

Continent – Asie et Océanie

Nom du pays – Indonésie



Fait intéressant

L'Indonésie est composée d'environ 13 500 îles, mais seulement la moitié de ces îles porte un nom.

Source: Voyageurs du monde :
L'Indonésie d'île en île

Dernière date de consultation :
6 mai 2023



Semut Orang Gajah

Une variation du jeu « roche, papier, ciseaux »

CYCLE PRIMAIRE

Drapeau



Type de jeu

Activité physique
Jeu d'équipe



Semut



Orang



Gajah

Terrain de jeu

Dans la cour d'école
ou dans le gymnase

Mise en situation

Beaucoup d'animaux tropicaux se trouvent sur les multiples îles de l'Indonésie tel que le semut ou la « fourmi » et le gajah ou l'« éléphant ». Le mot indonésien pour désigner une « personne » est orang.

Le but de ce jeu est de parcourir les îles de l'Indonésie en nageant de l'une à l'autre. Pour pouvoir se rendre à chaque île, il faut relever un défi qui se joue comme le combat des mains, pierre, papier, ciseau.

Matériel

Aucun



Déroulement

- Réviser les normes de sécurité (voir le lien en annexe).
- Diviser les élèves en équipes de trois à cinq personnes.
- Chaque équipe représente une île et doit se placer ici et là sur le terrain de jeu, à l'écart des autres équipes.
- Établissez les règles du jeu :
 - pour se déplacer d'une île à l'autre dans le sens des aiguilles d'une horloge, l'élève peut sauter, si possible ou faire semblant de nager;
 - le défi à relever se joue comme le jeu du combat des mains. Les mots pierre, papier, ciseau et les gestes qui les accompagnent sont remplacés par ces mots et ces gestes :
 - semut / fourmis : sortez le petit doigt;
 - orang / personne : sortez l'index;
 - gajah / éléphant : sortez le pouce.
- Expliquer le jeu.
 - Au signal, un élève par équipe se rend sur une île et relève le défi contre un élève de l'île :
 - Le *semut* (fourmi) gagne contre le *gajah* (éléphant) parce que la fourmi peut ramper dans l'oreille de l'éléphant et le rendre fou.
 - L'*orang* (personne) gagne contre le *semut* (fourmi) parce que la personne peut piétiner la fourmi.
 - Le *gajah* (éléphant) gagne contre l'*orang* (personne) parce que l'éléphant peut écraser la personne.
 - Si le défi est relevé, l'élève continue son parcours, si non, l'élève retourne sur son île. L'élève doit alors attendre que tous les membres de son équipe aient eu leur tour
 - pour recommencer.
Une équipe gagne lorsque tous ses membres ont visité toutes les îles.

N. B. : Afin de rappeler les gestes associés aux deux animaux (fourmi, éléphant) et à l'humain, ainsi que leurs rôles respectifs, il serait bon de préparer des affiches auxquelles les élèves pourront se référer.

Annexe

Source : Normes de sécurité -
Activité physique quotidienne

<https://bit.ly/3OUKraV>

Dernière date de consultation :
6 mai 2023

