

JEU DE COURSE ET DE SAUT

Simple poursuite : la puce

Terrain, matériel, disposition :

Terrain plat.

Gymnase ou espace limité en plein air, hors duquel les enfants ne peuvent sortir.

Description, but, règle :

Un enfant désigné poursuit ses camarades jusqu'à ce qu'il ait touché l'un deux ; celui-ci devient le poursuivant et le premier est libéré.

Organisation :

- Délimiter le terrain
- Rassembler les joueurs dans l'espace de jeu.
- Choisir un poursuivant, le tenir par le poignet.
- Disperser les joueurs et annoncer la poursuite dans l'aire de jeu désigné.
- Crier le nom de celui qui vient d'être touché et qui devient poursuivant.
- Imposer un moment de repos selon l'âge et la force des joueurs.

Variantes :

La poursuite empoisonnée : L'élève touché place une main sur la partie du corps qui a été atteinte (tête, épaule, dos, jambe ou pied)

La poursuite à pieds joints : L'élève désigné poursuit ses condisciples à pieds joints. Ceux-ci fuient dans les mêmes conditions.

La poursuite à cloche-pied : Tous les joueurs se déplacent par sautilllements sur un pied.

Mettre les 2 pieds par terre est contraire à la règle.

L'élève qui commet la faute remplace le poursuivant.

JEU DE COURSE ET DE SAUT

Les mauvais esprits pétrifient...

Terrain, matériel, disposition :

Tout terrain rectangulaire.
Un ou 2 foulards de cou destinés à être portés par un ou 2 joueurs.

Description, but, règle :

Un ou 2 participants désignés sont les mauvais esprits.
Les autres s'en écartent car s'ils sont touchés par les premiers, ils sont pétrifiés.
Ils doivent alors rester dans la position où ils ont été touchés. Ils peuvent cependant être délivrés par un des leurs.
Pour conjurer le mauvais sort, l'un de ces derniers doit simplement toucher le pétrifié.

Organisation :

- Délimiter le terrain et se munir d'un ou 2 foulards.
- Désigner les « mauvais esprits », les distinguer des autres en les invitant à nouer un foulard autour du cou.
- Règle : Quand on est touché, on est pétrifié.
- Disperser les joueurs
- Après un temps, donner la règle de la délivrance.

JEU DE COURSE ET DE SAUT

Le Roi et ses chiens

Terrain, disposition :

Terrain plat.

Deux lignes // et distantes d'environ 10 mètres : elles délimitent le domaine du Roi.

Description :

Les joueurs traversent le domaine du Roi.

Ce dernier essaie de s'emparer de l'un deux et de lui frapper 2X consécutivement dans le dos.

S'il y réussit, le joueur pris devient chien du Roi : il aidera le Roi et empêchera que des étrangers n'entrent dans le domaine.

Cependant, seul le Roi a le pouvoir de transformer les joueurs en chien.

Lorsque l'un de ceux-ci attrape un étranger, il crie « Au Roi ! » et ce dernier doit accourir et frapper lui-même 2X dans le dos.

Organisation :

-Tracer les 2 lignes//

-Choisir un Roi.

-Signaler que le « méchant Roi » ne veut pas qu'on traverse son domaine et que si on se fait attraper on devient « chien du Roi » après avoir eu 2 coups dans le dos.

-Si on devient « chien du Roi », on doit crier « Au Roi ! ».

-Donner le signal du départ.