



ATTRAPE-QUEUE

Pour jouer à ce jeu, il faut être par deux.

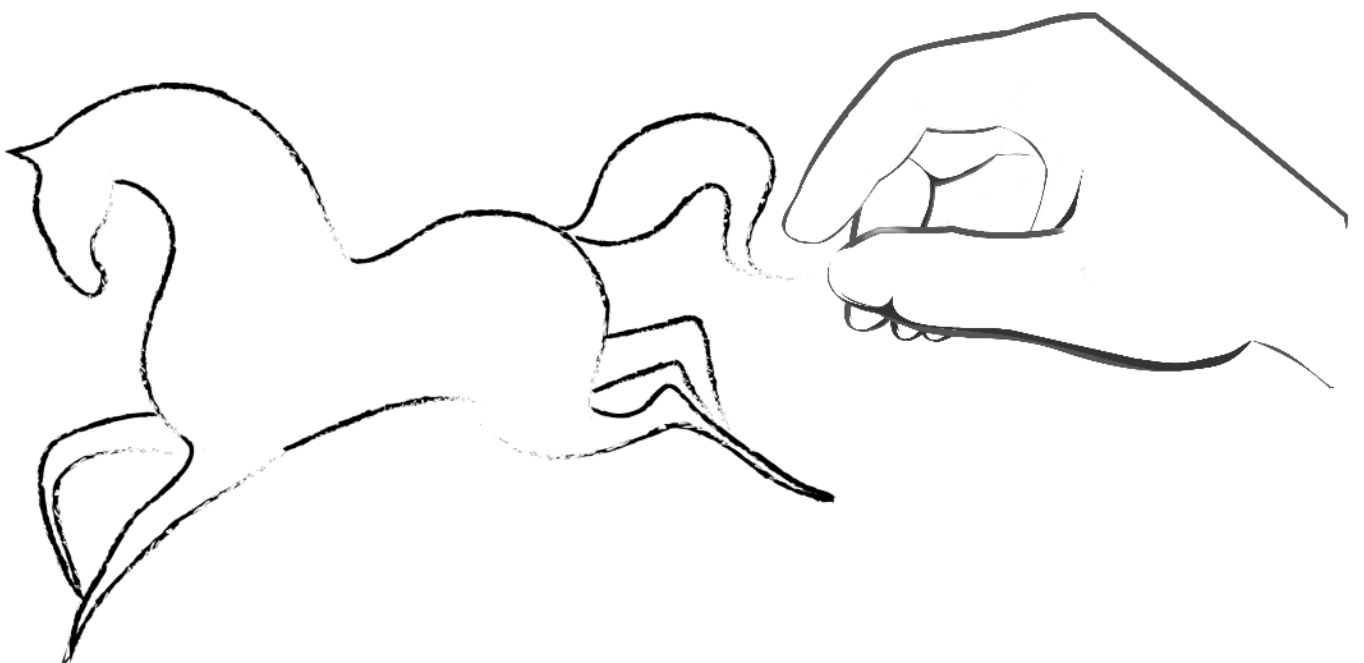
Tout d'abord, on forme les binômes.

Ensuite, on délimite au sol des cercles (à la craie) ou avec un cerceau (ou tracés dans le sable avec un bâton).

Chaque binôme se met dans un cercle et n'a pas le droit d'en sortir.

Chaque enfant accroche un foulard à l'arrière de sa ceinture pour représenter la queue du cheval.

Au TOP départ, il faut essayer d'attraper la queue de l'autre joueur, sans sortir du cercle. Celui qui attrape le foulard de l'autre en premier remporte le match.





LA COURSE DE CHEVAUX

La course des chevaux aveugles

Ce jeu se joue deux par deux.

Un joueur est le cheval, l'autre le jockey. Après, on inverse les rôles.

On met un bandeau sur les yeux du joueur qui a le rôle du cheval.

Le cheval est donc aveugle.

Le jockey est soit sur le dos du cheval, soit derrière lui et lui tient les mains.

Le jockey doit guider le cheval uniquement avec la voix :

- tout droit
- à gauche
- à droite
- recule
- demi-tour
- un pas devant
- etc.



Les petits chevaux

Si vous avez un jeu des petits chevaux, c'est le moment de le sortir.

Le but du jeu, c'est de rentrer tous ses chevaux à l'écurie.

Si vous êtes 4, vous pouvez faire ce jeu grandeur nature.

Vous tracez les cercles à la craie sur du bitume ou vous délimitez les cercles dans l'herbe avec des cailloux.

Chaque joueur lance le dé et avance comme s'il était le petit cheval qui doit rentrer à l'écurie.

Rigolade garantie.



LE CHEVAL QUI RIT

Ce jeu est une adaptation du "cochon qui rit".

Avant de jouer, il va falloir fabriquer le jeu. Tu as deux possibilités :

1/ Tu le confectionnes à partir de glands et de marrons : tu trouves 4 glands et 4 marrons que tu peins (1 gland et 1 marron en rouge, un autre binôme en bleu, en vert et en jaune). Quand c'est sec, tu perces chaque marron en 4 points, et chaque gland en 1 point.

Le gland sera la tête, le marron sera le corps. Il faudra fixer les pattes avec 4 cure-dents (ou allumettes) et fixer la tête sur le corps avec 1 cure-dent.

2/ Tu le confectionnes avec de la pâte à modeler : tu fais 4 grosses boules et 4 petites boules. Les cure-dents ou les allumettes serviront à faire les pattes et le cou.

Maintenant que les éléments sont prêts, tu peux jouer !

Tous les éléments sont posés au centre de la table.

Chaque joueur va lancer le dé : **il faut d'abord faire 6** : c'est le seul moyen de prendre le corps du cheval. Une fois que tu as le corps, si tu fais :

- 5 tu prends la tête,
- 4 tu prends le cou,
- 1 pour chaque patte.

Si tu fais 2 ou 3, tu passes ton tour.
Si tu refais 6, tu peux reprendre un autre corps si tu as fabriqué plusieurs corps par joueur.





BISCUITS AUX FLOCONS D'AVOINE

Les chevaux adorent l'avoine !

Alors je te propose de réaliser une recette avec des flocons d'avoine.

Ingrédients :

- 100g de flocons d'avoine,
- 100g de raisins secs,
- 80g de poudre d'amande (ou de noisette),
- 100g de noix de coco râpée,
- de l'eau.

Préparation :

- Fais tremper les raisins secs dans de l'eau pendant une heure.
 - Mets les flocons d'avoine dans un saladier à part. Rajoute de l'eau pour former une boule et laisse-la s'humidifier pendant une heure.
 - Au bout d'une heure égoutte les raisins mais pas trop et mélange-les avec la pâte de flocons d'avoine. Ajoute la poudre d'amande (ou de noisette) et la noix de coco.
 - Mélange le tout à la main.
 - Fais des petites boules de pâte. Pose les sur une plaque qui va aller au four.
 - Mets au four pour cuire pendant environ 15 minutes, à 200°.
- Une fois que ça a refroidi, tu peux te régaler.