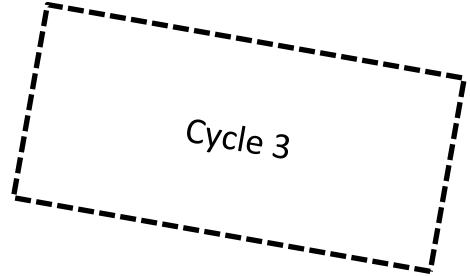




POUR COURIR



Le Maître du souffle

➔ But du jeu

Pour le maître du souffle : aller dans le terrain adverse en émettant un cri continu et éliminer les joueurs de l'autre équipe.

Pour l'équipe adverse : ne pas se faire toucher par le maître du souffle.

➔ Espace

2 terrains délimités de 10m x 10m.

➔ Nombre de joueurs

2 équipes de 10 joueurs

➔ Matériel

Aucun matériel

➔ Organisation

La classe est divisée en 2 équipes différenciées, avec autant de joueurs dans chaque équipe.

Les 2 équipes se placent chacune dans leur camp.

➤ Déroulement

Imaginons que tu sois le maître du souffle.

Tu lances un défi à l'équipe adverse « Je vais vous éliminer ! »

Lorsque tu es prêt, tu dois passer dans le camp adverse en émettant un cri continu et éliminer tes adversaires en les touchant.

Attention, tu dois revenir dans ton camp sans cesser d'émettre le son.

Si tu cesses d'émettre ce cri dans le camp adverse, tu es éliminé.

Puis un autre joueur du camp adverse relève alors le défi et ainsi de suite ...

