

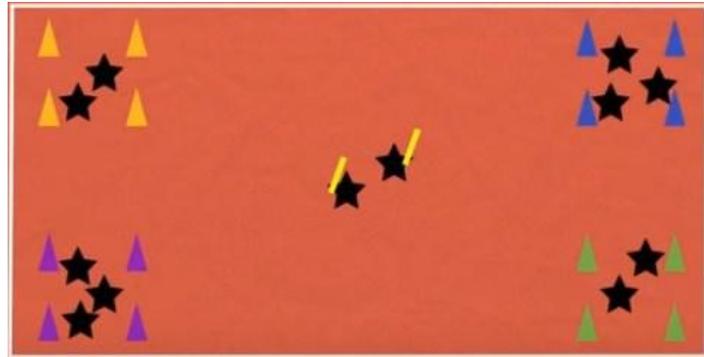


Jeux de course/poursuite

# Les Hélicoptères

## Matériel:

- Bâtons mous
- Cônes
- Dossards
- Cerceaux



## But du Jeu

⇒ Changer de pistes d'atterrissages sans se faire toucher par les contrôleurs aériens.

- On sépare le groupe en quatre tout en gardant deux élèves à part. Ceux-ci seront les contrôleurs aériens. Le reste du groupe sera les hélicoptères.
- On invite les hélicoptères à prendre place sur une des quatre pistes d'atterrissage aménagé à l'aide des cônes. Une couleur est attribuée à chacune des pistes, en plaçant un cerceau de couleur au centre des quatre cônes.
- Le maître du jeu annonce deux couleurs. Ces deux groupes doivent alors changer immédiatement de place sans se faire toucher par le bâton mousse des contrôleurs aériens.
- Les hélicoptères touchés doivent sortir du jeu et l'éducateur annonce deux nouvelles couleur.
- On continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste que 2 hélicoptères. Ils sont déclarés gagnants et deviennent contrôleurs aériens pour la prochaine partie.