



Jeux de course/poursuite

Tag Halloween

Matériel:

- Manche à balais
- Bâtons en mousse
- Cerceaux
- Dossards



But du Jeu

⇒ Se sauver de la vilaine sorcière!

- Avant de débiter, tous les élèves doivent se disperser dans l'espace de jeu.
- Une élève sera la sorcière et on lui donnera un manche à balai (ou tout autre bâton) et un petit bâton en mousse (sa baguette).
- Un autre élève sera le sorcier et on lui donnera également un petit bâton en mousse, mais d'une couleur différente de celle de la baguette de la sorcière.
- Sur le signal de l'éducateur, les élèves commencent à courir autour de l'aire de jeu, essayant d'éviter d'être marqués par la sorcière (qui utilise la baguette pour toucher doucement les autres).
- Si un enfant est touché, il perd tous ses os et se transforme en flaque (il se couche sur le sol).
- Le sorcier retransforme les flaques en humain en les tapant trois fois avec la baguette du sorcier.
- La sorcière peut ne pas toucher le sorcier.
- Après un certain laps de temps, l'éducateur sélectionne une nouvelle sorcière et un nouveau sorcier.
- Pour les plus vieux, on peut également rajouter des personnages après chaque partie.



Jeux de course/poursuite

Tag Halloween

Matériel:

- Manche à balais
- Bâtons en mousse
- Cerceaux
- Dossards



But du Jeu

⇒ Se sauver de la vilaine sorcière, des fantômes et des zombies.

Les fantômes

Deux joueurs reçoivent des dossards et joueront comme des fantômes. Si un joueur est touché par un fantôme, le joueur touché doit sortir des limites du jeu, danser pendant dix secondes, puis retourner jouer. Les fantômes ne peuvent pas être touchés par la sorcière.

Les zombies

Un joueur est sélectionné pour être le zombie. Le zombie doit se déplacer autour de l'air de jeu tout en faisant glisser un cerceau avec l'un de ses pieds. Si le zombie touche un autre joueur (il ne peut pas toucher les fantômes, les sorcières ou les sorciers), le joueur touché obtient un cerceau et rejoint le jeu en tant que zombie. Par conséquent, il y aura de plus en plus de zombies dans le jeu.

