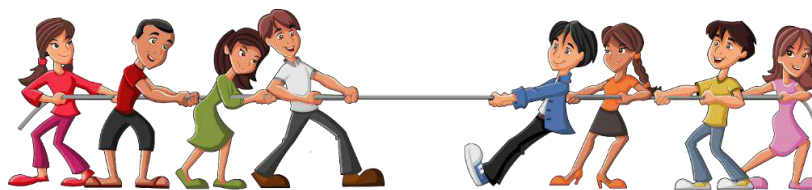




Le mouchoir volant

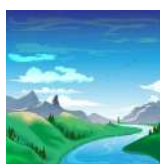
Poursuite - Cohésion



Nombre : 6 à 24



8 ans et +



Extérieur



10 min



Un chasuble ou mouchoir
ou foulard léger



- 1- Délimitez un terrain où les enfants pourront courir. Un mouchoir se trouve dans les mains d'un enfant, un autre enfant doit le poursuivre pour le récupérer. Pour cela il y a deux façons de procéder : attraper l'enfant qui a le mouchoir dans les mains ou attraper le mouchoir au vol.
- 2- Le poursuivi, lui, peut donc lancer le mouchoir en l'air pour être récupéré par un autre enfant, il peut aussi le donner à un autre enfant de main en main.
- 3- En revanche, si le poursuivi lance le mouchoir et qu'il tombe au sol, il devient le poursuivant pendant que le mouchoir est remis en circulation. C'est donc une initiative des autres enfants que d'aider le poursuivi pour le relayer.

Variable : Faites par équipe où le but du jeu est de ramener le mouchoir dans une zone adverse. Si un joueur se fait toucher avec le mouchoir dans les mains, l'équipe de ce joueur passe en défense.

But du jeu :

Poursuiveur : Attraper le mouchoir en anticipant sa trajectoire ou en attrapant son détenteur.

Poursuivi : Échapper au poursuivant en donnant le mouchoir dans les mains d'un autre enfant ou en le lançant en l'air en étant sûr qu'il soit récupéré.

Interrompez le jeu et faites reculer les enfants de 3 mètres le temps de laisser partir le nouveau poursuivi si ça galère à comprendre.





Schéma 1

OUF !!!



Yeah BG !!



Récupéré les copains !!



Si je l'attrape
mouchoir à la main, il
devient suiveur.

Ho !! Il l'a lancé !!

