

Le jeu du dragon et des pirates :



Matériel :

- Sautoir rouge pour le dragon
- Sautoirs jaunes pour les pirates
- 4 tapis de sol pour les îles **remplacer par des bancs (MM, 8.9.22)**
- 1 tapis de chute pour le bateau des pirates

Organisation : Le bateau des pirates est placé au centre de la salle. Les îles sont placées aux 4 coins du terrain de volley.

But du jeu : Le dragon et les pirates doivent capturer tous les marins et les enfermer sur le bateau des pirates.

Les différents rôles :

- Le dragon peut toucher les marins n'importe où
- Les pirates ne peuvent pas toucher les marins sur les îles, mais dans le reste de la salle
- Les marins peuvent délivrer les prisonniers en les prenant par la main et en les ramenant à l'île la plus proche.

Déroulement du jeu :

Au début du jeu, le dragon et les deux ou trois pirates (en fonction du nombre d'élèves dans la classe) sont sur le bateau au centre de la salle. Les marins sont répartis sur les 4 îles. Au signal, la chasse commence. Quand un marin est touché, il va directement sur le bateau. Un marin non touché peut aller chercher un prisonnier en lui donnant la main et le ramener à l'île la plus proche. Durant ce trajet, si l'un des deux est touché, les deux se retrouvent prisonnier. Le jeu se termine quand tous les marins sont prisonniers.

Par contre, le jeu peut se poursuivre longtemps si les marins comprennent l'importance de la collaboration entre eux.

