

Jeu des pinces à linge

<https://www.jeux-animations-sports.com/le-jeu-chacun-pour-soi-des-pinces-a-linge/>

Pourquoi utiliser le jeu des pinces à linge ?

Dans ce jeu, chacun est seul contre tous. Il est ludique et demande juste des pinces à linge. Un jeu pour apprendre à attraper sans se faire attraper.

Objectifs

➤ Attraper des pinces à linge tout en défendant les siennes

➤ Se déplacer en anticipant les mouvements des adversaires

But du jeu des pinces à linge

Récupérer le plus de pinces à linge avant de perdre les siennes.

Age

A partir de 6 ans.

Nombre de joueurs

De 10 à 40 joueurs.

Temps

20 minutes

Matériel

- 1 terrain délimité par des lignes ou par des plot
- 2 pinces à linge par joueur

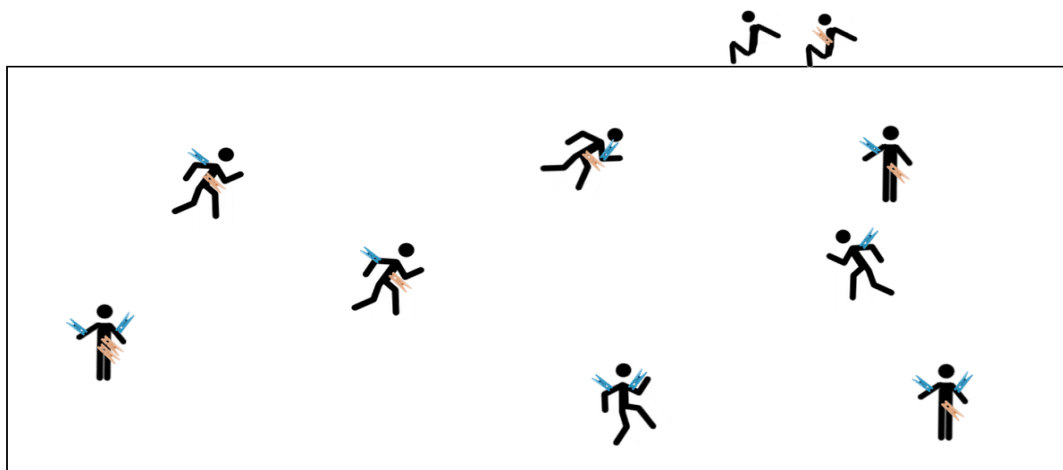
Organisation du jeu des pinces à linge

Une manche dure 5 minutes.

Au départ, chaque joueur a une pince à linge sur chaque bras. Ce sont ses pinces à linge de vie.

Quand un joueur attrape une pince à linge, il l'accroche sur son ventre. Quand un joueur a perdu ses deux pinces à linge de vie, il sort du terrain.

A la fin du temps, les joueurs comptent le nombre de pinces à linge présentes sur leur ventre. Puis chacun reprend ses deux pinces à linge et une nouvelle partie reprend.



Pince à linge vie



Pince à linge attrapée



Joueur ayant perdu ses 2 pinces à linge

Règles

- A la fin du temps, le joueur qui a le plus de pinces à linge accrochées sur son ventre gagne la partie.
- Les joueurs ne peuvent prendre que les pinces à linge de vie, c'est-à-dire, celles accrochées sur les bras des autres joueurs. Il est interdit de prendre celles accrochées sur le ventre.
- Quand un joueur n'a plus de pinces à linge de vie, il sort du terrain. Ses pinces à linge attrapées comptent pour le classement final.

Jeux similaires

➤ Épervier variante à 1 épervier

<https://www.jeux-animations-sports.com/variante-de-lepervier/>

➤ Jeu du chasseur

<https://www.jeux-animations-sports.com/jeu-du-chasseur/>

➤ Escrime pince à linge

<https://www.jeux-animations-sports.com/escrime-pince-a-linge/>