

Places en mémoire



BALLON

COURSE ET POURSUITE

HABILETÉ

70

Cycle

Maternelle

1^{er}

2^e

3^e

Type de groupe

Petit groupe

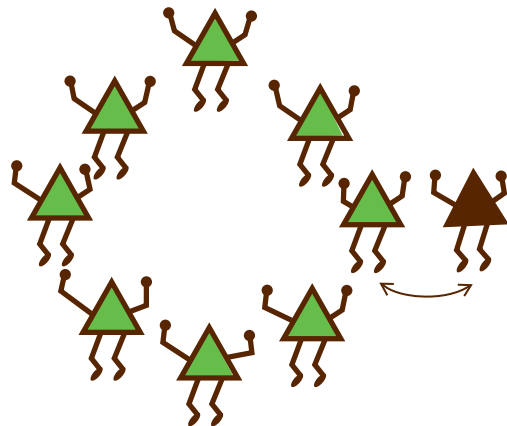
Grand groupe

Matériel requis

Aucun

But du jeu

Se déplacer vers un joueur qui n'a pas encore changé de place.



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

Déroulement du jeu

- Les joueurs forment un cercle.
 - Un premier joueur est désigné pour être le coureur et se déplace en courant autour du cercle vers un autre joueur et s'immobilise derrière lui.
 - Le joueur devant le coureur lui cède sa place et devient le coureur.
 - Le nouveau coureur se déplace à son tour vers un autre joueur, qui lui cédera sa place, et ainsi de suite.
 - Les joueurs doivent mémoriser quels joueurs ont été coureurs, puisqu'il faut toujours se rendre derrière un joueur qui n'a pas changé de place.
 - Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur s'immobilise derrière un joueur qui avait déjà changé de place ou lorsque tout le monde a changé de place. Alors, le jeu recommencera.
- !** Il est important de ne pas divulguer d'indices aux autres joueurs, chacun doit exercer sa mémoire !

Variantes

- Se déplacer à reculons.
- Changer de place en moins de dix secondes.

