

JEU	DISPOSITIF	CRITERES DE REUSSITE	PROBLEMES POSES
<b>Touche prises</b> Monter toucher une prise à la fois, le plus de fois possibles dans un temps limité.	Marquer une trentaine de prises d'une croix à toutes hauteurs.	Toucher au moins 5 prises marquées.	Se déplacer
<b>Compte à rebours</b> Trouver une position stable sur le mur, temps limité.	Les enfants sont alignés en face du mur. L'encadrant décompte à partir de 10.	N'avoir aucun appui au sol quand l'encadrant arrive à 0.	Recherche de positions d'équilibre ou PME : position de moindre effort
<b>Jacques a dit</b> Sur le mur, respecter les consignes données.	Collectif Les enfants respectent les consignes : lâcher une main, toucher une prise bleue...	Respecter les consignes énoncées.	S'équilibrer Concentration, écoute
<b>La rivière aux crocodiles</b> Réussir la traversée sans chuter.	Une traversée et éventuellement des tapis espacés, matérialisant les îles (refuges).	Atteindre l'arrivée sans chuter.	Gestion de l'effort Se déplacer latéralement (transfert d'appuis)
<b>Chasse aux trésors</b> Une équipe cache des objets sur le mur, l'autre équipe doit les trouver.	2 équipes Des objets à cacher	Avoir placé et/ou trouvé au moins 3 objets.	S'équilibrer Se déplacer
<b>Les statues</b> Inventer et reproduire une position originale sur le mur.	Par 2 ou 3 Un enfant invente une statue, les autres devront la reproduire.	La statue proposée est reproduite à l'identique.	S'équilibrer Mémoriser une position
<b>La pieuvre</b> Toucher de la main, le maximum de prises autour de la prise imposée sans jamais toucher celle-ci. Le changement de main sur celle-ci est autorisé.	Par 2 Une prise repérée sur le mur L'observateur compte le nombre de prises touchées. Ensuite, les rôles sont inversés.	Avoir touché le plus de prises.	S'équilibrer Aller chercher des prises éloignées
<b>L'Egyptien</b> Se déplacer sur le mur en restant de profil	Par 2 Départ et arrivée matérialisée	Rester de profil sur le trajet, sans chuter.	Choisir ses points de départ et d'arrivée en bas du mur S'équilibrer en utilisant les carres internes et externes