

LES PAIRES INTERCHANGEABLES

<p>A partir de :</p> <p>Durée :</p> <p>Intérêts :</p> <p>Conseils sécurité :</p> <p>Matériel :</p> <p>Déroulement / Règles :</p>	<p>6 ans</p> <p>au moins 10 minutes</p> <p>être attentif aux paroles d'autrui ; réagir immédiatement une consigne ; expérimenter la latéralisation ; prendre contact avec les membres du groupe.</p>	<p>Effectif +/- :</p> <p>Lieu :</p>	<p>9 minimum</p> <p>intérieur / extérieur</p>
<p>Variante :</p> <p>Conseil :</p>	<p>un fanion par paires de joueurs - de quoi symboliser 2 cercles concentriques.</p> <p>✚ But du jeu : se déplacer par rapport à un partenaire en suivant les instructions d'un meneur de jeu.</p> <p>✚ Un joueur est choisi comme meneur de jeu : il ira se placer au milieu du cercle.</p> <p>✚ Les autres joueurs se regroupent par 2. Ils se tiennent l'un devant l'autre, sur 2 cercles concentriques. Les paires de joueurs sont espacées de plusieurs pas et leur emplacement est marqué par un fanion.</p> <p>✚ l'animateur, placé à l'extérieur du cercle, joue le rôle d'arbitre.</p> <p>✚ Lorsque le meneur de jeu dit : « <i>face à face</i> », les deux joueurs se tournent l'un vers l'autre. Lorsqu'il dit « <i>dos à dos</i> », ils se tournent le dos. Ces changements d'orientation se font autant de fois que le meneur de jeu le commande.</p> <p>✚ Lorsque le meneur de jeu dit : « <i>côte à côte</i> », tous les joueurs changent de place et de partenaire : ils se regroupent par deux, l'un à côté de l'autre, sur le cercle extérieur. Le meneur de jeu essaye lui aussi de se trouver un partenaire ; s'il y parvient, le joueur restait seul devient le meneur de jeu.</p> <p>✚ Un joueur, qui n'exécute pas les mouvements instantanément, et éliminer avec son partenaire.</p> <p>✚ Les gagnants sont les joueurs de la dernière paire restante.</p> <p>s'il y a plus de 6 équipes : l'échange de partenaires, lors de l'instruction « <i>côte à côte</i> », ne peut pas se faire avec le joueur qui se trouve immédiatement à côté de soi.</p> <p>Au lieu d'instructions verbales, le meneur de jeu utilise un code : frappé avec les mains par exemple : un coup : face à face - 2 coups : dos à dos - 3 coups : côte à côte.</p> <p>afin d'éviter les contestations lors du commandement « <i>côte à côte</i> », les joueurs qui forment les nouvelles paires se tiennent par la main.</p> <p>Un joueur ne peut refuser de s'associer avec le camarade qui arrive le premier vers lui.</p>		

