

Jeu de poursuite

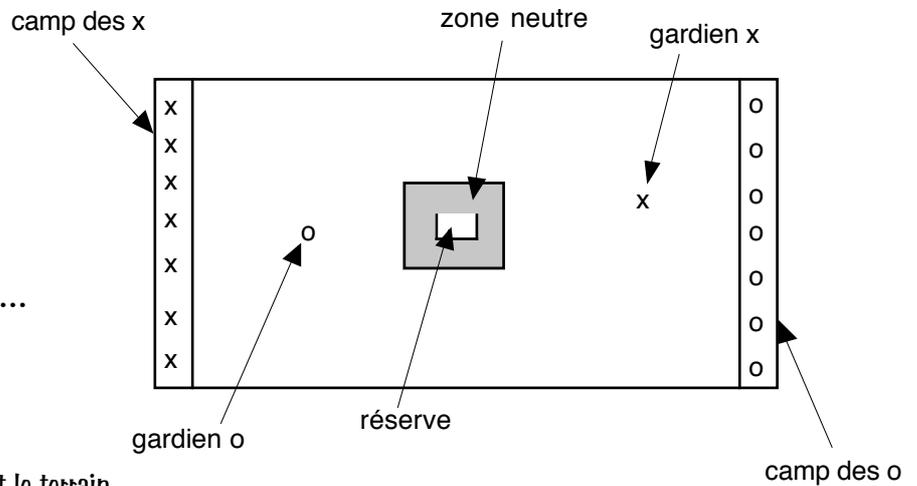
Jeu de prise de territoire

Jeu de conquête d'objets

Jeu de lancer

1- DESCRIPTION

- 2 équipes de 8 à 12 joueurs
- Terrain : 30 m x 15 m (modulable)
- Lieu : cour, gymnase, plateau d'évolution...
- Matériel :
 - nombreux objets variés dans une caisse, un grand carton, sur un tapis
 - des plots ou des cônes pour la zone neutre et le terrain
 - 2 chasubles pour les gardiens



2 - BUT DU JEU

Ramener le maximum d'objets dans son camp.

- Gain de la partie :**
- au plus grand nombre d'objets ramenés dans un temps donné.
 - au plus grand nombre d'objets ramenés quand la caisse est vide.

3 - DÉROULEMENT

- Au signal, les joueurs courent prendre **UN** objet dans la réserve au centre du terrain. Cette réserve est entourée d'une zone neutre dans laquelle aucun joueur ne peut être pris (voir "le gardien").
- En possession d'un objet, chaque joueur tente de ramener celui-ci dans son camp en le posant au sol.
- **Le gardien :** chaque équipe a désigné un gardien chargé de toucher les joueurs adverses et de les empêcher ainsi de mener à bien leur tentative. (Ce rôle est fatigant ; prévoir un roulement).
- Tout joueur touché un objet à la main par le gardien de l'équipe adverse doit ramener son objet dans la réserve. Il rejoint ensuite son camp pour se remettre en jeu.

4 - VARIANTES

- Tout joueur porteur d'un objet peut se réfugier dans un cerceau. Il ne peut y avoir plusieurs joueurs dans le même cerceau.
- Le gardien ne peut prendre ni dans la zone neutralisée, ni dans les refuges.
- On passe par la porte pour aller chercher un objet.
- Utiliser 2 gardiens par équipe.

