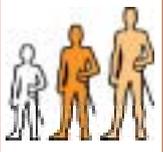
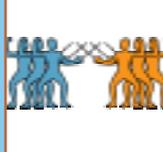


Âge	Disposition	Durée	Effectif	Matériel	Structure
			17 11 25		

06

Le courant électrique



Principe du jeu

Deux équipes opposées, de même effectif, sont disposées côte à côte sur deux lignes parallèles. Le joueur émetteur envoie un signal convenu aux joueurs têtes de files qui transmettent alors le signal par une pression de la main au joueur suivant, leur tournant le dos ; celui-ci, à son tour, poursuit la transmission au suivant et ainsi de suite. La première équipe, qui réussit à acheminer en toute régularité le « courant électrique » au dernier de sa file, gagne le point.

Disposition dans l'espace

Les joueurs des deux équipes sont disposés sur deux colonnes parallèles ; ils sont assis sur le sol ou sur des bancs, et se tiennent main dans la main en faisant une chaîne au sein de chaque équipe.

Le joueur émetteur est assis devant les deux files. Tous les participants lui tournent le dos sauf les deux joueurs en tête de colonne.

Les deux joueurs de fin de colonne sont rapprochés face à face, l'un ayant posé un poing sur le sol (ou sur une chaise si on utilise des bancs), l'autre mettant sa paume à 20 cm au-dessus de ce poing. Lorsque le courant arrive, selon le cas, le dernier joueur enlève



son poing ou abaisse sa paume sur le poing du concurrent.

Effectif

Les deux équipes sont d'effectif égal. Il faut y ajouter le joueur émetteur, qui déclenche le départ du « courant électrique », ce qui impose un nombre impair de joueurs.

Structure

Il s'agit d'un duel d'équipes symétrique. C'est aussi un jeu à séquences identiques répétées. Le jeu consiste en effet en une succession de « coups » de jeu, correspondant tous à un même schéma global de transmission collective d'une communication par pression fine de la main. À l'occasion d'une nouvelle séquence, les joueurs peuvent changer de place, les signes de déclenche-