

<https://ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article38>



Le Roller Catch

- Activités - Jeux - Jeux de contact -

Date de mise en ligne : mercredi 26 avril 2006

Le Roller Catch

Les joueurs forment une étoile d'au moins trois branches.

Chaque branche est constituée d'au moins 5/6 personnes (mais la branche peut aller jusqu'à 10/12 personnes).

Sur chaque branche de l'étoile, les personnes sont assises en ligne les uns derrière les autres.

Une personne tourne seule autour de l'étoile.

Elle touche une des branches en touchant la dernière personne par l'épaule.

A ce moment là, la personne lance le signal en touchant l'épaule de la personne de devant. Et ainsi de suite jusqu'à la première personne de la branche.

Quand la première personne reçoit le message elle se lève. A ce moment là seulement toutes les autres personnes de la branche peuvent se lever.

Les personnes doivent alors faire le tour de l'étoile, dans le sens inverse de la personne qui fait le tour seule.

L'objectif (pour toutes les personnes de la branche et la personne seule) est de faire le tour complet et de se rasseoir sur la branche.

La dernière personne a perdu et c'est à elle de faire le tour seule.

Pendant le tour tout est permis (bien sûr en fonction du terrain) : de se pousser, de se retenir... Les personnes sur les autres branches ne peuvent pas bouger ; mais peuvent retenir les personnes essayant de franchir la branche. Car effectivement pour les personnes qui courent disposent de deux choix tactiques : courir au-delà de l'étoile mais sur une distance plus longue ou franchir des branches.