

Maître du souffle



Temps



2 équipes de
10 joueurs



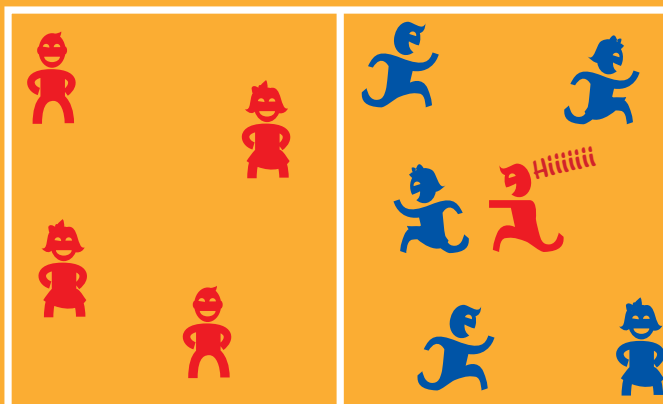
Terrain

2 terrains délimités de 10 mètres x 10 mètres

But

Pour le maître du souffle : aller dans le terrain adverse en émettant un cri continu et éliminer les joueurs de l'autre équipe.

Pour l'équipe adverse : ne pas se faire toucher par le maître du souffle.



Organisation

La classe est divisée en 2 équipes différenciées, avec autant de joueurs dans chaque équipe.

Les 2 équipes se placent chacune dans leur camp.

Règles

- Imaginons que tu sois le maître du souffle.
- Tu lances un défi à l'équipe adverse "je vais vous éliminer" !
- Lorsque tu es prêt, tu dois passer dans le camp adverse en émettant un cri continu et éliminer tes adversaires en les touchant.
- Attention, tu dois revenir dans ton camp sans cesser d'émettre le son.
- Si tu cesses d'émettre ce cri dans le camp adverse, tu es éliminé.
- Puis un autre joueur du camp adverse relève alors le défi et ainsi de suite...