

Schtroumpf

Situation adaptée pour un début de cycle.



Objectifs :

Courir, sauter, ramper dans un espace, seul ou en équipe dans un but précis.



Le dispositif :

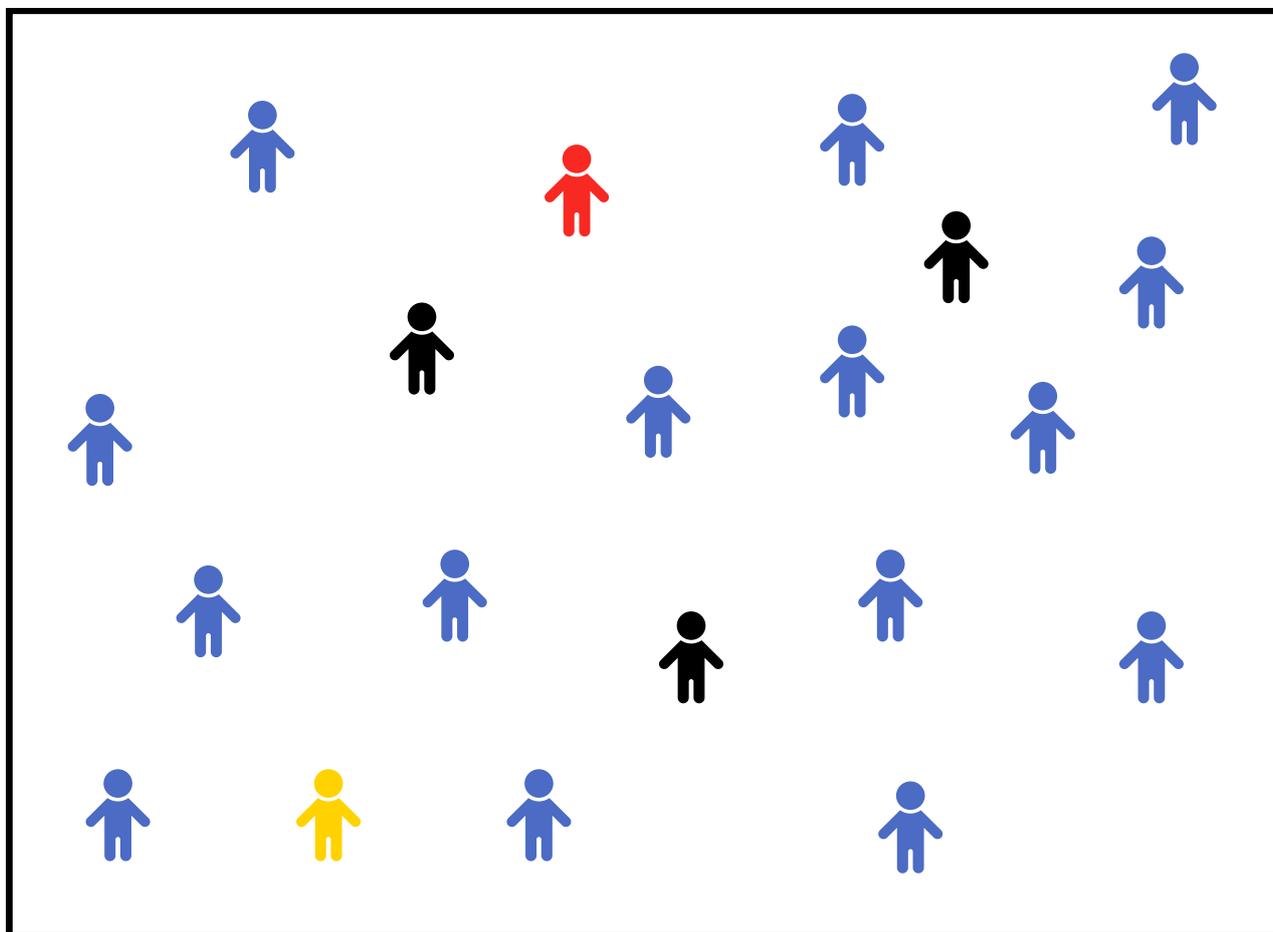
Durée : 15 minutes.

Terrain : terrain de jeu 20x15m adaptable selon l'effectif et l'âge du public.

Effectif : 8 à 16 participant·es.

Matériel : chasubles de différentes couleurs (pour différencier les rôles si besoin).

Schéma :



Mise en œuvre :**BUT**

Les schtroumpfs évitent de se faire capturer par les Gargamel et les Gargamel essayent de capturer les schtroumpfs.

CONSIGNES

Groupe de 20 enfants, 3 enfants sont désignés pour être les Gargamel. Les Gargamel devront toucher les schtroumpfs. Si un schtroumpf se fait toucher, il s'assoit là où il est situé. Les Gargamel devront toucher un maximum de schtroumpfs dans un temps imparti.

Différents rôles peuvent être ajouter :

- Un ou des vieux schtroumpfs qui un rôle guérisseur des schtroumpfs
- Une ou des Schtroumpfette qui ne peuvent guérir que les vieux schtroumpfs
- Un ou des schtroumpfs à lunette qui peuvent toucher des Gargamel
- Etc.

REGLES

- Interdit de pousser/frapper/etc.
- A la fin du temps imparti, compter le nombre de joueur toucher par des Gargamel. A vous de déterminer l'équipe gagnante.

VARIABLES

- Augmenter / diminuer la distance du terrain.
- Augmenter le temps compté.
- Ajouter ou retirer des rôles.
- Variante plus facile avec des chasubles de différentes couleurs pour différencier les rôles.
- Variante plus difficile sans les chasubles car plus de stratégies et d'observation.