

LE GARDIEN DE MUSEE**Gagne-terrain**

A partir de :
Durée :
Intérêts :
Conseils sécurité :
Matériel :
Déroulement / Règles :

9 ans

Effectif +/- :

7 minimum

20 min

Lieu :

extérieur

écoute - réflexe - rapidité - résistance au stress - canaliser son agressivité

-

De quoi délimiter un terrain en trois parties - trois foulards ou autres objets.

✚ **But du jeu :** les joueurs dont le numéro est appelé, doivent s'emparer d'un objet sans se faire prendre par le gardien.

✚ le terrain est partagé en 3 zones : l'extérieur - le musée - le poste de sécurité. Elles sont séparées par une ligne d'entrée et une ligne de sortie matérialisée par des fanions par exemple.

✚ Les joueurs, répartis en 3 ou 4 équipes égales, se numérotent dans chacune d'elles : 1, 2, 3, 4... ils se rangent dans la zone extérieure, en retrait de la ligne d'entrée.

✚ Un joueur est désigné comme gardien. Il se tient dans la zone du poste de sécurité.

✚ Dans la zone médiane du musée, on dépose 3 foulards distants d'au moins 2 m : le plus proche des équipes vaut 1 point - l'intermédiaire vaut 3 points - le plus éloigné vos 5 points.

✚ l'animateur crie un numéro, par exemple numéro 1. Les numéros 1 des différentes équipes s'élancent pour prendre un foulard et revenir dans leur camp. Le gardien entre également dans la zone musée pour éliminer les voleurs soit : en les touchant ; en les obligeant à repasser la ligne de rentrée n'a pas le droit de franchir.

✚ Si plusieurs voleurs reviennent avec un foulard, seule comptera le foulard donnant le plus :

✚ l'animateur lance ensuite un numéro... Et vainqueur l'équipe qui gagne le plus grand nombre :

Variante :

au-delà de trois équipes, on peut mettre en jeu de gardien.

On remplace les foulards par des feuilles de carton sur lesquels le nom d'un artiste est écrit en grosses lettres. La valeur en points des cartons dépend de la notoriété de l'artiste; cette valeur méconnue que du meneur de jeu. Les équipes ont donc intérêt à prendre les cartons qui leur semblent devoir rapporter le plus points.

pour chaque groupe, le foulard est remplacé par une photocopie d'une œuvre d'art découpé en autant de morceaux il y a d'équipier. La première équipe qui reconstitue entièrement son œuvre d'art l'emporte.

Conseil :

le rôle de gardien étant fatigant, prévoir plusieurs joueurs qui se relayeront.

