même couleur.

En 30 secondes, combien A arrivera-t-il à faire de touches sans perdre l'équilibre ?

C et D observent et corrigent le cas échéant. Changer les rôles au sein de l'équipe.

4-6P : Plus difficile !

Remplacer la ligne de la salle par 2 cordes à sauter.

Variantes :

B annonce verbalement les couleurs

A tient une balle dans les 2 mains

Donner des chiffres correspondant aux couleurs. Ex : 2-1-3-2 -> Bleu-Rouge-Jaune-Bleu



Variantes :

Donner une suite de chiffres et restituer une suite de couleurs correspondant à ces chiffres

Placer des obstacles (bancs, corde...) entre la maison et les cartes sur lesquels E. doit se déplacer sans tomber.

1

2

3

4

