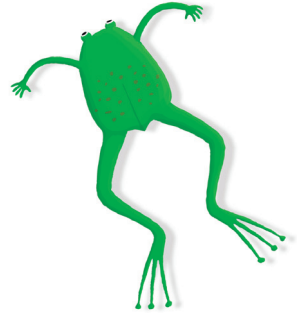


## Un jeu de motricité et de rapidité sur le principe des chaises musicales.

Age : à partir de 4 ans  
Nombre de joueurs : 2 à 6  
Durée : 15 mn



### Contenu du jeu :

- Un gros dé en mousse avec 6 faces animaux
- 15 disques (5 verts, 5 rouges, 5 oranges)
- 18 bracelets (6 verts, 6 rouges, 6 oranges)

### But du jeu :

Atteindre des cercles de couleurs avant les autres joueurs en imitant le déplacement de l'animal indiqué par le dé. Etre le dernier à rester en jeu.

### Préparation du jeu :

1 - Les joueurs enfilent des bracelets à leurs poignets ; ces bracelets représentent chacun une « vie » :

- à 2, 3 ou 4 joueurs : 4 bracelets
- à 5 ou 6 joueurs : 3 bracelets

2 - Suivant le nombre de participants, on jouera avec un nombre précis de disques :

- 2 joueurs : 3 disques (1 de chaque couleur),
- 3 joueurs : 6 disques (2 de chaque couleur),
- 4 joueurs : 9 disques (3 de chaque couleur),
- 5 joueurs : 12 disques (4 de chaque couleur),
- 6 joueurs : 15 disques (5 de chaque couleur).



3 - On dispose en rond les disques de façon aléatoire sur l'aire de jeu (jardin, cour, grande pièce...) à plusieurs mètres du centre, en mélangeant les couleurs.

### Déroulement de la partie :

Les joueurs se placent au centre et le plus jeune lance le dé ; il annonce l'animal et la couleur indiqués par le dé.

Tous les joueurs doivent alors très rapidement se déplacer à la manière de l'animal indiqué par le dé pour aller poser une main ou un pied sur un disque de la couleur également indiquée par le dé.

(Ex : le dé indique : «grenouille verte !» : les joueurs doivent alors se déplacer par bonds jusqu'à un cercle de couleur verte).

Deux joueurs ne peuvent pas se trouver sur le même disque.

Le nombre de disques étant inférieur au nombre de joueurs, l'un d'eux ne trouvera pas de disque disponible.

Il perd alors une de ses « vies » et enlève pour cela un de ses bracelets qu'il pose dans la boîte de jeu. Puis tous les joueurs se replacent au centre et la partie reprend. Le joueur qui vient d'enlever un bracelet lance le dé.

Lorsqu'un joueur doit enlever son dernier bracelet, il est éliminé ; on retire alors au jeu 3 disques (un de chaque couleur) que l'on range dans la boîte de jeu.

## Qui gagne ?

Le dernier joueur en jeu gagne la partie.

### Tableau des déplacements :



sauter à pieds joints



avancer à cloche pied



sauter accroupi



marcher accroupi



marcher latéralement



avancer en rampant

