

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article1194>



Chi fou mi géant

- Activités - Jeux - Jeux d'attrape -

Publication date: mardi 25 avril 2017

Chi fou mi géant

3 équipes s'affrontent à distance égale, avec pour chacune des équipes une cabane, qui peut être symbolisée par un rond de plots.

Les 3 équipes décident d'un signe, soit pierre, papier ou ciseaux.

Les 3 équipes vont au centre du terrain et ensemble, à CHI FOU MI, montre la forme qu'ils ont choisi.

Pierre : ils plient les genoux et font une boule avec le dos

Feuille : bras allongés en avant

ciseaux : bras formant un V en avant

Chaque équipe doit faire le même signe, le principe est le même que le chi fou mi classique, la pierre est plus forte que les ciseaux, la feuille est plus forte que la pierre, et les ciseaux sont plus fort que la pierre.

Si deux équipes font la feuille et une équipe fait la pierre, alors les deux équipes peuvent poursuivre ceux qui ont fait pierre jusqu'à leur camps. Si ceux qui ont fait pierre arrivent à rentrer dans leur cabane, ils restent dans la même équipe, s'ils se font toucher avant de rentrer dans leur cabane, ils vont dans l'équipe qui les ont touché.

Pareil, si les 3 équipes ont fait 3 symboles différents.

L'intérêt de ce jeu est le fait qu'il y'a un changement d'équipe perpétuel.