

La chasse aux plumes:

Explications :

Au signal, le shérif part à la chasse aux plumes en tentant de décrocher le maximum de plumes (chasubles) dans un temps limité.

Qui sera le shérif le plus habile ?

Organisation :

Dans un espace délimité, désigner un enfant pour jouer le rôle du shérif (lui mettre une chasuble).

Tous les autres enfants accrochent chasubles à leur vêtements (sur les côtés)

Dans ce jeu l'enfant va ... :

_ Courir.

_ Éviter un adversaire « chasseur »

_ Chercher à attraper

ILLUSTRATION :

