

Conseil de la semaine 10

Quel bluff!

Ce jeu demande une bonne connaissance de soi. Deux par deux, les élèves se défient mutuellement. Il s'agit d'accomplir le plus brillamment possible des tâches proposées par l'enseignant.

L'enseignant suggère une tâche. Les joueurs surenchérissent sur leur capacité à l'accomplir. Celui qui place la barre le plus haut doit réaliser la tâche comme il l'a suggéré. S'il y parvient, il marque un point. Sinon, le point va à son adversaire. Puis on passe à la tâche suivante.

Tâches possibles

- Faire le tour d'une bouteille ou d'une trousse à crayons le plus de fois possible en une minute.
- Sauter le plus loin possible sans élan.
- Faire le plus grand nombre possible de flexions de jambe ou de pompes en une minute.
- En une minute, former le plus long serpent possible en déchirant une feuille A4.
- Déchirer le plus vite possible une feuille A4 en 20 morceaux.
- Sauter par-dessus une ficelle le plus de fois possible en une minute.
- Tenir un livre ou une bouteille pleine d'eau à bout de bras le plus longtemps possible.



5 min.

Organisation

Travail en groupe

Objectif

Activation

Branche

Toutes

Matériel

Aucun

Source

Patrick Fust
maître d'école secondaire, Teufen

www.ecolebouge.ch

Au lieu d'un duel prolongé contre un seul adversaire, les élèves peuvent se livrer à une succession de brefs duels en changeant successivement d'adversaire.