

<b>Les chevaliers</b>	
Compétences visées	<p>Courir vite</p> <p>Prendre une décision</p> <p>Repérer les foulards libres</p>
Dispositif	<p>On joue sur un espace assez grand plutôt herbeux.</p> <p>Les enfants sont par 2.</p>
But	Récupérer un foulard après avoir fait le tour du cercle
Matériel	Un plot (ou objet) par joueur + deux plots pour matérialiser les camps.
Nombre de joueurs	De 10 à 50 (selon la taille du terrain).
Age	Cycles 1, 2 et 3
Règles	<p>Les élèves forment un cercle.</p> <p>Chacun sur un cheval.</p> <p>Au signal, descendre de son cheval, faire un tour, passer entre les jambes de son cheval et attraper un foulard (il y a un foulard de moins que le nombre de joueurs).</p> <p>Les chevaliers deviennent chevaux et inverse, après chaque prise de foulard.</p>
Critères de réussite	Récupérer un foulard.
Variantes	Pour des enfants de cycle 1, jouer avec des lapins qui sortent de leur terrier