

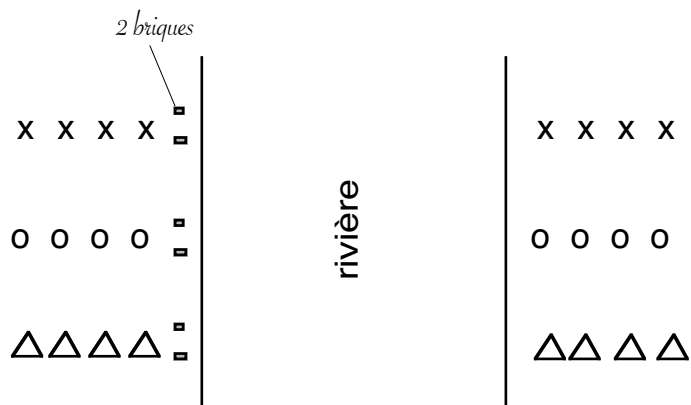
Jeu de
poursuite

Jeu de prise
de territoire

Jeu de
conquête d'objet(s)

Jeu de lancer

1- DESCRIPTION



- Équipes de 6 à 8 joueurs
- Terrain : indifférent

- Lieu : cour, préau, gymnase
(possible en pleine nature sur surface plane)

- Matériel : - des plots, des cordelettes... pour matérialiser la rivière
- des briques, des petites planches, des cerceaux

2 - BUT DU JEU

Avoir traversé la rivière plus rapidement que les autres équipes

3 - DÉROULEMENT

- Au signal, le premier joueur de chaque équipe doit aller sur l'autre rive pour passer le relais au joueur suivant qui traverse à son tour dans l'autre sens, et ainsi de suite .
- Pour traverser, le joueur dispose de 2 briques. Il ne doit pas poser un pied ni une main dans l'eau. S'il le fait, il revient sur la rive et recommence.

4 - VARIANTES

- Variable spatiale : modifier la largeur de la rivière
- Variables matérielles : - changer les objets qui servent à passer le gué
- proposer 3 briques au lieu de 2 (équilibre plus facile à maintenir)
- Variables relationnelles : - modifier le nombre de joueurs par équipe
- faire passer le gué par deux (utiliser des cerceaux)