

**LA CHAUSSURE QUI
CHANTE****Ambiance dynamique**

A partir de :	7 ans	Effectif +/- :	12 au minimum
Durée :	15 min	Lieu :	intérieur / extérieur
Intérêts :	rapidité - expression - chanter		
Conseils sécurité :	Attention au terrain si les joueurs sont pieds nus - Attention à ce que les joueurs nés par froid.		
Matériel :	Les chaussures des joueurs		
Déroulement / Règles :	Préparation / installation : aucun Déroulement : le joueur désigné par sa chaussure doit tout de suite commencer à interpréter le début d'une chanson. Tous les participants enlèvent une chaussure et la place au centre de la pièce. Les joueurs se placent alors en cercle autour du monticule de chaussures. Le meneur lève une seule chaussure à la fois et il la tend vers le haut. Immédiatement, le joueur qui reconnaît sa chaussure doit entamer une chanson. Dès que 2 ou 3 vers ont été chantés le meneur repose la chaussure sur le tas. Le joueur s'arrête alors de chanter. Il prend une autre chaussure et recommence la même séquence : le joueur à qui elle appartient doit interpréter une chanson différente de la précédente. On ne peut choisir deux fois la même chanson durant le jeu. Un joueur est éliminé du jeu si : <ul style="list-style-type: none">✚ il est à court d'inspiration et ne peut fournir une chanson dans les 5 secondes ;✚ il reprend une chanson déjà choisie. Le meneur rend sa chaussure aux joueurs éliminés. Le tas de chaussures au milieu de la pièce diminue au fur et à mesure des éliminations. Le gagnant est celui dont la chaussure restera seule au milieu du local. Animation : -		
Les outils :	Néant		
Variante(s) :	Au lieu de chanter, il s'agit de raconter une histoire inventée sur le moment. Temps que le meneur maintient la chaussure en l'air, on doit poursuivre le récit sous peine d'être éliminé. On garde le principe de l'histoire, mais elle doit se suivre : celui dont la chaussure a été choisie doit poursuivre l'histoire commencée par le joueur précédent. le meneur peut rendre la chaussure à son propriétaire dès qu'il a trouvé une chanson, poursuit l'histoire... Le premier joueur qui récupère sa paire de chaussures à gagner.		
Conseil(s) :	Néant		

