

JEU D'ADRESSE, D'ATTENTION ET D'EQUILIBRE

AAu mouchoir

Terrain, matériel, disposition

Terrain plat.
Un mouchoir.
Joueurs en cercle, les mains derrière le dos.

Description, but, règles :

Un joueur tient le mouchoir et court autour du cercle.
Il le dépose discrètement, tout en continuant sa course, derrière les pieds d'un camarade.
Celui-ci doit ramasser le mouchoir et poursuivre le premier qui doit occuper la place restée libre.
Si le camarade n'a pas vu le mouchoir derrière lui, et qu'il se laisse rejoindre, il passe les baguettes.
Si le joueur poursuivi n'est pas rattrapé, celui qui a le mouchoir court autour du cercle et continue le jeu.

Organisation :

- Former le cercle
- Déposer le mouchoir derrière un joueur et donner la règle du jeu
- Activer le jeu en incitant à ne pas courir trop longtemps avant de déposer le mouchoir
- Limiter la course à un tour de cercle

JEU D'ADRESSE, D'ATTENTION ET D'EQUILIBRE

La poursuite du serpent

Terrain, matériel, disposition :

Terrain plat
Une corde de 3 à 5 mètres de long

Description, règles :

Le meneur tient la corde par un bout.
En la secouant, il lui imprime des ondulations verticales et horizontales rapides.
Les joueurs essaient d'arrêter le serpent en plaçant un pied dessus.

Organisation :

- Être en possession d'une corde convenable.
- Rassembler les joueurs et leur montrer « le serpent » qu'il faut tuer en l'arrêtant avec le pied.
- Inviter les enfants à essayer.
- Animer le jeu en se déplaçant, en changeant le rythme et le sens des oscillations de la corde.
- Donner un point au joueur qui réussit à tuer le serpent.
- Compter les points.

JEU D'ADRESSE, D'ATTENTION ET D'EQUILIBRE

1,2,3...

Matériel, disposition :

Un mur et une ligne //, tracée à 12 ou 15 mètres.

Description, but, règles :

Un joueur au mur se place le visage tourné vers le mur, les autres joueurs se rangent au-delà de la ligne.

Le joueur au mur compte à haute voix : 1,2,3 ! en accompagnant ce comptage d'un battement de la main à plat sur le mur suivant des cadences variées, puis se retourne brusquement.

Les joueurs se rapprochent du mur pendant que le frappeur compte.

Quand celui-ci se retourne, il renvoie à la ligne de départ, les camarades qu'il a vu bouger.

Celui qui parvient au mur sans être vu en mouvement prend la place du frappeur.

Organisation :

-Placer les joueurs au-delà de la ligne.

-Tenir le rôle du frappeur.

-Dire le but du jeu et de la règle.

-Commencer le jeu.

JEU D'ADRESSE, D'ATTENTION ET D'EQUILIBRE

La queue du diable

Terrain, matériel :

Espace délimité (15 – 20 mètres).
Une ceinture, un foulard.

Description, but, règle :

Un joueur, « le diable », fixe une ceinture autour de la taille et passe un coin du foulard

en - dessous.

Les autres essaient de s'emparer du foulard, « la queue du diable », sans être touché par celui-ci

Tout joueur touché est transformé en statue, il ne peut plus déplacer les pieds, mais peut s'emparer de la « queue du diable », si celui-ci passe à proximité.

Le joueur qui s'empare de la queue devient le « diable » à son tour.

Organisation :

- Préparer ceinture et foulard.
- Rassembler les joueurs.
- Désigner le « diable ».
- Attacher ceinture et foulard, de manière que le foulard se détache aisément quand on le tire.
- Dire le but du jeu et aussi le danger à s'approcher du « diable » qui vous transforme en statue.
- Disperser les joueurs dans la salle.
- Donner le départ du jeu.