



# La zapatilla por detrás

<b>Activités langagières de l'enfant</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compréhension des consignes</li> <li>• Production orale lors de la situation de jeu : compter jusqu'à 10 et la comptine : <i>A la zapatilla por detrás, tris-tras. Ni la ves ni la verás, tris-tras.</i> <i>Mirar para arriba, que caen judías. Mirar para abajo, que caen garbanzos.</i> <i>¡A callar, a callar, que el diablo va a pasar!</i></li> </ul>
<b>Vocabulaire spécifique du jeu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez</i></li> <li>• <i>la zapatilla</i> (la pantoufle)</li> <li>• <i>el diablo</i> (le diable ; le meneur de jeu)</li> </ul>
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• une chaussure ou un foulard ou autre objet</li> </ul>
<b>Règle du jeu</b>	<p>Les enfants sont assis en cercle, sauf le meneur de jeu (<i>el diablo</i>) qui reste debout. Il se tient à l'extérieur du cercle. Il tourne autour du cercle pendant que les enfants chantent la comptine. À la fin de la comptine, les joueurs assis en cercle ferment les yeux et comptent jusqu'à 10. Pendant ce temps, le meneur de jeu dépose derrière le dos d'un camarade une chaussure ou foulard ou autre objet. A 10, les enfants assis se retournent. Celui qui a la chaussure posée derrière lui doit se lever et attraper le meneur du jeu qui doit courir le plus rapidement possible et se rasseoir à la place de l'enfant touché.</p> 

## Consignes de l'animateur

*Hay un círculo. Sentaos.*

*Eres el diablo. Aquí hay una zapatilla.*  
*Anda alrededor del círculo.*

*Cantad la canción.*  
*Cierrad los ojos. Contad hasta diez: uno, dos, tres, ... Abrid los ojos.*

*Pon la zapatilla detrás de un niño.*  
*Corre alrededor del círculo y intenta sentarte donde estaba.*

*Coge la zapatilla, levántate e intenta cogerlo.*  
*Si no puedes cogerlo, te conviertes en el diablo. Pero si cogieraslo sentate de nuevo.*