



Temps :
15 minutes



Nombre de joueurs :
2 équipes



Matériel :

- 1 corbeille à l'extrémité du terrain.
- Des objets en forme de fruits ou dessins de fruits.
- Une craie
- Des foulards



Terrain :
En longueur (10 à 15 mètres).

But :

Pour « les merles » : apporter un fruit dans la maison sans se faire prendre la queue (foulard).

Pour « les jardiniers » : attraper la queue (foulard) des merles avant qu'ils aient apportés le fruit dans la maison.



Le jeu

Organisation :

L'enseignant trace une première ligne sur le sol. 10 « jardiniers » se placent sur cette ligne.

L'enseignant trace une deuxième ligne à 1,5 mètres de la première. 10 « merles » se placent sur cette 2ème ligne avec un fruit dans la main et un foulard accroché à la ceinture.

La corbeille vide est placée à 10 mètres de la 2ème ligne.

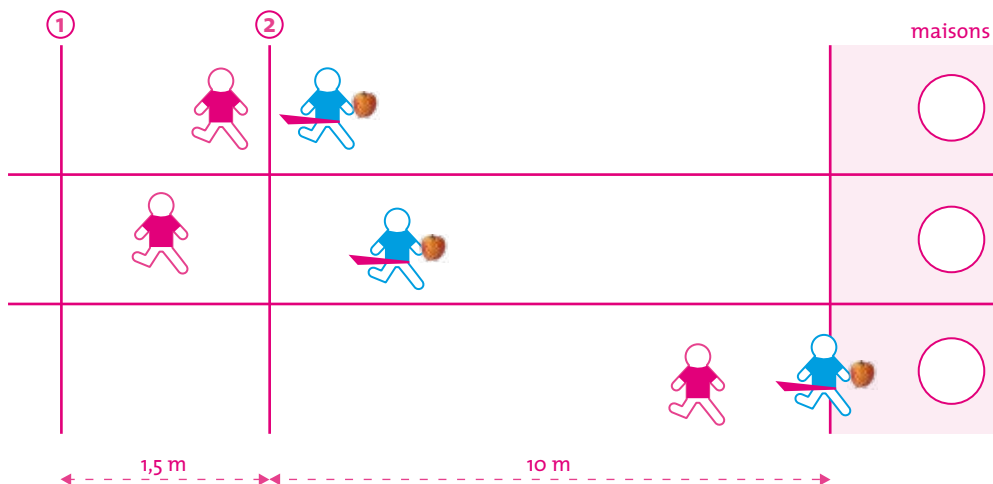
Règles :

Au signal, les « merles » et les « jardiniers » courent en direction des maisons.

Quand tous les merles ont déposé leur fruit ou se sont fait attraper la queue, la partie recommence en échangeant les rôles.



Schéma



merle



jardinier



foulard

①

ligne de départ des jardiniers

②

ligne de départ des merles



maisons