



Jeu Collectif sans ballon
CYCLE 2 – CYCLE 3

TAGUE - ANNEAUX

➔ **But du jeu**

Toucher un élève qui n'a pas d'anneau.

➔ **Espace**

Cour de l'école.

➔ **Nombre de joueurs**

La classe entière.

➔ **Matériel**

Plots pour délimiter l'espace.

4/5 anneaux (en fonction du nombre d'élèves)

➔ **Organisation / Déroulement**

5 élèves reçoivent 1 anneau, ils sont les poursuivants.

Les autres élèves se dispersent dans l'espace de jeu.

Au signal, les poursuivants touchent avec leur anneau un élève sans anneau.

Quand un poursuivant touche un élève, les deux élèves se regroupent en tenant l'anneau et tentent de toucher un 3^{ème} élève.

S'ils réussissent, ils sont libérés. C'est le 3^{ème} élève qui devient poursuivant.