

Activité



Facile



10 min



S'exprimer



Cour de récréation



Être agile



En groupe

Matériel

Aucun

Description de l'activité

Reproduire des gestes sans se tromper.

Les joueurs forment un cercle.

Le meneur de jeu choisit un geste qu'il « passe » à son voisin. A son tour, le voisin passe au suivant et ainsi de suite.

Quand le premier geste est bien maîtrisé et passe facilement, le meneur de jeu, lors de son tour, ajoute un geste à faire. Il peut ensuite en ajouter encore.

Quand un joueur se trompe de geste, ne passe pas le geste, on recommence.

Le but est d'être capable de passer un maximum de gestes sans se tromper.

Illustration



Images à partir de : Flaticon.com

Évolution

Sens de circulation des gestes

- Faire tourner un geste dans le sens des aiguilles d'une montre/ dans le sens inverse...

Varié les gestes

- Le meneur n'attend pas son tour pour ajouter un nouveau geste.
- Un joueur autre que le meneur ajoute un geste.
- Limiter à 6 ou 8 gestes par partie.
- Proposer des postures (arrêts sur images ou statues) ou des gestes dynamiques
- Ajouter du son au geste.

Passer « les » gestes

- Le meneur passe un 1^{er} geste, le voisin doit répéter ce geste et ajouter le sien pour passer les deux à son voisin...
- Le meneur passe un 1^{er} geste, le voisin reprend le geste du meneur et ajoute le sien, son voisin, reprend toute la phrase depuis le début avant de proposer son geste, etc...

Inclusion



Jouer assis ou debout.



Adapter le nombre d'élèves dans la ronde.

Adapter le nombre de gestes passés, le type de la gestuelle et privilégier des statues.