

LA PRISE DE FOULARDS PAR ÉQUIPE

BUT DU JEU :

Attraper plus de foulards que l'équipe adverse.

OBJECTIFS :

- tenir différents rôles (attaquant, défenseur) et en changer;
- faire des choix pertinents :
 - s'opposer/ fuir;
 - s'entraider pour conquérir un foulard, pour se défendre.
- combiner des actions simples :
 - courir et attraper;
 - courir et esquiver.

ORGANISATION :

- un terrain délimité;
- deux équipes différenciées par des foulards colorés;
- un foulard à la ceinture de chaque joueur;
- une réserve de foulards par équipe.

DÉROULEMENT :

Les joueurs sont répartis sur le terrain.

Au signal du meneur, ils tentent d'attraper le foulard d'un joueur de l'équipe adverse.

Le joueur qui attrape un foulard :

- il le dépose à côté de sa réserve ou dans sa réserve (variante).
- il reprend le jeu.

Le joueur qui perd son foulard :

- il doit récupérer un nouveau foulard dans sa réserve avant d'avoir le droit de rejouer.
- il se place momentanément en dehors du terrain si la réserve est vide.

Le jeu s'arrête lorsqu'une des équipes n'a plus de foulards ou quand le temps imparti est écoulé.

VARIANTE :

Les équipes sont différenciées par des chasubles de couleurs différentes.

Chaque foulard saisi est déposé dans la réserve de l'équipe. Il peut être réutilisé par un autre joueur de l'équipe.

