

PUBLIC / DURÉE / LIEU

Tout public
Environ 20 à 30 min
Terrain boisé et clairement délimité

OBJECTIF

- Développer l'écoute, l'orientation et la stratégie d'équipe.
- Repérer et capturer l'antilope adverse grâce au son de son sifflet.

MATÉRIEL

2 sifflets aux sons différents (bi-ton), 2 montres ou chronomètres

DÉROULEMENT

Chaque équipe désigne un joueur qui devient son antilope. Chaque antilope reçoit un sifflet dont le son permet de l'identifier distinctement.

Les deux antilopes disposent de 10 minutes d'avance pour partir se cacher dans la zone boisée.

Au signal de départ, les autres joueurs entrent sur le terrain et partent à la recherche de l'antilope de l'équipe adverse.

Pour permettre aux chasseurs de les localiser, les antilopes doivent **siffler une fois toutes les minutes**. Entre deux coups de sifflet, elles peuvent se déplacer et tentent de ne pas être attrapées.

Les équipes doivent donc tendre l'oreille, déterminer la direction du son et organiser leur recherche. La première équipe qui **trouve et touche l'antilope adverse remporte la manche**.

VARIANTES

Les antilopes sont cette fois-ci équipées de grelots. Il n'y a plus de sifflet, mais elles doivent changer de cachette toutes les minutes.
(Au moins 20 pas/mètres à chaque fois)

