

A LA RECHERCHE DES PHRYGES PARALYMPIQUES

CONSTITUER DES ÉQUIPES QUI SE PLACENT DERRIÈRE LES 3 COUPELLES DE DÉPART.

LE MAITRE DU JEU FAIT DEVINER UN SPORT PARALYMPIQUE AUX 1ER JOUEURS DE CHAQUE ÉQUIPE (MIMER OU DONNER DES INDICES). LE MAITRE DU JEU DISPOSE D'UNE FICHE AVEC LES IMAGES ET LES NOMS DES DIFFÉRENTS SPORTS PARALYMPIQUES. DÈS QUE LES ENFANTS PENSENT AVOIR IDENTIFIÉ LE SPORT, ILS VONT RECHERCHER L'IMAGE QUI CORRESPOND, LA RAMASSENT ET LA MONTRENT AU MAITRE DU JEU. LES 3 JOUEURS SONT AUTORISÉS À SE DÉPLACER EN MÊME TEMPS.

SI L'IMAGE EST CORRECTE, L'ÉQUIPE REMPORTE UN POINT, MAIS EN CAS D'ERREUR, LE JEU CONTINUE ET IL FAUT REMETTRE L'IMAGE À SA PLACE.

A LA FIN DU JEU, L'ÉQUIPE QUI OBTIENT LE PLUS DE POINTS REMPORTE LA PARTIE.

VARIANTE 1: DEMANDER AUX ENFANTS DE VENIR EUX-MÊMES MIMER LE SPORT CHOISI PAR L'ANIMATEUR

VARIANTE 2 : APRÈS AVOIR DÉCOUVERT LES DIFFÉRENTS SPORTS AVEC L'ANIMATEUR, LE 1ER JOUEUR DE CHAQUE ÉQUIPE TENTE DE FAIRE DEVINER UN MAXIMUM DE CARTE À SES PARTENAIRES.

