

La minute



BALLON

COURSE ET POURSUITE

HABILITÉ

85

Cycle

Maternelle 1^{er} 2^e 3^e

Type de groupe

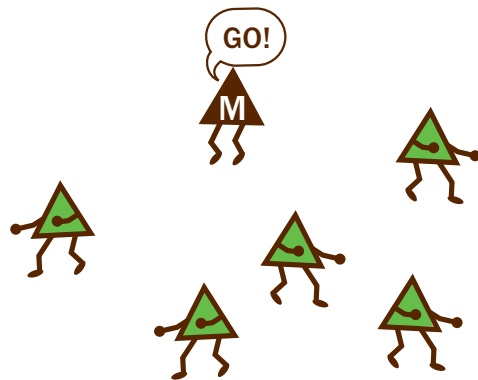
Petit groupe Grand groupe

Matériel requis

Une montre

But du jeu

Estimer la durée d'une minute sans utiliser de montre ou d'horloge.



*Tiré du recueil « Ma cour: un monde de plaisir! »

Déroulement du jeu

- Une aire de déplacement est définie.
- Un meneur de jeu est désigné.
- Les joueurs devront tenter de déterminer à quel moment ils auront bougé pendant une minute dans l'aire définie.
- Le meneur de jeu donne le signal de départ en ayant pris soin d'aviser les joueurs de ne pas regarder leur montre.
- Au signal du meneur de jeu, les participants se déplacent et bougent.
- Quand les participants ont l'impression qu'une minute s'est écoulée, ils lèvent un bras dans les airs et s'immobilisent.
- Le meneur de jeu vérifie sur sa montre le temps qui s'écoule et observe les participants pour déterminer le gagnant.

- Le gagnant est celui qui lève son bras au moment précis où une minute s'est écoulée.
- Le meneur de jeu doit attendre que tous les participants aient levé leur bras avant de nommer le vainqueur.
- Le gagnant remplace le meneur de jeu pour la partie suivante.

Variantes

- Le meneur de jeu indique le moment où il reste trente secondes pour donner un indice aux joueurs.
- Le meneur de jeu choisit un mouvement à faire ou une façon de se déplacer avant de commencer le jeu et en fait part aux joueurs (ex. : marcher en position accroupie, sauter sur un pied).

