



Animer :

COURSE DE CHEVAUX

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	5
Durée :	5 à 10 mn	Lieu :	Salle
Intérêts :	se concentrer sur l'attention auditive. Exécuter rapidement une consigne verbale.		
Conseils sécurité :	Aucun		
Matériel :	Aucun		
Déroulement / Règles :	<ul style="list-style-type: none">+ but du jeu : imiter les gestes présentés par le meneur de jeu.+ Les joueurs s'assoient autour de la table ronde de préférence.+ Au signal, le meneur de jeu commence à frapper doucement sur la table avec les mains pour imiter le bruit d'une course de chevaux. L'ensemble du groupe suit son exemple.+ Puis le meneur crie un changement de situation accompagné d'un geste qui doit être repris par les joueurs :<ul style="list-style-type: none">+ « Saut d'obstacle » : se lever et se rasseoir,+ « applaudissements » : applaudir avec les mains ;+ « au galop » : frapper le sol avec les pieds ;+ « virage à droite, à gauche » : se pencher sur le côté indiqué ;+ « tribune » : regarder avec les mains en forme de jumelles...+ À chaque fois, le meneur de jeu donne l'exemple du mouvement à exécuter.+ pour marquer la fin du mouvement, le meneur crie « en course » et on reprend la frappe des mains initiale.		
Variante :	le meneur de jeu montre une première fois les gestes correspondant aux différentes situations. Durant le jeu, il se limite à l'indication des consignes, sans refaire les mouvements. Les joueurs qui tardent à les exécuter ou se trompent sont éliminés.		
Conseil :			

