



DICTÉE COURUE

- > **choisir des textes courts**, les imprimer, les découper et les scotcher à une surface
- > former **un ou plusieurs binômes** : un secrétaire avec un stylo et une feuille et un coureur
- > le coureur court jusqu'au texte, **le mémorise** et transmet l'information au **secrétaire** qui prend des notes
- > **changer de rôles** à la moitié du temps
- > le binôme qui termine **en premier** sans erreurs gagne.



LANCER DE BALLE

- > former des groupes, leur **fournir une balle** (ou une boule en papier)
 - > lorsqu'ils veulent vous poser une question sur le sportif, ils doivent **vous lancer la balle**
 - > lancer la balle en retour pour **repasser la parole**.
- Variante** : Lancer la balle au pied



LE SQUAT

- > former **2 équipes**
- > lancer un thème en lien avec votre sportif, **par exemple : la natation**
- > l'équipe 1 donne un mot en lien avec le thème, l'autre équipe **fait un squat** et c'est au tour de l'équipe 2
- > à chaque mot **pertinent** donné par l'équipe adverse, l'autre équipe fait un squat.
- > le but est de faire faire **le plus grand nombre de squats** à l'autre équipe.



DANS MON SAC DE SPORT, IL Y A

- > placer les apprenants **en file indienne**
- > le premier apprenant annonce la phrase suivante « **dans mon sac de sport, il y a une bouteille d'eau** » et il **court** jusqu'à un point donné et revient sur ses pas,
- > à son retour, le second apprenant **reprend la phrase** et ajoute une nouveauté « dans mon sac de sport, il y a une bouteille d'eau et des baskets »
- > reproduire l'opération jusqu'à ce que l'un des apprenants **oublie la phrase**.



MIME SPORTIF

- > placer les apprenants en **2 équipes**
- > c'est au tour de l'**équipe 1** : l'un de ses membres a 1 minute pour faire deviner **un maximum de sports** en les mimant.
- > à la **fin du temps**, c'est à l'autre équipe.
- > il y a **3 manches**, l'équipe qui a le plus de points remportent le jeu.
- > **Attention**, il est interdit de répéter les mêmes sports sinon l'apprenant doit faire **4 sauts groupés**.



JEU D'ADRESSE

- > sur une feuille, écrire les **pronoms interrogatifs** de votre choix, assez espacés les uns des autres
- > fournir une **petite balle** aux apprenants qui doivent viser les pronoms interrogatifs pour **poser une question**
- > ils doivent viser **tous les pronoms**, les uns à la suite des autres.
- > Lorsque la balle touche un pronom déjà visé, l'apprenant doit faire **4 sauts groupés**.