



Jeux de course/poursuite

Les Pirates

Matériel:

- Matelas



But du Jeu

⇒ Nager d'îles en îles sans se faire toucher par le pirate et le requin.

- Tracez quatre îles dans les coins du terrain et une prison au centre du terrain, qui représente la mer. (On peut également utiliser des matelas.)
- Désignez un joueur qui sera le pirate et un joueur qui sera le requin. Les autres joueurs sont des marins.
- Le requin peut toucher les marins lorsqu'ils sont dans la mer, mais pas lorsqu'ils se trouvent sur une île.
- Le pirate se déplace uniquement en marchant d'une île à l'autre et il ne peut pas toucher un marin lorsque ce dernier se trouve dans la mer.
- Un marin touché sera amené dans la prison au centre du terrain.
- Pour libérer un prisonnier, un marin en liberté devra aller chercher le marin emprisonné et le ramener dans l'une des îles en lui tenant la main sans se faire toucher. Si les marins se font toucher par un requin, ils se rendent tous les deux à la prison.