

A PLUMES OU A POILS

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	6 minimum
Durée :	au moins 8 minutes	Lieu :	intérieur/extérieur
Intérêts :	rapidité - adresse - attention		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	De quoi délimiter 4 lignes au sol		
Déroulement / Règles :	<p>✚ but du jeu : ne pas se faire attraper par un membre de l'équipe adverse lors ce que le meneur prononce un nom d'animaux à plumes ou à poils.</p> <p>✚ on forme 2 équipes. Elles sont toutes les 2 en colonne devant le meneur. L'une des équipes représente tous les animaux à poils, l'autre équipe représente tous les animaux à plumes.</p> <p>✚ le terrain est divisé en trois parties. Une zone neutre devant le meneur, le camp des animaux à poils à droite du meneur par exemple, et le camp des animaux à plumes à gauche du meneur.</p> <p>✚ Le meneur raconte une histoire dans laquelle il introduit des animaux à plumes et à poils. Lorsque que le meneur cite un animal à plumes, l'équipe qui représente les animaux à poils doit attraper / accrocher par le bras ou toucher les membres de l'équipe des animaux à plumes. lorsque le meneur prononce le nom d'un animal à poils c'est au tour des membres de l'équipe représentant les animaux à poils de se sauver pour ne pas être attrapés par les membres de l'équipe des animaux à plumes.</p> <p>✚ On compte à chaque fois un. Par membres de l'équipe opposée attrapée.</p>		
Variantes :	En fonction de l'âge des enfants, mais aussi de l'avancée dans l'histoire, on peut augmenter la distance qui sépare les lignes d'arrivée des deux différents camps. Ainsi la course pour attraper la proie sera plus grande.		
Conseil :	-		

