

Messagers et combattants

Groupe d'âge :	11 à 12 ans	Durée :	10 à 20 minutes
Nb participants :	10 et +	Intensité :	Modérée à élevée
Matériel requis :	Messages (feuilles de papier coupées en 8) Foulards	Lieu(x) :	Extérieur

But du jeu

Les messagers doivent transporter les messages un par un de leur camp au camp allié. Les combattants doivent décrocher le foulard des messagers.

Déroulement et règles du jeu

Utiliser toute la cour pour organiser ce jeu. Délimiter deux camps: celui des messagers où les messages sont en attente et celui des alliés où attendent les corbeilles vides. La classe est divisée en deux équipes numériquement égales : les messagers et les combattants. Tous les messagers portent un foulard accroché à leur ceinture. Les combattants sont répartis librement sur l'aire de jeu. Au signal, les messagers commencent à transporter les messages. Le messager qui se fait prendre son foulard doit donner son message au combattant, qui lui restitue son foulard. De nouveau en jeu, il va chercher une nouvelle missive et tente de l'acheminer. Les messagers ne peuvent être attaqués qu'à l'aller, lorsqu'ils sont porteurs de messages. Les manches se jouent en inversant les rôles. L'équipe gagnante est celle qui a déposé le plus grand nombre de messages dans le camp allié dans un temps donné (4 minutes, par exemple).

Variantes

- Proposer de nouveaux problèmes d'adaptation aux enfants en modifiant la forme et la taille des camps, en changeant leurs emplacements respectifs ou en jouant sur un espace plus vaste.
- Jouer en pleine nature, sur un espace de plusieurs centaines de mètres.

Règles de sécurité

★ Les combattants doivent toucher les messagers doucement, sans les pousser.

Habilités motrices développées et compétences visées

Courir, Esquiver

Source : Projet Aqua (Améliorer la Qualité de l'Animation)
Université de Sherbrooke

