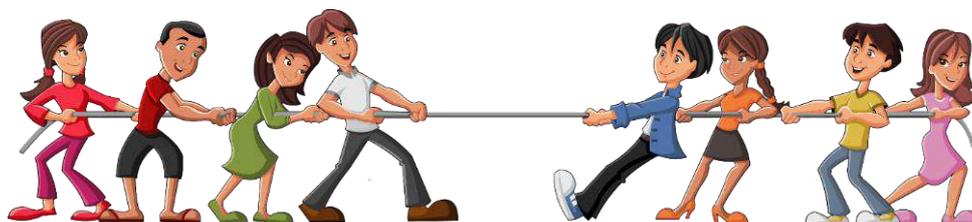




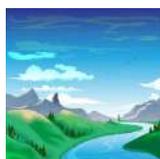
Le bouclier



Nombre : 6 à 15



10 ans et +



Salle de sport - Extérieur



10 min



2 ballons mous



- 1- Chaque enfant est chevalier sauf un qui est dragon. Le dragon peut cracher du feu, comme celui de Shrek. Une balle représente le feu du dragon et l'autre le bouclier du chevalier. Mais il n'y a qu'un seul bouclier.
- 2- Les joueurs peuvent courir dans l'espace que vous avez délimité. Le dragon doit toucher un chevalier pour être remplacé. Mais si le chevalier est porteur du bouclier, il est intouchable. Dans le cas où le dragon touche le porteur du bouclier, son feu est inoffensif.
- 3- Dès que le dragon a touché, il laisse sa trachée de kérosène (lol, la balle) au sol, c'est au nouveau dragon d'aller le plus vite possible pour toucher un autre chevalier.
- 4- Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que chacun puisse passer.

Variable : Rétrécir le terrain ou l'agrandir. Mettre 2 boucliers. Augmentez aussi les dragons en leur mettant une chasuble mais en conservant une seule balle qu'ils pourront se passer.

But du jeu dragon : Être capable de toucher un chevalier pour devenir chevalier à son tour.

But du jeu chevalier : Être capable de ne pas se faire avoir par le dragon en échappant à ses flammes, en passant le bouclier ou en étant porteur du bouclier.

Il va falloir un temps d'adaptation aux règles mais une fois comprises, le jeu va être intensif. Certains laisseront volontairement des enfants se faire éliminer.



Un max de jeux [cliquant ici](#)



Schéma



Un max de jeux [cliquant ici](#)