



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 7 ans**

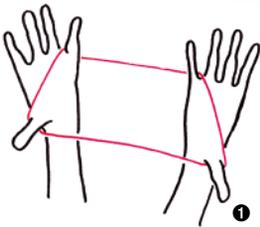
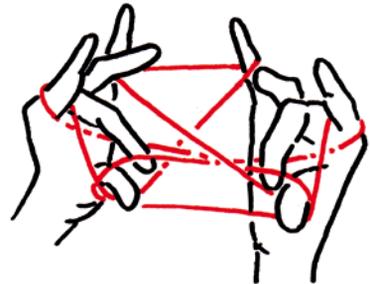
THÈME
Jouer

Jeux de ficelle : la chauve-souris

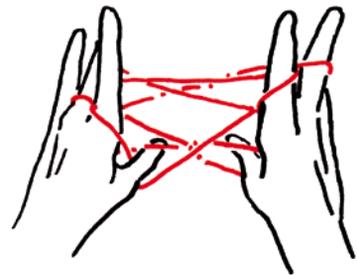
Avec une ficelle d'environ 130 cm, réveillez cet animal fascinant pour qu'il prenne son envol.

• 3. Glisser les deux majeurs, par en dessous, dans ces boucles pour ramener les brins derrière. Tirer. Lâcher les pouces.

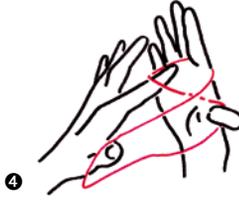
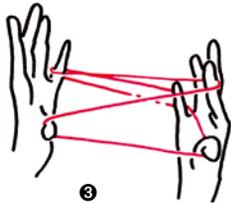
• 1. Reprendre les quatre premières figures de l'étoile (voir *Le Journal de l'Animation* n° 129).



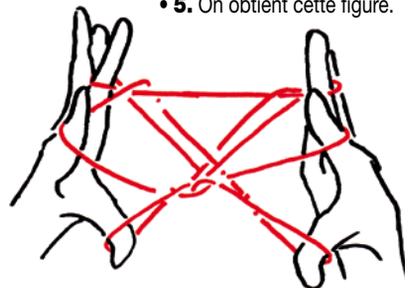
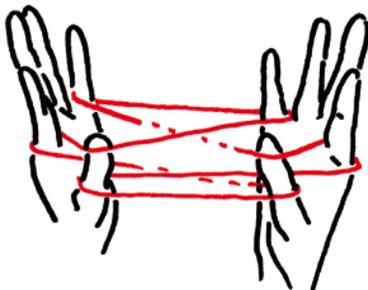
• 4. En passant par-dessus la première ficelle avec les pouces, aller chercher le dernier brin par dessous. Tirer. Lâcher les auriculaires.



• 2. Avec les pouces, aller chercher les brins passant entre l'index et le majeur, pour former deux boucles.



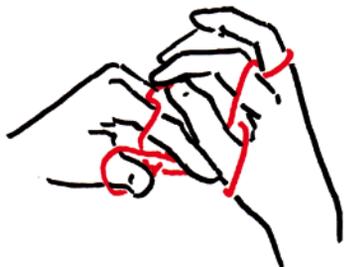
• 5. On obtient cette figure.



Dessins © Audrey Kryzwy



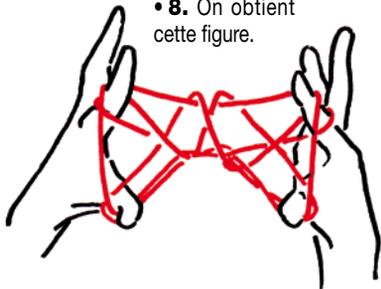
• 6. Avec la main droite, ramener sur le devant la boucle qui est derrière le majeur. La décroiser en la tournant légèrement vers vous en la gardant dans les doigts.



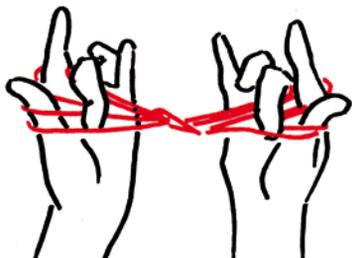
• 7. Y glisser les pouce et index de la main gauche. Faire de même avec l'autre main.



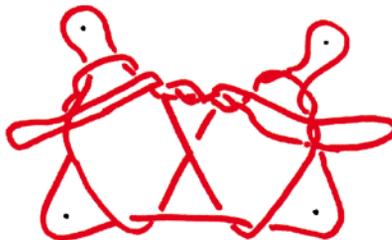
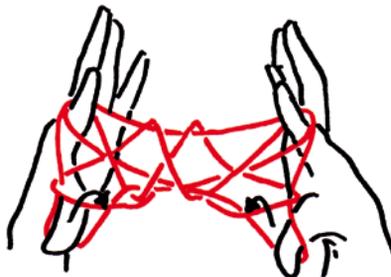
• 8. On obtient cette figure.



• 9. Avec l'aide des majeurs, ramener sur le devant les brins du bas qui sont derrière les pouces.



• 10. Faire tourner les pouces autour du premier brin pour resserrer leurs boucles. Retourner les mains vers le bas, paume vers vous.



• 11. Déposer la figure sur un support et glisser pouces et index dans les quatre boucles du haut et du bas.

• 12. Tirer. Voici la chauve-souris ! ▶

