



Jeux de course/poursuite

Stratégo

Matériel:

- Matelas
- Physitubes
- Carte à jouer
- Dossards



But du Jeu

⇒ Éliminer les membres de l'équipe adverse.

Préparation

- Avec les matelas et les physitubes, disposer le gymnase de façon à ce qu'il y ait plusieurs obstacles dans l'air de jeu. (Un peu comme un commando.)
- Un banc d'équipe doit être également disposé sur un des côtés de l'air de jeu pour chacune des équipes.
- Prendre un paquet de cartes à jouer et ne prendre que les cartes AS jusqu'à 10.

Déroulement

- Ce jeu est la version « gymnase » du jeu de société *Stratego*
- On sépare tout d'abord le groupe en deux équipes, les rouges et les noirs. Utilisez des dossards pour différencier les équipes.
- L'éducateur place le paquet de cartes à jouer qu'il a préalablement préparé sur le banc de chacune des équipes. (Cartes rouges à l'équipe rouge et cartes noires à l'équipe des noires.)
- Chaque joueur se prend une carte sans regarder la valeur de celle-ci (paquet disposer à l'envers sur le banc)
- Dépendamment de la grosseur de votre gymnase, le jeu peut se dérouler 3 contre 3 ou 4 contre 4.



Jeux de course/poursuite

Stratégo

Déroulement (suite)

- Au signal de l'éducateur, le jeu peut commencer. Il s'agit en fait d'une tague et les participants doivent partir au combat face aux ennemis de l'autre équipe.
- Quand un élève réussit à toucher un adversaire, les deux joueurs doivent alors arrêter de courir et dévoiler leur carte à jouer. Le principe est simple, celui qui à la carte avec la plus haute valeur remporte le Duel. Le vaincu doit alors remettre sa carte aux vainqueurs et les deux participants retournent alors au banc de leur équipe.
- Une fois de retour au banc, celui qui est placé au bout du banc entre en jeu. Le vainqueur du dernier duel peut garder sa carte tandis que le vaincu peut en prendre une nouvelle dans la réserve de son équipe.
- À noter que la carte AS à une valeur de 1 donc elle est théoriquement la plus faible du jeu. Par contre elle à un pouvoir magique qui lui permet d'éliminer la carte la plus puissance, soit la 10. Pour tous les autres duels, elle perdra le combat.
- Le jeu se termine quand une équipe a perdu toutes ses cartes.

Variantes

- On peut utiliser des foulards que les élèves placeront derrière leur dos. Au lieu de toucher, les participants devront enlever le foulard, pour ensuite montrer leur carte.
- On peut rajouter un objectif supplémentaire, comme voler un objet dans chacune des bases de l'équipe adverse. (Ex: un drapeau.)