

Jeux de poursuite Lièvres et chasseurs

Activité

Ressource: Idées pour passer à l'action

Année(s): 1e 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e 10e 11e 12e

Qu'est-ce que c'est ?

Une équipe tente d'attraper les membres de l'autre équipe avant qu'ils puissent atteindre leur refuge.

Pourquoi le faire ?

Les partenaires jouent un jeu de poursuite en grand groupe tout en développant des compétences sociales et en s'amusant !

Comment s'y prendre ?

Les élèves animateurs dispersent plusieurs cerceaux dans l'aire de jeux en disant aux élèves qu'il s'agit de « terriers de lapins ».

Les partenaires décident ensemble qui sera le « lapin » et qui sera le chasseur.

Durant le jeu de poursuite, les « lapins » peuvent se cacher dans les « terriers de lapins » pendant trois secondes pour éviter de se faire attraper. Les chasseurs ne peuvent pas entrer dans les « terriers de lapins » ni attraper les lapins lorsqu'ils s'y trouvent.

Lorsqu'ils se font attraper, les partenaires inversent les rôles.

De quoi avez-vous besoin ?

8 à 10 cerceaux

Comment faire preuve de créativité ?

Augmenter ou diminuer le nombre de cerceaux.

Augmenter ou diminuer le nombre de « lapins » qui peuvent entrer dans un « terrier » en même temps.

Permettre aux élèves plus jeunes de rester plus longtemps dans un « terrier ».

À la fin de l'activité, les partenaires inventent et préparent ensemble une boisson fouettée (un smoothie) originale. Demander aux partenaires de préparer leur boisson fouettée pour tout le groupe à tour de rôle.

Adaptation de : CIRA. (2001). You're "It"! Tag, Tag . . . and More Tag. Toronto : CIRA