



# Attrape-moi si tu peux

## Déroulement

- On demande aux enfants de se placer deux par deux. Chaque paire doit se placer à 1 mètre et demi de distance et avoir en sa possession un ballon mousse.
- Le jeu débute quand l'éducateur fait jouer de la musique à l'aide d'une radio ou d'un lecteur cd. À ce moment, chaque paire s'échange le ballon à l'aide de courte passe. Ils continuent ainsi jusqu'à ce que la musique arrête.
- La deuxième partie du jeu débute au moment précis où la musique arrête. 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.
- Si au moment où la musique arrête le ballon est dans les airs, nous considérerons la personne vers qui le ballon se dirige comme celui qui en est porteur. 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.

## Matériel:

- ☺ Ballons mousses
- ☺ Radio-CD

