

Le maire

But

Ne pas se faire toucher par le maire.
Pour le maire, se décharger de sa fonction rapidement

Matériel

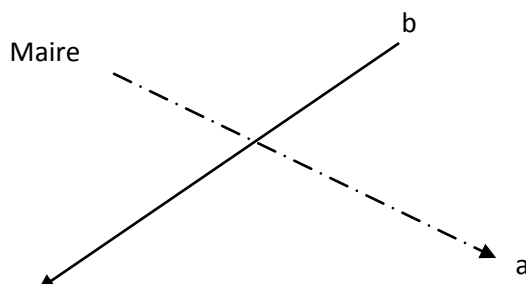
1 foulard

Espace

Espace cour
La délimitation n'est pas obligatoire.
La taille du terrain de jeu varie avec l'âge et le nombre d'enfants.

Organisation / Déroulement

La classe se compose de x joueurs et d'un maire.
Le maire poursuit les enfants qui s'échappent partout où ils peuvent.
Si le maire touche un enfant, il est libéré de sa fonction. Il lui donne son foulard et devient joueur poursuivi.
Le maire choisit une cible, il ne peut plus en changer sauf si un joueur coupe la trajectoire.



Quand un joueur coupe la trajectoire du maire, ce dernier doit alors poursuivre celui qui vient de couper la ligne.

Ce jeu très stratégique implique que le maire soit attentif à sa poursuite.
Le poursuivi construit sa course pour que le maire soit dans l'obligation de ne plus le poursuivre.

Arbitrage

Surveiller qu'un enfant touché accepte ce fait.

Suivre la trajectoire du maire (1 arbitre avec drapeau peut le lever pour indiquer quand la trajectoire est coupée).

Variables

Taille du terrain.

Installer des zones de refuge (mettre un temps réglementaire à ne pas dépasser dans la zone refuge).