



Rapide et Stratégique

Matériel:

- Matelas
- Sacs de sables
- Cerceaux



But du Jeu

⇒ Être le premier joueur à avoir trois trésors dans son carré.

- Séparez le groupe en quatre équipes égales. Chaque équipe sera assignée à un coin d'un grand carré et chaque joueur de l'équipe recevra un numéro.
- Un carré un tracé devant chaque équipe. Vous pouvez aussi utiliser un matelas de gymnase. Dans ce carré, 7 trésors (sacs de sable) seront déposés.
- La partie débute quand l'éducateur annonce un numéro. Les quatre joueurs portant ce numéro courent au centre pour saisir une pièce de trésor. Les autres joueurs restent à l'extérieur du jeu. Les trésors doivent être rapportés dans le coin de leur équipe sans le lancer. (On peut utiliser un cerceau comme point de chute des trésors)
- Ensuite, les joueurs ont le choix de retourner au centre pour prendre une autre pièce de trésor ou d'aller en prendre une dans le cerceau d'une autre équipe (jamais plus d'un trésor à la fois).
- L'équipe qui marquera un point sera celle qui a trois pièces en premier dans son cerceau.
- Après avoir replacé les pièces de trésors au centre, le jeu recommence alors qu'un autre numéro est crié.



Rapide et Stratégique

Variante

- Cet activité peut également se faire avec tout le groupe en même temps. Dans ce cas-ci, chacun possède sa maison (matelas). Au signal, il faut aller chercher des sacs de fèves qui sont éparpillés au centre du jeu, en prenant un à la fois et en allant le placer sur notre matelas.
- Quand il n'y a plus de sacs au centre, il est permis de voler les sacs des autres en allant en volé sur leur matelas et en prenant toujours un sac à la fois.
- Celui qui est surpris avec plus d'un sac à la main est éliminé.
- On ne peut empêcher un joueur de nous voler.
- À l'arrêt du jeu, celui qui possède le plus de sacs est déclaré champion.

