



Pour les activités gymniques

Cycle 2  
Cycle 3

## L'inspecteur Gadget

### ➔ But du jeu

L'inspecteur Gadget doit découvrir qui se joue de lui.

### ➔ Espace

Sol souple ou tapis.

### ➔ Nombre de joueurs

Toute la classe.

### ➔ Matériel

Néant



### ➔ Organisation / Déroulement

L'inspecteur sort de l'espace. Il ne doit pas voir les autres joueurs.

Les autres joueurs se choisissent un chef. Celui-ci proposera des gestes, des postures et l'inspecteur devra deviner qui est le chef.

Une fois le chef choisi, l'inspecteur revient et essaie de trouver qui est le chef.

Le chef propose : se déplacer pas chassés, sautiller, sauter, courir sur place, courir en avant / en arrière, ramper, marcher à 4 pattes, rouler latéralement, ...

Quand le chef est découvert, il devient à son tour Inspecteur.

Les autres joueurs se choisissent un nouveau chef.