



FICHE D'ACTIVITÉ

Nom du jeu : Chameau-Chamois



PUBLIC / DURÉE / LIEU

Tout public
10 min par manche

OBJECTIF

- Stimuler l'écoute et la motricité
- Pour les chameaux ne pas se faire toucher par les chamois et inversement.

MATÉRIEL

Cônes, 2 feuilles et stylos.

DÉROULEMENT

L'animateur raconte une histoire dans laquelle il glisse d'une manière équitable les mots "chamois", "chameau". Si le mot "chameau" est prononcé : les chameaux courent vers leur ligne de retrait, les chamois doivent les toucher avant la ligne. Si le mot "chamois" est prononcé les rôles sont inversés. Chaque joueur touché donne un point à l'équipe adverse. L'équipe qui a le plus de points a gagné.

VARIANTES 1: On peut ajouter une prise de foulard.

VARIANTES 2: Chaque équipe remet à l'animateur 10 noms (de fruit, de fleur, de montagne...). Par ex: Au lieu de dire les mots "chamois", "chameau", l'animateur annonce à l'équipe B la première et la dernière lettre d'un **nom choisi par l'équipe A**. Si un joueur de B croit avoir trouvé il dit le mot à haute voix :

- s'il a dit juste les A s'enfuient poursuivis par les B
- s'il s'est trompé les A reculent d'un pas...

