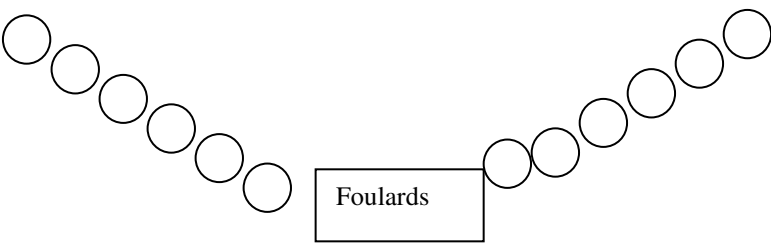





# LE GRENIER DES JEUX 2005/2008

## JEUX du MONDE

<p><b>CYCLE :</b> 3</p> <p><b>NOM du jeu :</b> « BOUQU'FOULARDS »</p>	<p><b>CONTINENT :</b> Europe</p>	<p><b>PAYS :</b> France</p>
<p><b>BUT du jeu :</b> Avoir le plus de foulards possible.</p> <p><b>Durée du jeu :</b> Entre 10 et 15 minutes</p> <p><b>Nombre de joueurs :</b> 3 équipes d'au moins 5 joueurs</p> <p><b>Précisions :</b> Le jeu se déroule en 2 manches : 1<sup>ère</sup> manche : schéma 1 2<sup>ème</sup> manche : schéma 2</p>	<p><b>Matériel nécessaire:</b> 18 CERCEAUX.3 jeux de 30 FOULARDS (ou bouts de tissus) de 3 couleurs différentes. Un chronomètre. Un carton.</p>	
<p><b>Schéma 1 :</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>Equipe rouge</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>équipe verte</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>Equipe bleue</p> </div>		
<p><b>Schéma 2 : terrain matérialisé par des plots</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Camp Equipe Bleue</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>camp équipe rouge</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>ENVIRON 50 mètres de longueur</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Environ 20 mètres de largeur</p> </div> </div>		

### CONSIGNES manche 1

Il faut ramener le plus de foulards possible en 5 minutes.

Pour cela, chaque équipe doit traverser 6 cerceaux, sans les toucher. Les joueurs se rangent en file indienne. Une fois arrivé au bout des cerceaux, l'élève prend un foulard de la couleur de son équipe. Il doit le glisser dans son pantalon, en bas du dos, comme si il avait une queue. L'élève retraverse ensuite les cerceaux dans l'autre sens, sans les toucher. Il tape dans la main du joueur suivant qui peut alors à son tour s'élancer. Les foulards récoltés sont posés au fur et à mesure dans le camp de l'équipe. Tout foulard laissé tombé pendant la traversée des cerceaux est perdu, l'élève concerné remet le foulard dans le carton le plus vite possible et tape dans la main du prochain joueur.

En 5 minutes, les joueurs traverseront plusieurs fois les cerceaux :

La 1<sup>ère</sup> traversée : en courant

La 2<sup>ème</sup> traversée : à pieds joints.

La 3<sup>ème</sup> traversée : à cloche-pied.

La 4<sup>ème</sup> traversée : en alternant pieds joints, cloche-pied.

La 5<sup>ème</sup> traversée : en faisant la grenouille.

Si au bout des 5 minutes, certaines équipes ont fait les 5 traversées, elles reprennent la 1<sup>ère</sup> traversée...

Les équipes doivent contenir le même nombre de joueurs. Si ce n'est pas le cas, certains élèves devront faire les traversées 2 fois.

On peut adapter le jeu au cycle 2 en simplifiant le parcours et en diminuant le temps de jeu.

### CONSIGNES manche 2

Les équipes se rendent sur le second terrain en emportant les foulards récoltés lors de la première manche.

Le but de cette manche est de prendre le plus de foulards possible des autres équipes et de ne pas se faire prendre ses propres foulards.

Au départ de la manche, chaque équipe est dans son camp avec les foulards récoltés et chaque joueur accroche un foulard de la même manière que dans la manche 1 (comme une queue). Au top départ, toutes les équipes sortent de leur camp (chaque enfant a donc une queue). Les joueurs doivent attraper les foulards des 2 autres équipes. Mais il faut faire attention de ne se faire voler son foulard.

Dès qu'un foulard est attrapé, il faut vite aller le mettre dans son camp. Quand on se fait voler son foulard, on a le droit d'essayer d'attraper la queue du joueur qui nous l'a pris avant qu'il ne rentre dans son camp. Il faut ensuite vite retourner dans son camp rechercher une nouvelle queue (parmi celles gagnées lors de la manche 1). On ne peut attraper les autres queues que si on possède une queue. Au bout d'un moment, il n'y a plus de queues dans le camp, les joueurs sans queue sont donc éliminés. Le jeu s'arrête quand il ne reste plus qu'une équipe sur le terrain. L'équipe gagnante est celle qui a récolté le plus de queues, on compte également les queues des joueurs qui en possède encore une à la fin de la partie.

Pour attraper une queue, on ne doit pas être plus de deux à traquer l'adversaire

Il est formellement interdit de retourner dans son camp ou de sortir du terrain quand on se sent attaqué. Si un joueur ne respecte pas cette règle, son foulard est donné à l'arbitre et est perdu.