

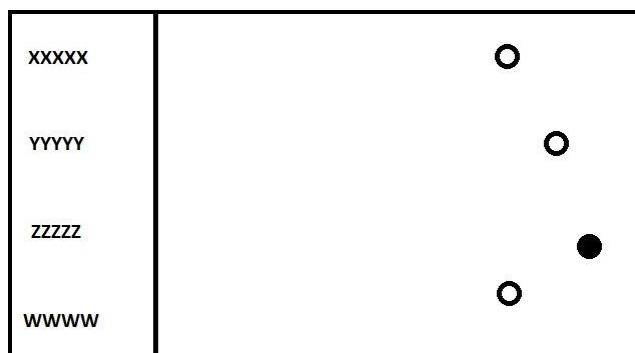


Jeux de course/poursuite

Le mauvais gibier

Matériel:

- 4 balles mousses



But du Jeu

⇒ Chasser le bon gibier et le ramener dans son équipe.

- Le groupe est divisé en quatre équipes. Le premier joueur de chacune d'elle est assis en indien face à ses coéquipiers, faisant dos à l'aire de jeu
- L'éducateur lance les quatre objets dans le gymnase et donne le signal de départ.
- Les quatre objets représentent une gazelle et chacun doit en rapporter un à son village (équipe) afin de les nourrir.
- Parmi les quatre gibiers, il y en a un qui est malade et ne peut pas être consommé par les habitants de son village.
- Cette gazelle (balle mousse) n'est pas de la même couleur que les trois autres.
- Les quatre joueurs doivent se lever rapidement, aller chercher une des balles et la porter derrière la ligne de départ.
- Les joueurs doivent donc balayer du regard tout l'espace de jeu pour voir où se trouvent les bons gibiers et non le mauvais.
- Chacun des joueurs qui rapportent une gazelle à son village se voit accorder un point. On poursuit avec le prochain joueur de chacune des équipes.