

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article37>



Le roi du souffle

- Activités - Jeux - Jeux de contact -

Date de mise en ligne : mercredi 26 avril 2006

Le roi du souffle

Deux équipes s'affrontent dans leurs camps délimités (forme rectangulaire).

Chaque équipe attaque à tour de rôle. Une personne attaque en criant (ah par exemple).

Si l'attaquant arrête de crier avant d'être rentré dans son camp, il a perdu et est éliminé.

Si l'attaquant touche une ou des personnes de l'équipe adverse et arrive à rentrer dans son camp, toutes les personnes touchées sont éliminées.

VARIANTES :

On peut varier les dimensions du camp : plus le camp est profond, plus le jeu impose le défi physique et le contact, plus le camp est large et moins profond (jusqu'à seulement 1,5m par exemple) plus le jeu est stratégique et collectif.

Au lieu d'être éliminé on peut être prisonnier de l'autre côté du camp adverse (cette variante se joue avec des camps plutôt profonds). Si un attaquant atteint le camp adverse, sans avoir été touché, il libère l'ensemble des prisonniers

Au lieu d'attaquer avec une seule personne, deux puis trois... attaquent...