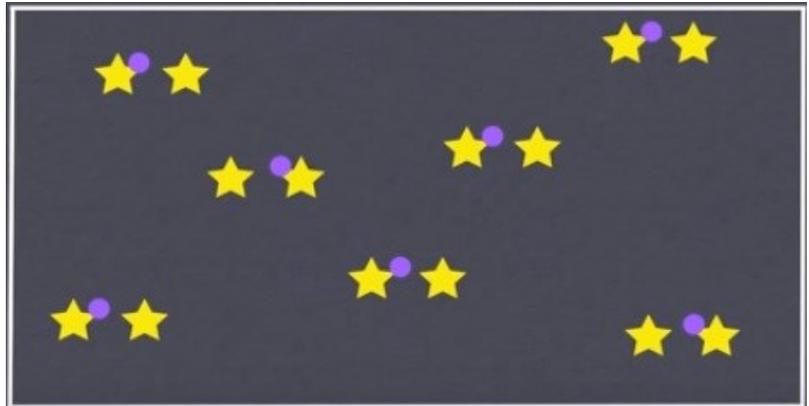




Arrête-moi si tu peux!

Matériel:

- Ballons mous
- De la musique



But du Jeu

⇒ Ne pas se faire toucher par le ballon lorsque la musique prend fin.

- Avant de débiter, on invite les enfants à se placer deux par deux. Chaque paire doit se positionner à 1 mètre et demi de distance et doit avoir en sa possession un ballon mou.
- Le jeu débute au moment où la musique se met à jouer. À ce moment, chaque paire s'échange le ballon à l'aide de courtes passes. Ils continuent ainsi jusqu'à ce que la musique arrête.
- À ce moment précis, celui qui est en possession du ballon doit, sans se déplacer, tenter de toucher son partenaire en lui lançant le ballon. Au même moment, l'autre doit se sauver n'importe où dans l'espace de jeu.
- Dans la situation où le ballon est encore dans les airs lorsque la musique s'arrête, il faut considérer la personne vers qui le ballon se dirige comme celui qui en a possession. Il doit donc atteindre son partenaire le plus rapidement possible selon les mêmes règles.
- Pour déclarer un gagnant, on peut soit comptabiliser les points de chacun ou procéder par élimination jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un survivant.