

Le Kraken



Jeu d'adresse

But du Jeu

Être la première équipe à franchir la ligne d'arrivée tout en ne se faisant pas prendre par le Kraken!

- On débute par séparer le groupe en 4 ou 5 équipes.
- On remet un cerceau à chaque équipe en leur mentionnant que tous les joueurs d'une même équipe doivent obligatoirement toucher leur cerceau avec une de leur main.
- En se plaçant derrière la ligne de départ, les équipes doivent au signal de l'éducateur, avancer le plus rapidement possible vers la ligne d'arrivée.
- L'éducateur pourra à tout moment avertir les participants qu'il a repéré le kraken. Au son de ce signal, tous doivent rentrer à l'intérieur du cerceau.
- La première équipe à réussir cette étape se verra attribuer un point. Un point est donc accordé à chaque fois que le jeu est arrêté.
- On continue jusqu'à ce qu'une équipe franchisse la ligne d'arrivée. Celle-ci se verra attribuer 2 points. On recommence ensuite une nouvelle course en y ajoutant des variantes. (Ex.: marcher, à reculons, en sautant.)
- À la fin du temps de jeu, l'équipe qui a accumulé le plus de points est déclarée gagnante,



Matériel

- Cerceaux

Source: Youtube (PhysEdGames)

Le Kraken



Jeu d'adresse

VARIANTE

La rivière aux piranhas

But du jeu: Être la première équipe à traverser la rivière infesté de piranhas.

Déroulement: Les pirates doivent affronter bien des dangers, par exemple, devoir traverser une rivière infestée de piranhas. Ces poissons très voraces contraignent les pirates à ne pas mettre les pieds à l'eau sans quoi ils se feront dévorer!

Les berges de la rivière seront représentées par ce que vous avez sous la main, corde, craie ou autre. La largeur de la rivière sera d'environ deux à trois mètres.

On sépare le groupe de façon à former des équipes de trois ou quatre enfants. Chaque équipe possède 2 cerceaux.

Déroulement

- Les équipes sont placées en rangées du même côté de la rivière.
- Le premier joueur de chaque équipe pose un cerceau dans la rivière et pose les deux pieds dedans.
- Il place ensuite un deuxième cerceau, pose ses pieds dedans et ramasse son premier cerceau pour le placer un peu plus loin dans la rivière. Il traversera la rivière ainsi.
- Si une partie du corps du pirate touche à la surface, il devra retourner dans la rangée des joueurs de son équipe pour retenter sa chance. La première équipe complète à traverser sera la gagnante.

Autre façon de jouer: Tous les joueurs d'une même équipe doivent traverser la rivière en même temps. On remet alors un troisième cerceau à chaque équipe.



Matériel

- Cerceaux