

Activité



Facile



10 min



Se dépenser



Cour de récréation



Courir



En groupe

Matériel

Aucun

Eventuellement 2 plots de couleur
différente pour repérer plus facilement
les 2 équipes



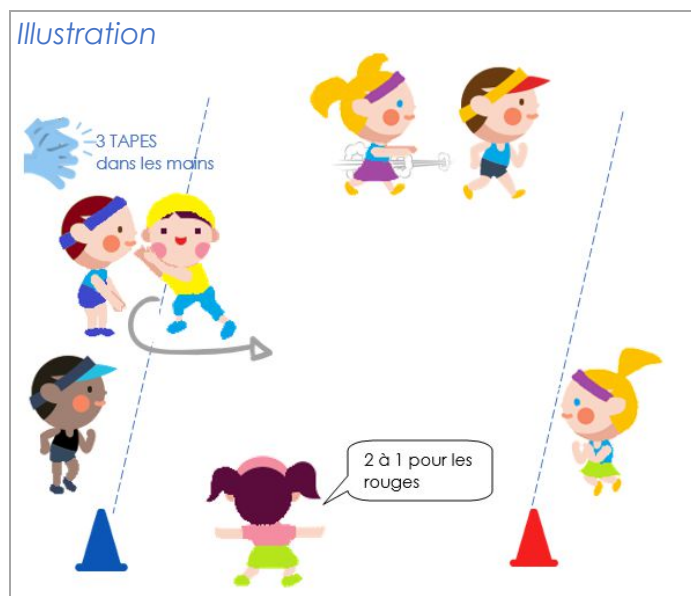
Description de l'activité

Défier un adversaire avec 3 tapes avant de rejoindre le plus vite possible son camp.

2 équipes de nombre égal placées sur 2 lignes, face à face.

Un joueur vient défier son adversaire en lui donnant 3 tapes dans la main. A la 3ème tape, il s'enfuit vers son camp poursuivi par son adversaire. S'il arrive à rejoindre son camp, il gagne et fait remporter un point à son équipe. Si son adversaire le touche avant c'est lui qui remporte le point.

Le meneur de jeu précise quelle est la première équipe à venir défier les adversaires. Ensuite on alterne les rôles.



Images à partir de : Flaticon.com

Évolution

Varier

- La distance entre les 2 équipes.
- Le nombre de joueurs par équipe.
- Les signaux de départ : visuels, sonores, tactiles...
- La durée du jeu et le nombre de manches pour faire jouer tout le monde au moins une fois...

Formule Béret

- L'ensemble des joueurs des 2 équipes s'attribuent un numéro différent. Le meneur de jeu annonce un numéro, le joueur concerné va défier son adversaire. Le meneur de jeu peut appeler plusieurs numéros par manche.
- Exemple Equipe A = numéros pairs/ Equipe B= numéros impairs. On peut aussi attribuer des couleurs... Le meneur peut inventer une histoire avec les couleurs ou d'autres mots déclencheurs...

Inclusion



Pour faciliter la fuite d'un élève en difficulté, attribuer un handicap au poursuivant (cloche pied, délai supplémentaire avant le départ...)