

Estafettes et jeux de poursuite

Estafettes :

Création des équipes → Disposer au sol le même nombre de sautoirs que de participants. Quand il y a de la musique, tout le monde court, quand la musique s'arrête, aller se mettre dans un sautoir. Modifier le moyen de déplacement (en avant, en arrière, sautiller, pas chassés,...). Après un certain nombre de fois, fin de l'activité, les participants prennent le sautoir dans lequel ils se sont arrêtés et se mettent avec ceux qui ont la même couleur de sautoir qu'eux.

- **Les boîtes d'allumettes** : une équipe à chaque coin du terrain, au centre, des boîtes d'allumettes. Chaque équipe a un son qui lui est attribué (grains de riz, grelot, perle, rien). Au signal, la première personne de l'équipe court vers les boîtes d'allumettes, en choisit une et la secoue. Si le son correspond à celui de son équipe, il peut la prendre alors qu'il doit la laisser sur place si ce n'est pas le cas. Le second membre de l'équipe peut partir dès que le premier est sur le chemin du retour.

Quelle est l'équipe qui aura trouvé en premier toutes les boîtes d'allumettes ?

- **La pyramide à 3 gobelets** : le premier de l'équipe court jusqu'au cerceau, fait une pyramide avec les 3 gobelets, va jusqu'au piquet et revient au cerceau afin d'empiler à nouveau les verres. Pour donner le « témoin » au suivant, faire le tour de tous les membres de l'équipe et aller toucher l'épaule de la personne qui doit partir. A chaque passage, faire un trait → compter le nombre de passages fait en x minutes.

Première manche : course d'échauffement.

Deuxième manche : quelle est l'équipe qui arrive en premier à atteindre le nombre de passages exécutés lors de l'échauffement ?

- « **Qui sera capable de faire le bon dessin ?** » : tout en dribblant, faire le parcours qui se trouve en face du point de départ de son équipe (tourner autour du cerceau, faire le slalom,...), prendre un des dix papiers disposés à l'envers sur lequel se trouve une consigne, le ramener vers son équipe et donner le ballon à la personne suivante,... Au fur et à mesure, mettre dans l'ordre les consignes puis les exécuter (ici : dessiner diverses formes colorées qui mènent à la tête d'un

extraterrestre). Quelle est l'équipe qui aura le dessin qui correspond le mieux au modèle ?

Pour noter les points de la bataille des estafettes, accrocher un sautoir de chaque couleur d'équipe aux espaliers. Monter d'un échelon pour chaque point reçu (1^{er} : 4 points, 2^{ème} : 3 points, 3^{ème} : 2 points, 4^{ème} : 1 point).

Jeux de poursuite :

- **Packman** : 3 poursuivants. Pour tout le monde, possibilité de se déplacer uniquement sur les lignes. Pas le droit de se croiser. Si on se fait toucher, rester sur place en position « i » (marqueur d'arrêt) pendant 10 secondes.
- **Sorciers et magiciens** : 3 sorciers qui doivent toucher les autres participants, 3 magiciens qui doivent aller sauver les personnes touchées. Si on se fait toucher par un sorcier, se mettre en « i » et attendre qu'on vienne nous délivrer. Les magiciens, munis d'un cerceau, libèrent qqn en le faisant passer dans son cerceau. Attention, les sorciers n'ont pas le droit de toucher les magiciens.
- **Les maladies** : chaque couleur de sautoir correspond à une maladie. Pour chaque maladie, définir un « remède » (ex : se mettre en boule, faire des vagues avec ses mains, être en hauteur,...). Une maladie n'a pas le droit de toucher qqn qui fait le remède qui lui correspond. Attention, pas le droit de faire deux médicaments en même temps ! Si une maladie touche qqn, donner le sautoir et échanger les rôles.
- **Les pirates** : 1 tapis aux quatre coins (bateaux), 1 tapis au centre du terrain (prison). Les pirates se déplacent dans la salle mais ne doivent pas se faire toucher par les marins (6-7 poursuivants). Pour cela, ils peuvent se réfugier sur les bateaux mais attention, ils n'ont pas le droit d'être plus que 2 par tapis. Un des poursuivants a un double sautoir, ce qui indique que c'est le seul marin à pouvoir toucher les pirates même s'ils sont sur leur bateau. Si un marin touche un pirate, il doit l'amener jusqu'à la prison. Pour être libéré, un pirate doit se faire taper dans la main par un de ses camarades.