

LE MONDE À L'ENVERS

Dans le monde à l'envers, tout est différent ou presque.
Voici un jeu connu de tous, mais entièrement repensé.

Le soccer de Glakö

Matériel

- 4 buts
- 20 à 30 balles de tennis
- Dossards pour la moitié des élèves



Préparation

- Séparer le groupe en deux équipes. Une équipe porte des dossards.
- Installer les buts aux quatre coins du terrain en les plaçant face aux murs. Chaque équipe a donc 2 buts dans son côté de terrain.
- Mettre 5 balles de tennis au centre du terrain pour débiter la partie.

Explications

- Le but du jeu est de réussir à botter les balles dans les buts de son équipe. Une balle qui est dans le but ne peut plus en ressortir.
- Dans cette version du jeu, il n'y a pas de gardien.
- Ajouter des balles au fur et à mesure au centre du terrain.
- À la fin du jeu, le nombre de balles dans les buts donne le nombre de points à l'équipe.

Pourquoi ça fonctionne?

- Tous les joueurs ont une chance de toucher à la balle et il y a plus de cibles.
- En rapetissant l'objet (balle au lieu d'un ballon), le défi est élevé pour tous.

LE MONDE À L'ENVERS

Dans le monde à l'envers, tout est différent ou presque.
Voici un jeu connu de tous, mais entièrement repensé.

Le basketball de Trax

Matériel

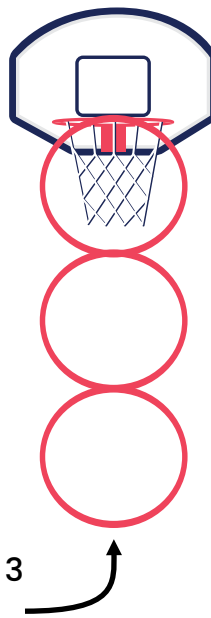
- 6 cerceaux et du ruban adhésif
- Physitubes (gros cylindres)
- 4 caisses de lait ou 4 boîtes
- 2 paniers de basketball
- 6 ballons de basketball

Préparation

- Diviser les élèves en équipes de 3 joueurs.
- Suspendre sur chacun des paniers de basketball 3 cerceaux attachés avec du ruban adhésif.
- Disposer les physitubes et les caisses autour du terrain.

Explications

- Les équipes sont toutes en action en même temps sans être en compétition entre elles. Chacune essaie de faire le plus de points possible en lançant dans les diverses cibles.
- Après un temps donné, compter les points. Chaque cible donne des points selon le niveau de difficulté.
- Au 2^e essai, les équipes essaient de battre leur record.



1 point
Physitube

2 points
Caisse ou boîte

3 points
Cerceau

Pourquoi ça fonctionne?

- Tous les joueurs sont en action en même temps.
- La différence de hauteur et de grandeur des cibles permet à tout le monde de vivre du succès.

LE MONDE À L'ENVERS

Dans le monde à l'envers, tout est différent ou presque.
Voici un jeu connu de tous, mais entièrement repensé.

La tague de Miticuce

Matériel

- 2 demi-nouilles de piscine
- 2 foulards
- 1 gros tapis
- 2 cerceaux

Explications

- Désigner deux élèves qui seront les tagues. Chacun aura une demi-nouille ainsi qu'un foulard qu'il devra fixer sur le côté de son pantalon.
- Délimiter le terrain (ex.: le grand rectangle qui fait le tour du gymnase) et installer les 2 cerceaux en dehors de cette limite.
- Placer le gros tapis debout sur un des murs.
- Les tagueurs tentent de toucher les joueurs avec la demi-nouille. Si ces derniers sont touchés, ils doivent aller faire une conséquence active comme donner 10 coups de poing dans le gros tapis. Une fois la conséquence faite, le joueur touché peut revenir au jeu.
- Si un joueur réussit à prendre le foulard du tagueur sans se faire toucher, il devient la nouvelle tague. Il se rend dans un des cerceaux pour installer le foulard et débiter la chasse.



Pourquoi ça fonctionne?

- Les joueurs éliminés ont une façon de revenir au jeu.
- La conséquence active permet de se défouler et de diminuer la frustration.
- Les joueurs peuvent décider de l'intensité qu'ils mettront dans le jeu (poursuivre la tague, se sauver ou se faire toucher et aller faire la conséquence).

LE MONDE À L'ENVERS

Dans le monde à l'envers, tout est différent ou presque.
Voici un jeu connu de tous, mais entièrement repensé.

La cachette de Givi

Matériel

- Aucun

Explications

- Dans cette version, tout le monde cherche un joueur qui est caché.
- Au départ, désigner le joueur qui ira se cacher et préciser les limites du terrain pour jouer.
- Au signal, les recherches commencent.
- Quand un joueur trouve le joueur caché, il se cache avec lui.
- Le perdant est le dernier qui trouve la cachette où tout le monde est maintenant camouflé.
- Plus la partie avance, plus il y a d'enfants cachés au même endroit. Il devient donc de plus en plus difficile de ne pas se faire voir!



Pourquoi ça fonctionne?

- C'est un jeu simple qui ne demande pas de matériel.
- Tout le monde peut gagner ce jeu peu importe ses aptitudes sportives.

LE MONDE À L'ENVERS

Dans le monde à l'envers, tout est différent ou presque.
Voici un jeu connu de tous, mais entièrement repensé.

Le ballon fou de Florg

Matériel

- Une caisse de lait ou une boîte
- Plusieurs poches de sable
- 10 ballons en mousse

Préparation

- Séparer les élèves en deux équipes, chacune a son côté de terrain.
- Diviser les poches de sable en deux ensembles et les placer à l'extrémité de chacun des terrains. Elles représentent le nombre de vies de chacune des équipes.
- Mettre la caisse de lait sur le côté entre les deux terrains et les ballons au centre.

Explications

- L'objectif est de tenter de lancer le ballon sur un joueur de l'autre équipe tout en demeurant dans les limites de son terrain.
- Si le joueur adverse attrape le ballon, il est sauvé. Si il échappe le ballon, l'équipe vient de perdre une vie. Le joueur doit donc aller chercher une poche de sable au fond du terrain et la mettre dans la caisse de lait.
- Lorsqu'une équipe n'a plus de vies, elle concède la victoire à l'autre équipe.
- Le meneur du jeu peut remettre des vies en jeu ou donner des défis pour regagner des vies quand il le veut.



Pourquoi ça fonctionne?

- Il n'y a pas d'élimination pendant laquelle le joueur touché doit se retirer du jeu et regarder la partie.
- Il y a plusieurs ballons en jeu et donc plus de personnes en action en même temps.
- Il y a des possibilités de regagner des vies.