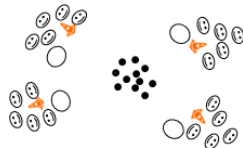


Course aux trésors

Matériel :

Tous les sacs de sable, 4 cônes, 4 cerceaux



Lieu: Gymnase ou extérieur

But du jeu:

Être l'équipe qui a rapporté le plus d'objets ou la valeur d'objet la plus élevée dans son cerceau.

Fin de l'activité :

À la fin du jeu, on compte le nombre d'objets recueillis par chacune des équipes.

Source: www.lapetitecole.ca

Foulards

Matériel :

30 à 40 foulards, peu importe la couleur et des dossards pour identifier les joueurs des trois équipes



Lieu: Gymnase ou extérieur

But du jeu:

Voler les foulards de l'équipe adverses et les cumuler dans sa base.

Fin de l'activité :

À la fin du temps déterminé, l'équipe qui possède le plus de foulards gagne.

Source: <http://banquedejeux.formationsaveur.com/fiche/view/178>

Drapeau

Matériel :

2 drapeaux, 4 à 8 cônes



Lieu: Gymnase ou extérieur

But du jeu:

Capturer le drapeau adverse.

Fin de l'activité :

La première équipe qui ramène le drapeau dans son camp sans se faire toucher remporte la partie. Le maître du jeu peut décider que la partie se déroule en plusieurs manches gagnantes. Par exemple, la première équipe à remporter 3 manches gagne la partie.

Source: www.regles-jeux-plein-air.com/regle-jeu-du-drapeau

Gendarmes et voleurs

Matériel :

Cône pour délimiter la zone de prison



Lieu: Gymnase ou extérieur

But du jeu:

L'objectif pour les gendarmes est de mettre tous les voleurs en prison.

Fin de l'activité :

Pour gagner une partie, les gendarmes doivent mettre en prison tous les voleurs. On échange ensuite les rôles pour la prochaine partie.

Source: www.regles-jeux-plein-air.com/regle-gendarmes-et-voleurs

Déroulement :

Drapeau

- Placer les drapeaux et identifier la zone protégée autour du drapeau et la zone de prison à l'aide des cônes.
- Au début de la partie, chaque équipe est dans son camp. Il faut savoir que tous les joueurs situés dans leur camp sont en sécurité. Chaque équipe décide de sa stratégie comme elle le souhaite : les joueurs qui partent à la capture du drapeau adverse... les joueurs qui défendent leur camp...
- La prison : chaque joueur touché dans le camp adverse doit rejoindre la prison de l'équipe adverse. Il est bien sûr possible d'être libéré de prison si un de vos coéquipiers vient vous taper dans la main sans se faire toucher.
- Pour s'emparer du drapeau, il faut se rendre dans la zone où il est situé. À savoir que les joueurs se trouvant dans la zone du drapeau adverse ne peuvent plus se faire toucher (vous pouvez délimiter une zone circulaire autour du drapeau par exemple). Cependant il leur reste le retour à faire pour gagner la partie.
- Si lors du retour le joueur qui tient le drapeau se fait toucher, il doit laisser le drapeau à terre et va en prison. Le drapeau reste donc à l'endroit de la touche et les joueurs ne peuvent pas le remettre à sa place initiale. Chaque mètre gagné est donc important pour s'approcher de la victoire.

Déroulement :

Gendarmes et voleurs

- Pour commencer une partie, il faut former deux équipes de joueurs. Il doit y avoir autant de gendarmes que de voleurs. Avant de débiter, pensez à délimiter un minimum de terrain pour faciliter le jeu et déterminer l'emplacement de la prison.
- Lorsque le jeu débute, les gendarmes se mettent à chasser les voleurs.
- Pour mettre les voleurs en prison, les gendarmes doivent les toucher avec la main.
- S'il y a plusieurs voleurs en prison, ils peuvent se tenir la main pour former une chaîne. Ainsi, les prisonniers peuvent être libérés par un voleur libre si celui-ci coupe la chaîne ou tape dans la main du dernier prisonnier de la chaîne.
- La prison peut également être une zone délimitée où les prisonniers se baladent librement (il n'est plus obligatoire qu'ils soient en chaîne).

Variante :

- Mettre la prison dans un coin de l'espace de jeu pour rendre l'accès à celle-ci plus difficile. Ainsi, les libérations de prisonniers sont plus compliquées à réaliser.
- Délimiter un repaire pour les voleurs. Dans ce repaire, les voleurs ne peuvent pas être touchés par les gendarmes.

Déroulement :

Course aux trésors

- On divise le groupe en 4 équipes et on place un trésor au centre du gymnase (sacs de sable et/ou balles et/ou anneaux et/ou tout autre petit matériel disponible).
- Au signal, les premiers de chacune des équipes s'élancent et doivent rapporter un objet dans leur cerceau et donner le relais au suivant (donner la main au suivant). Le deuxième joueur peut soit aller chercher un objet au centre, soit voler un objet dans une autre équipe.
- Lorsque toutes les joueuses et tous les joueurs d'une équipe ont rapporté un objet dans leur cerceau, le jeu s'arrête.

Variante :

- On peut aussi jouer en fixant un temps pour amasser le plus d'objets possible dans le cerceau (trois minutes).
- Il est possible de déterminer une valeur différente pour chacune des catégories d'objets utilisés : ainsi un sac de sable = 1 point, une balle = 2 points, un anneau = 3 points, etc. Cette dernière façon amène l'utilisation d'une stratégie dans l'ordre de cueillette des objets.

Déroulement :

Foulards

- Diviser le groupe en trois équipes;
- Identifier les bases de chacune des équipes;
- Remettre à chaque membre de l'équipe un dossard et un foulard à placer à l'arrière de son pantalon;
- Le jeu se déroule sur un temps déterminé (5 minutes);
- Les joueurs doivent voler le foulard de l'adversaire et le rapporter immédiatement à leur base. Si en chemin, ils se font voler leur foulard, ils doivent remettre à l'adversaire tous les foulards qu'ils possèdent.
- Un joueur qui n'a plus de foulard, va en chercher un à sa base et reprend le jeu.