

CHERCHEZ LE SIFFLEUR

A. But du jeu

Toucher le siffleur pour prendre sa place.

B. Nombre de joueurs

6 à 10.

C. Age

A partir de 6 ans.

D. Matériel

Autant de bandeaux que de joueurs moins un et un sifflet.

E. Déroulement

A une extrémité du terrain se tient le meneur de jeu muni d'un sifflet. Il ne devra pas changer de place. A l'autre extrémité, tous les joueurs sont alignés les yeux bandés. De temps à autres, le meneur de jeu donne un coup de sifflet. Les joueurs doivent se diriger vers lui et tenter de le toucher de la main. Le meneur peut se pencher ou s'accroupir mais il ne doit pas changer de place. Lorsque quelqu'un a touché le siffleur, il enlève son bandeau et devient meneur à son tour. Le siffleur doit veiller à ce que les joueurs aveugles ne se dirigent pas dans une direction dangereuse. On conviendra que deux coups de sifflets brefs obligent tout le monde à s'arrêter.