



Jeux de course/poursuite

# Le Kraken

## Matériel:

- Cerceaux



## But du Jeu

⇒ Être la première équipe à franchir la ligne d'arrivée tout en ne se faisant pas prendre par le Kraken!

- On débute par séparer le groupe en 4 ou 5 équipes.
- On remet un cerceau à chaque équipe en leur mentionnant que tous les joueurs d'une même équipe doivent obligatoirement toucher leur cerceau avec une de leur main.
- En se plaçant derrière la ligne de départ, les équipes doivent au signal de l'éducateur, avancer le plus rapidement possible vers la ligne d'arrivée.
- L'éducateur pourra à tout moment avertir les participants qu'il a repéré le kraken. Au son de ce signal, tous doivent rentrer à l'intérieur du cerceau.
- La première équipe à réussir cette étape se verra attribuer un point. Un point est donc accordé à chaque fois que le jeu est arrêté.
- On continue jusqu'à ce qu'une équipe franchisse la ligne d'arrivée. Celle-ci se verra attribuer 2 points. On recommence ensuite une nouvelle course en y ajoutant des variantes. (Ex.: marcher, à reculons, en sautant.)
- À la fin du temps de jeu, l'équipe qui a accumulé le plus de points est déclarée gagnante,

Source: Youtube (PhysEdGames)