



# FICHE D'ACTIVITÉ

Nom du jeu : 1, 2, 3... Esquive !



## PUBLIC / DURÉE / LIEU

Tout public  
10 à 15 min par manche  
Terrain plat et délimité

## OBJECTIF

- Développer l'écoute et la maîtrise de ses déplacements.
- Toucher un joueur en se guidant par ses autres sens que la vue

## MATÉRIEL

1 foulard pour bander les yeux. Quelques cônes pour délimiter la zone de jeu.

## DÉROULEMENT

Le chercheur a les yeux bandés. Les autres joueurs se dispersent dans une zone délimitée et choisissent leur emplacement.

Le chercheur tente de toucher l'un d'eux dans un temps donné. Pour l'éviter, chaque joueur peut **effectuer au maximum 3 pas** pendant toute la manche. Il peut se baisser ou esquiver sur place, mais ne doit pas toucher le sol avec les mains.

Pour permettre à chacun de savoir combien de déplacements il lui reste, chaque pas entraîne une nouvelle position :

- 1er pas : une main dans une poche.
- 2e pas : les deux mains dans les poches.
- 3e pas : les bras croisés.

Après son troisième pas, le joueur ne peut donc plus se déplacer et doit tenter d'éviter le chercheur uniquement en esquivant sur place.

Dès qu'un joueur est touché, la manche s'arrête.

Il devient le nouveau chercheur, les autres se dispersent à nouveau et une nouvelle manche commence.

