



Jeux de course/poursuite

# Pirates et crocodiles

## Matériel:

- 1 Matelas et
- 5 cerceaux
- Sacs de sable
- Dossards
- Crayons de maquillage

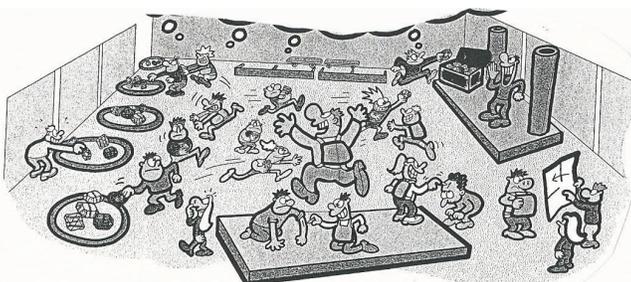


## But du Jeu

⇒ S'emparer du trésor sans se faire attraper par les crocodiles.

## Préparation

- Un bateau sera créé à une extrémité du gymnase en utilisant un matelas, des tubes et autres équipements de gymnase. Dans le bateau, il y aura un coffre vide pour y recevoir les trésors accumulés. (Sacs de sable.)
- À l'autre extrémité du gymnase seront installés des cerceaux qui représenteront les îles, au cœur desquels se trouveront les trésors.
- Au centre du gymnase, le long d'un mur vous aménagerez la caverne du crocodile. Utilisez un matelas ou un tube.
- Vous aurez aussi besoin d'un crayon de maquillage rouge et d'un verre d'eau qui sera utilisé par les crocodiles. Il vous faudra une dizaine de dossards verts pour identifier ces derniers.





# Pirates et crocodiles

## Déroulement (1ere partie)

- Les pirates ont obtenu une carte aux trésors. On y retrouve un archipel rempli de trésors. Ils ne peuvent cependant pas se rendre sur place avec leur bateau, car l'eau n'est pas assez profonde. Il leur faudra donc s'y rendre à la nage. Les pirates devront rapporter les trésors au coffre du bateau. Ils ne pourront en prendre plus d'un à la fois, sinon la charge sera trop lourde.
- Attention au crocodile qui guette les pirates! Le rôle du crocodile sera tenu par l'éducateur, qui pour l'occasion portera un dossard vert.
- Un pirate attrapé doit se constituer prisonnier à la caverne du crocodile. Pour en ressortir, le pirate prisonnier recevra une cicatrice. Un crocodile sera désigné pour surveiller la caverne et dessinera les cicatrices des prisonniers avec le crayon de maquillage.
- Le meilleur joueur sera celui qui recevra le moins de cicatrices deviendra crocodile et enfilera un dossard vert.
- Après dix à quinze minutes de jeux, faites une pause. Avec l'aide des pirates, remplacez les trésors sur les îles. Rassemblez les enfants pour faire le total des cicatrices accumulées par les pirates. Vous êtes maintenant prêt pour une autre partie en y ajoutant un nouvel élément: la chasse aux crocodiles!

## 2e partie

- Les crocodiles sont affamés. Les pirates finissent toujours par s'enfuir de la caverne. Ils mettent alors à manger les trésors en plus d'essayer d'attraper les pirates. Pour manger les trésors, ils les mettent à l'intérieur du dossard. Le crocodile peut manger les trésors des îles et du bateau. Les trésors mangés finiront par lui faire un gros ventre. En même temps, les crocodiles continuent à essayer d'attraper les pirates.
- Nommez un joueur capitaine du bateau. Il restera à bord et ne sera pas poursuivi par les crocodiles. Quand le capitaine voit, les crocodiles devront fuir les chasseurs. Quatre pirates chasseurs se tiendront par la main et formeront un filet. S'ils sont moins de quatre, le crocodile peut les attraper. Un crocodile pris dans le filet rendra les trésors qu'il a sous son dossard. Il compte ensuite jusqu'à cinq et le jeu reprend. La chasse ne dure qu'un court instant. Au moment où les crocodiles sont attrapés, la chasse est terminée et le jeu se poursuit.
- Après dix à quinze minutes de jeux, faites une pause. Avec l'aide des pirates, remplacez les trésors sur les îles. Rassemblez les enfants pour faire le total de cicatrices accumulées. Vous êtes maintenant prêts pour une autre partie.

Source: Animagerie.