



Le béret

Objectifs pédagogiques : Développer une stratégie, améliorer le temps de réaction, éviter, anticiper.

Fondamentaux qu'il est possible de faire travailler : Se déplacer, se diriger, s'arrêter

Matériel nécessaire : cônes, chasuble, lignes au sol

But du jeu : Récupérer le béret sans se faire toucher.

Déroulement/consignes : Composer deux équipes. Les joueurs de chaque équipe sont numérotés de 1 à x (x étant le nombre de joueurs de chaque équipe). Les deux équipes se placent face à face, sur deux lignes parallèles distantes (sans être classés par ordre de leur numéro) avec une main dans le dos. On place une chasuble (le béret) à égale distance des deux équipes.

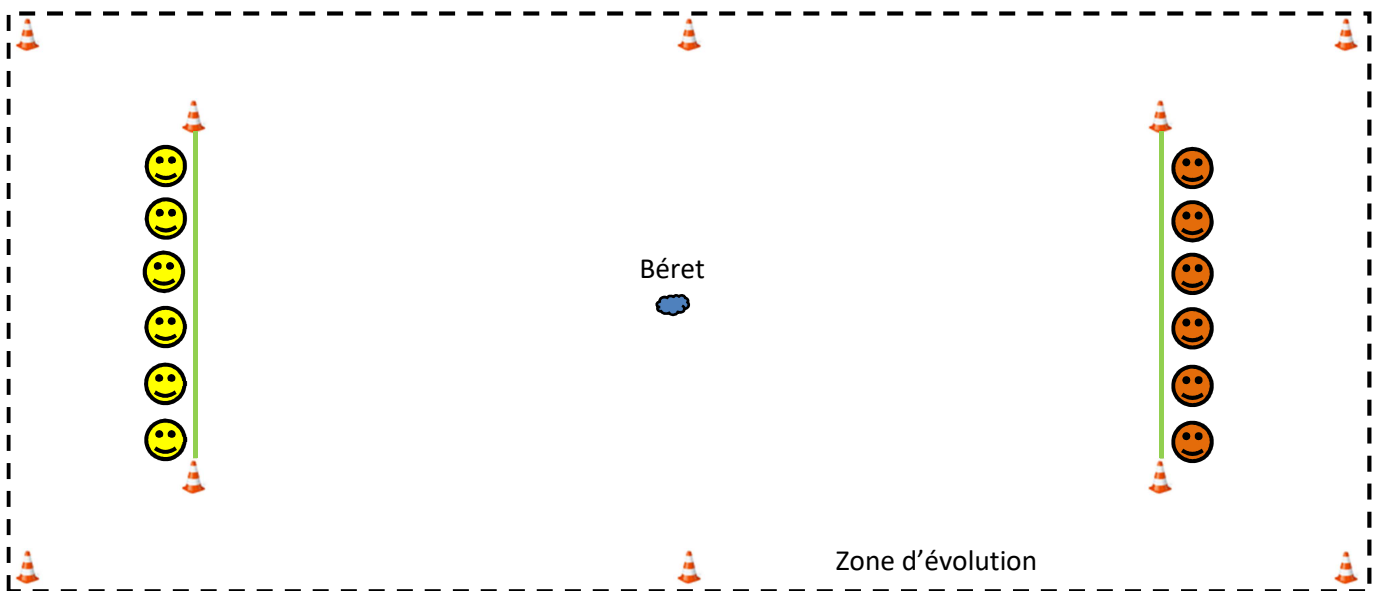
Lorsque le moniteur appelle un numéro, les 2 joueurs correspondants au numéro appelé doivent s'élancer pour récupérer, de leur main libre, le béret placé au centre et le ramener dans leur camp sans se faire toucher par l'autre joueur.

- Si l'un des deux joueurs parvient à s'emparer du béret et à rejoindre son camp sans se faire toucher par son adversaire, il fait gagner deux points à son équipe.

- Si le deuxième joueur parvient à toucher le porteur du béret avant qu'il n'arrive à rejoindre son camp, il fait gagner un point à son équipe.

- Si le joueur qui est parvenu à s'emparer du béret sort de la zone d'évolution, il fait perdre un point à son équipe.

La partie se joue aux points et s'arrête lorsque chaque joueur a été appelé au moins deux fois. L'équipe qui comptabilise le plus de points remporte la partie.



Variantes : Appeler deux numéros en même temps. Ajouter des obstacles dans la zone d'évolution....