

Activité



Facile



10 min



Se dépenser



Cour de récréation



Être agile



A deux et en groupe

Matériel

Aucun

Description de l'activité

Un meneur donne des commandes. Les joueurs ne doivent exécuter la commande que lorsque la phrase commence par « Jacques a dit : ... ».

Exemple :

Si le meneur dit « Jacques a dit de sauter cinq fois », les joueurs doivent sauter cinq fois.

Si le meneur ordonne par exemple : « Sautez 5 fois ! » sans avoir débuté exactement par « Jacques a dit : ... », celui qui a exécuté la commande est éliminé, ou a un gage amical ou devient meneur.

Illustration



Images à partir de : Flaticon.com

Evolution

En 2 groupes

La différence avec le « Jacques a dit » traditionnel est qu'un joueur n'est pas éliminé s'il se trompe. Il va simplement vers l'autre équipe et joue avec elle.

- Divisez le grand groupe en deux équipes.
- Les deux équipes jouent à « Jacques a dit » de manière indépendante, il y a deux jeux en parallèle.
- Les deux équipes sont à une courte distance l'une de l'autre, de sorte que les membres puissent surveiller le jeu de l'autre équipe.

Inclusion



Placer près du meneur, les élèves ayant besoin de répétition ou de mime.

Adapter les commandes, par exemple « se déplacer » pour un élève avec des difficultés motrices et non « courir » ou « sauter ».

Créer des binômes pour tout le groupe, chaque duo doit jouer en s'entraînant.

Si besoin, laisser l'élève être à distance du groupe pour participer.

