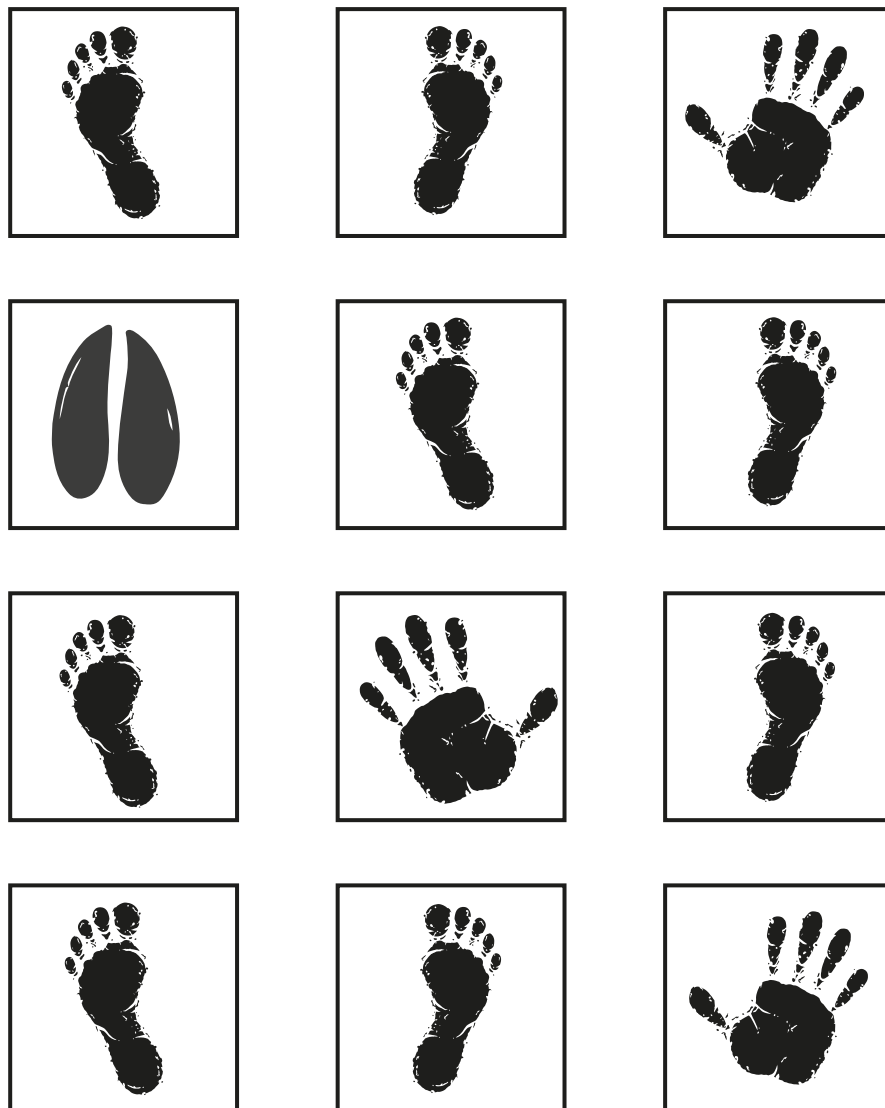




1 joueur ou +

Le parcours qui rend chèvre de Madame Chaussette est un jeu de motricité pour petits et grands.

Pour jouer, il faut imprimer* les empreintes, les découper et les disposer sur le sol (scotcher les de préférence) afin de faire un parcours comme ci-dessous. Les joueurs devront passer de ligne en ligne en mettant les mains ou les pieds correspondant.



Adapter le niveau de difficulté en fonction de l'âge des enfants.

Selon l'âge des enfants, des «pièges» peuvent être installés. Des empreintes d'animaux (chèvre, coq, ...) peuvent se glisser dans le parcours. Le joueur devra alors éviter de mettre ses pieds ou ses mains. Il pourra, pour les plus grands, être l'occasion de nommer ou d'imiter l'animal correspondant.

*La création des empreintes par les enfants peut être une bonne activité avant de jouer !!





