

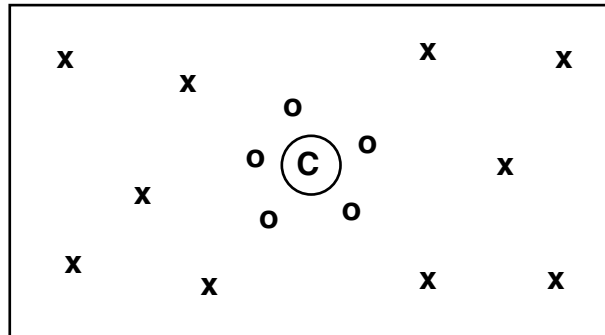
**Jeu de
poursuite**

Jeu de prise
de territoire

Jeu de
conquête d'objets

Jeu de lancer

1- DESCRIPTION



x : lutins

o : ogres

C : cerceau

- Classe entière : 1 ogre pour 4 à 5 lutins
- Terrain : 20 m X 15 m
- Lieu : cour, gymnase, préau.
- Matériel : - des chasubles pour les ogres
- des foulards pour les lutins
- un cerceau

2 - BUT DU JEU

Les ogres doivent attraper les foulards des lutins .

3 - DÉROULEMENT

- Au départ, les ogres, identifiés par une chasuble, sont au centre du terrain . Les lutins ont accroché leur foulard à la ceinture (dans le dos) et sont dispersés dans l'espace de jeu.
- Au signal, les ogres essaient de s'emparer des foulards des lutins.
- Quand un ogre parvient à saisir un foulard, il le dépose dans le cerceau* placé au centre du terrain et le lutin qui a perdu son foulard doit s'asseoir.
- Au signal de fin de partie, on compte les foulards déposés dans le cerceau et on change les ogres.

* Le cerceau peut être déplacé ; on peut utiliser 2 cerceaux.

4 - VARIANTES

Un lutin en possession de son foulard peut délivrer un lutin assis en lui donnant un foulard qu'il aura préalablement récupéré dans le cerceau.

- le lutin délivré ne peut se lever et reprendre le jeu qu'une fois son foulard replacé à la ceinture.

ou

- le lutin délivré sort des limites du terrain le foulard à la main et ne rentre que lorsque celui-ci est réinstallé.