

Rapide et Stratégique



Jeu de course/poursuite

But du Jeu

Être le premier joueur à avoir trois trésors dans son carré.

- Séparez le groupe en quatre équipes de force égales. Chaque équipe sera assignée à un coin du carré de l'aire de jeu. Pour la mise en place il suffit de placer un matelas au centre ainsi que 4 cerceaux sur les 4 coins de l'aire de jeu. Ce jeu est très essoufflant pour les enfants, alors il vaut mieux ne pas trop espacer les cerceaux.
- 7 sacs de sable seront placés sur le matelas placé au centre du jeu. L'éducateur appellera un joueur de chacune des équipes à prendre place dans leur cerceau. Au signal de départ les enfants doivent aller chercher un trésor (**seulement 1 seul à la fois**) et le ramener dans son cerceau.
- Ensuite, les joueurs ont le choix de retourner au centre pour prendre une sac ou d'aller en prendre un dans le cerceau d'un autre joueur.
- Le jeu s'arrête quand un joueur a 3 sac dans son cerceau. Son équipe obtiens alors un point.
- Après avoir replacé les pièces de trésors au centre, le jeu recommence avec 4 nouveaux joueurs.



Matériel

- Matelas
- Sacs de sables
- Cerceaux

Rapide et Stratégique



Jeu de course/poursuite

Variante

- Cet activité peut également se faire avec tout le groupe en même temps. Dans ce cas-ci, chacun possède sa maison (matelas). Au signal, il faut aller chercher des sacs de fèves qui sont éparpillés au centre du jeu, en prenant un à la fois et en allant le placer sur notre matelas.
- Quand il n'y a plus de sacs au centre, il est permis de voler les sacs des autres en allant en volé sur leur matelas et en prenant toujours un sac à la fois.
- Celui qui est surpris avec plus d'un sac à la main est éliminé.
- On ne peut empêcher un joueur de nous voler.
- À l'arrêt du jeu, celui qui possède le plus de sacs est déclaré champion.

