

# Fiche de jeu



**Titre :**

Chasseur et gibier

<b>Âge Ciblé :</b>	7+	<b>Nombre de participants :</b>		<b>Durée Approximative</b>	5 min
--------------------	----	---------------------------------	--	----------------------------	-------

**Objectifs :**

Écoute.

**Description/déroulement :**

Le chasseur et le chevreuil sont placés, aux côtés opposés de la table, les mains sur la table, les yeux soigneusement bandés. Au signal, le traqueur s'efforce d'atteindre le chevreuil (le trouver de la main) et le chevreuil lui tente d'éviter le chasseur.

Chacun d'eux peut se diriger soit à gauche, soit à droite, mais toujours en gardant une main sur la table.

Le chevreuil et le chasseur s'arrêtent fréquemment pour capter les moindres bruits suspects et baser leur comportement d'après ceux-ci. Un laps de temps de 2 ou 3 minutes est donné au chasseur pour capturer le chevreuil. Si le temps écoulé, le chevreuil "court encore", le chasseur doit abandonner la poursuite.

Deux manières de poursuivre le jeu:

1. Un nouveau chasseur pourchasse le chevreuil;
2. Chasseur et chevreuil quittent le jeu et sont remplacés par deux autres participants.

Si par contre le chevreuil est pris, il quitte la partie et est remplacé ou on applique la manière b (voir plus haut).

**Matériel Requis :**

Grande table, foulards
