

# S.A.C.S.



## Jeu de Poursuite

### But du Jeu

Entrer en territoire ennemi, récupérer les sacs de sable et les rapporter sans on territoire.

- Avant de commencer l'activité, l'aire de jeu sera préparée de façon à ce que dix poches soient alignées sur chacun des côtés du terrain. On peut également placer des matelas debout un peu partout et qui serviront d'obstacles lors du jeu.
- Le groupe est séparé en deux équipes. Les rouges et les noirs. Chacune d'entre elles à une couleur de dossards ainsi que son territoire qui lui est propre.
- Le but du jeu est simple: chaque joueur doit essayer de voler les sacs de l'autre équipe en pénétrant dans le territoire adverse et de les ramener dans son territoire sans se faire toucher.
- Quand un joueur est touché, il doit s'asseoir par terre à l'endroit même. Un joueur est immunisé (ne peut se faire toucher) quand il se retrouve dans son propre territoire. la ligne centrale il est en danger. Il peut se faire toucher.



### Matériel

- Sacs de sables
- Cônes
- Matelas
- Dossards

# S.A.C.S.



## Jeu de Poursuite

### But du Jeu

Entrer en territoire ennemi, récupérer les sacs de sable et les rapporter sans on territoire.

- Un joueur assis sur le sol devient un point d'immunité pour ses coéquipiers. Quand un coéquipier parvient à lui, il doit le toucher et maintenir sa main sur sa tête pour avoir l'immunité. Il doit choisir le bon moment pour lâcher prise et poursuivre son chemin. En lâchant prise, il permet également à son coéquipier assis d'être délivré.
- Les joueurs ont également l'immunité quand ils sont derrière la ligne de fond adverse, là où sont disposées les poches.
- Après deux à trois minutes de jeux, l'équipe qui possède le plus de poches dans son territoire remporte la manche.

