

## Défi n°29 : le facteur

### Déplacements

### Ce qu'il faut faire

6 boîtes (contenant chacune une série d'images identiques) sont cachées dans les pièces.

**1<sup>er</sup> temps :** du point de départ, je pars chercher où se trouvent les 6 boîtes. Dès que j'en trouve une, je prends une image (**ANNEXE 1**) qui se trouve à l'intérieur. Quand je les ai toutes, je reviens au point de départ les donner au *maître du jeu*.

**2<sup>e</sup> temps :** le *maître du jeu* me donne une image que je vais poster, à la manière d'un facteur, dans la boîte qui convient (ex. : le cycliste dans la boîte des cyclistes). Je reviens ensuite au départ et je recommence avec une autre image.

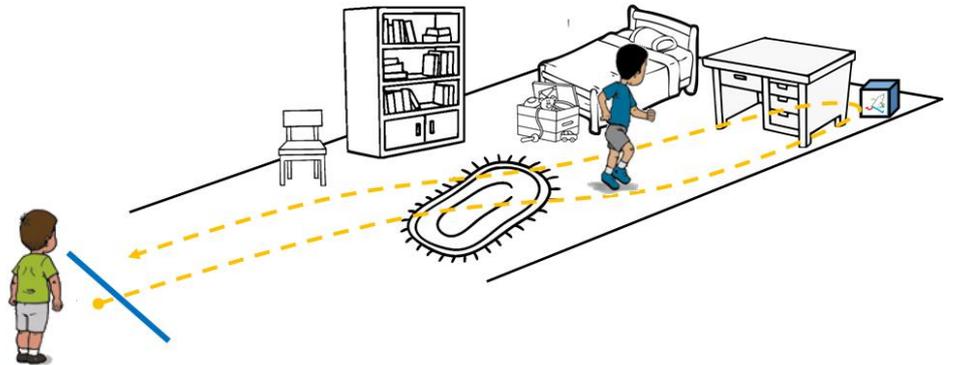
**3<sup>e</sup> temps :** avec le *maître du jeu*, on vérifie que chaque image a été postée dans sa boîte.

### Rôles à tenir :

joueur + maître du jeu

### Matériel :

6 boîtes contenant chacune une série d'images identiques<sup>1</sup>



### Variantes

- **Temps :** donner une limite de temps.
- **Matériel :** plus ou moins de boîtes.
- **Espace :** placer les boîtes dans une seule pièce.
- **Règle :** dans le 1<sup>er</sup> temps, revenir au départ après avoir trouvé chaque image.
- **Corps :** varier les modes de déplacement.
- **Relation :** jouer en binômes.

<sup>1</sup> Autant d'exemplaires que de joueurs + 1. Il devra toujours rester au moins une image dans chaque boîte pour pouvoir la reconnaître.

## ANNEXE 1

