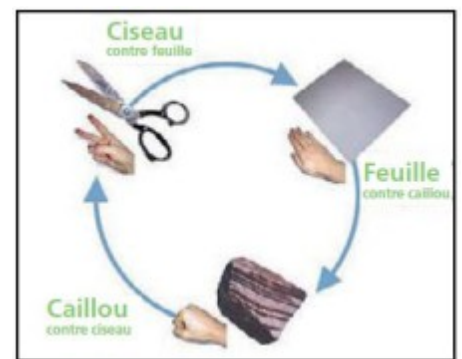


Sport et handicap – Facteur chance: Feuille-caillou-ciseau

Deux groupes se font face et se défient au jeu de hasard «feuille-caillou-ciseau». Les coureurs changent de camp s'ils se font rattraper.

Avant de se retrouver au milieu, les joueurs de chaque équipe conviennent d'un symbole (ciseau = deux doigts tendus; caillou = poing; feuille = main à plat). Au signal, les joueurs montrent leur signe. Le caillou bat le ciseau qui bat la feuille qui bat à son tour le caillou.

Les élèves du groupe perdant se retournent et courent en direction du mur, poursuivis par les gagnants de la manche. Celui qui est rattrapé avant le mur change d'équipe. Nouveau défi au milieu de la salle, etc. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus qu'un groupe.



Variante

- Changer les positions de départ: assis, couché, accroupi, etc. (tirer au sort).

Remarque: Modifier la distance de course selon les déficiences motrices ou se mettre par deux (déficiência visuelle, handicap mental).

Source: Stefan Häusermann



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO