



La poursuite surprise

But

Rattraper son adversaire pendant la fuite.

Matériel

Chasubles (2 couleurs).

Espace

Cour de l'école.

Nombre de joueurs

Toute la classe.

Organisation / Déroulement

La classe est organisée en 2 équipes.

Chaque équipe porte une chasuble.

La 1^{ère} équipe forme un cercle, assez large.

La seconde entoure la première en laissant un couloir entre les deux équipes.

Les joueurs de la seconde équipe (cercle extérieur) se placent devant un joueur du 1^{er} cercle.

Ce joueur devient leur adversaire.

Au signal du meneur, les joueurs du cercle intérieur marchent dans un sens et les joueurs du cercle extérieur marchent dans l'autre sens.

Au second signal du meneur, les joueurs du cercle extérieur s'enfuient et les joueurs du cercle intérieur essaient de les rattraper (temps de la chasse : 15 à 20 secondes). Ne rattraper que son adversaire désigné.

Inverser les rôles (les joueurs du cercle extérieur passent à l'intérieur).

Après la première partie, compter les élèves touchés. Faire de même après la seconde partie pour déterminer l'équipe gagnante.



Ce jeu d'apparence simple, nécessite de réagir à un signal et de courir vite, mais l'élève doit aussi repérer rapidement où se trouve son adversaire, ce qui demande de courir en changeant de directions.

Variable

Les déplacements dans le cercle peuvent évoluer : sautiller, courir, pas chassés, marche arrière.

Placement en début de partie

