Qui attrape ?	
Compétences visées	Participer à une action collective, Respecter la règle, Courir vite, Esquiver.
Dispositif	Terrain rectangulaire (espace délimité)
But	Traverser l'espace de jeu sans se faire attraper par l'élève désigné.
Matériel	Une chasuble pour l'élève désigné
Nombre de joueurs	La classe
Age	Cycles 1 et 2
Règles	L'enseignant donne le prénom du poursuivant qui déclenche la poursuite.
Critères de réussite	Pour le poursuivant : attraper ou toucher un camarade. Pour les autres joueurs : ne pas se faire attraper par le poursuivant.
variantes	- Donner 2 prénoms à la fois.

Téléchargé gratuitement sur Pédagotips