



## LES JEUX DU MOIS 1 JEU – 1 PAYS 2020 / 2021

### Jeu - Chili

### Capuchin Aleman

Cycle 2 - Cycle 3



#### But du jeu

Être l'équipe qui marque le plus de points.

Pour marquer un point, il faut attendre le point de départ de l'équipe adverse. Pour cela, il doit gagner tous ses duels de mains lorsqu'il rencontre des adversaires.

#### Espace

La cour, stade, salle de sport, ... (grand espace dégagé et délimité).

#### Nombre de joueurs

Toute la classe. Ne pas faire des équipes trop nombreuses – Surtout à la découverte du jeu.

#### Matériel

Plots et petits matériels pour délimiter un parcours.

#### Déroulement

Au préalable, tout joueur doit connaître le jeu duel « Pierre – Feuille – Ciseaux » (Shifoumi)

Pierre = Poing – Feuille = Main à plat – Ciseaux = 2 doigts

Les joueurs énoncent les 3 mots « Pierre, feuille, ciseaux », juste quand la ritournelle se termine chacun des joueurs montre son signe simultanément.

La pierre gagne sur les ciseaux, les ciseaux gagnent sur la feuille et la feuille couvre la pierre.

[Pour notre jeu Capuchin Aleman, le duel se joue en une manche ou mort subite].

Les deux équipes se font face (mais éloignées).

Les joueurs de chaque équipe sont rangés en file indienne.

Au top départ, les 2 premiers joueurs s'élancent sur le parcours, courent, lorsqu'ils se croisent c'est le duel : « Pierre – Feuille – Ciseaux ».

Le gagnant continue sa course jusqu'à ce qu'il rencontre une autre adversaire qui aura démarré dès l'issue connue du duel.

En cas d'égalité dans le duel, les adversaires jouent à nouveau.  
Le perdant reprend place derrière la file indienne de son équipe. Attention, le second joueur de son équipe est déjà parti.

A chaque rencontre de joueur sur le parcours, les joueurs se livrent au duel.

Dès qu'un joueur d'une équipe arrive au point de départ de l'équipe adverse, alors son équipe marque un point.

Le jeu continue sans marquer d'arrêts.

L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points pendant le temps choisi (4/5 à 7 minutes).

### Variables

Parcours sans obstacles.

Parcours avec obstacles.

