Jeu → Au gré du vent

Objectif

Le but de ce jeu est de se déplacer dans la forêt sans marcher sur les feuilles mortes!

Mise en place

- Utilisez quatre cônes pour délimiter l'aire de jeux.
- Dispersez des marqueurs de sol dans l'aire de jeux pour représenter les « feuilles mortes ». Si vous jouez dehors, vous pouvez utiliser des vraies feuilles mortes.
- Les participants de se répartissent dans l'espace.
- Au signal « Le vent souffle! », les participants se déplacent en gambadant entre les feuilles, sans piler dessus.
  - Au signal « Changez de direction! », les participants changent de direction tout en gambadant.
  - Au signal « Le vent se lève et souffle plus fort! », les participants commencent à courir.
  - Au signal « Le vent faiblit! », les participants recommencent à gambader.
- Poursuivez le jeu pendant une durée déterminée.

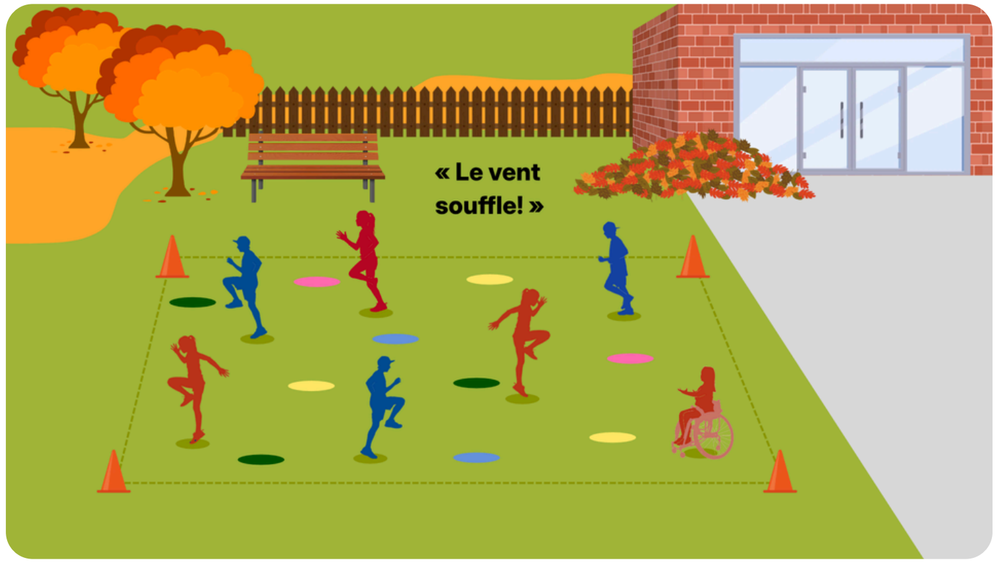
Adaptations et modifications

- Augmenter ou diminuer le nombre de feuilles mortes.
- Agrandir ou réduire la taille de l'aire de jeux.
- Varier les modes de déplacement dans l'espace (marche, course, sauts, pas chassés, etc.).

Sécurité

- Assurez-vous que les participants sont suffisamment espacés les uns des autres.
- Permettez aux participants de commencer par marcher rapidement, puis de progresser vers les déplacements en gambadant.
- Rappelez aux participants de garder la tête levée et de rester attentifs aux autres lorsqu'ils se déplacent afin d'éviter les collisions.

Diagramme : Au gré du vent



Matériel

Marqueurs de sol, cônes