|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| **1** | **2** | **Titre : jeu traditionnel, Jacques a dit****But : se déplacer, déplacer des parties de son corps selon une commande précise** |
| **3** | **4** |
| PSMSGS | Durée : 15 minutesIllustration de réinitialisation chronographe | 2joueurs minimum Résultat de recherche d'images pour "dessin famille" | en intérieurou en extérieur | Sans matériel  | Trace dans mon cahier d’activité |

**Descriptif**

* Il faut un meneur de jeu et un ou plusieurs joueurs.
* Les joueurs écoutent les commandes du meneur et doivent les réaliser si le meneur a commencé sa phrase par « Jacques a dit… ». Cela nécessite donc de l’attention.

Exemples :

* le meneur dit « Jacques a dit de lever les bras », les joueurs doivent lever les bras.
* le meneur dit « levez les bras », les joueurs ne doivent pas lever les bras.
* Les commandes doivent être centrées autour de gestes simples et ne pas nécessiter d’acrobaties qui pourraient être dangereuses.
* **Ce jeu permet également aux enfants d’entendre de nouveau et de réutiliser des mots appris à l’école : les parties du corps, les actions,…**
* Si un joueur réalise la commande alors que le meneur n’a pas dit « Jacques a dit », il est éliminé ou a un gage amical ou devient meneur.

|  |  |
| --- | --- |
| **Idées de commandes simples**  | **Autres idées de commandes**  |
| Levez les brasTouchez vos orteilsPenchez-vous et touchez vos genouxTouchez-vous le dessus de la têteTouchez vos épaules Tenez-vous sur un piedFermez vos yeuxÉtirez-vous vers le ciel Mettez les mains sur les hanches Touchez votre nez Touchez votre épaule gauche avec votre main droiteTouchez votre pied droit Balancez vos bras Tournez sur vous-même Sautez Croisez vos doigtsMarchez à quatre pattes RampezImprovisez une danse sur la musiqueAllez à cloche pied jusqu’à …Sautez 5 fois par-dessus la lignePassez sous toutes les chaisesFaites le tour de la table (aller jusqu’à…) avec des pas de géant, des pas de fourmi, en sautant, en rampant, en roulant sur le côté, à quatre pattes,…Si extérieur, idées de commandes supplémentaires : Courez jusqu’à l’arbreLancez le ballon dans le cerceau, sur le mur, dans le butFaites tomber toutes les quilles avec la balle… | Allant vers le mime :Faites une drôle de têteJouez un air de guitareFaites la grenouille Agissez comme un robot Faites du cheval …Allant vers la numération :Tapez **3 fois** dans vos mainsSautez **2 fois****…**Allant vers le repérage dans l’espace :Cachez-vous **derrière** le fauteuilMontez **sur** la chaiseMettez vos mains **sous** la serviettePrenez la cuillère de la main **droite**Placez- vous **entre** la table et la chaisePlacez-vous **devant** la fenêtre… |