

Gym - Jeu des pirates

Matériel :

- 1 cerceau



- 4 bancs



- Des sautoirs



- Des balles



Préparation du jeu (voir le schéma sur la page suivante) :

- Préparer les bancs (bateau de pirates) au milieu de la salle
- Définir deux zones que l'on appellera des îles (1 et 2 mais on peut leur donner un nom). J'utilise les lignes de la salle pour cela, en bleu sur le schéma.
- Placer les sautoirs (trésors) sur l'île 2.
- Placer le cerceau (départ) sur l'île 1.
- Mettre toutes les balles (boulet de canon) dans le bateau de pirate (je les mets dans une caisse à roulettes)

Règles du jeu :

Ce jeu se joue à deux équipes (les pirates et les habitants de l'île 1). Sur l'île 1 et l'île 2, les habitants sont protégés des pirates. Ils ne peuvent pas être touchés par les boulets de canon (balles).

Le but des pirates : essayer de toucher les habitants en leur lançant des boulets de canon depuis leur bateau.

Le but des habitants : traverser la mer, sans se faire toucher, et récupérer un trésor (sautoir) à chaque fois.

Le premier habitant traverse la mer (flèche 1). S'il se fait toucher, il retourne au départ et le suivant peut partir. S'il atteint l'île 2 sans se faire toucher, l'habitant suivant peut partir. Le premier prend un trésor et retourne sur son île (flèche 2). S'il se fait toucher, il va reposer son trésor et retourne au départ. S'il arrive sur son île sans se faire toucher, il a gagné son trésor et ne pourra plus jamais le perdre. Il le laisse sur l'île 1 et se remet au départ.

Au bout d'un certain temps, échanger les équipes. Les pirates deviennent les habitants et inversement. Au final, l'équipe qui a rapporté le plus de trésor sur son île a gagné.

Gym - Jeu des pirates

