

LE BUISSON

ORGANISATION :

- dimensions du terrain : 10m x 15m environ
- les cerceaux des (x) sont disposés au centre du terrain pour délimiter le buisson
- nombre de joueurs : 3 équipes de 6 à 8 dont une dans le buisson
- durée de la partie : 3 fois 1mn30 à 2mn

REGLES DU JEU :

Les enfants sont disposés comme sur le schéma. Un joueur du buisson (x') est désigné comme chasseur. Au signal de début de jeu, il essaye d'attraper en les touchant les joueurs (o) qui vont alors se réfugier dans l'autre terrain en traversant le buisson.

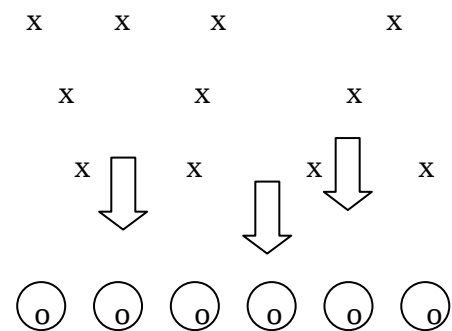
Le chasseur n'a pas le droit de franchir le buisson et les joueurs du buisson dans les cerceaux ne prennent pas.

Quand il ne reste plus de joueurs dans le demi terrain où il se trouve, le chasseur donne le relais à un partenaire du buisson qui devient à son tour chasseur dans l'autre demi terrain, ; et il prend place dans le cerceau libéré.

Les (o) n'ont pas le droit de rester à proximité du buisson.

Les (o) ne peuvent traverser qu'après le changement de chasseur.

L'arbitre compte le nombre de pris (qui ne sont ainsi pas éliminés) et l'équipe gagnante est celle qui a effectué le plus de touches lorsqu'elle a été « buisson ».



QUELQUES CONSEILS POUR PREPARER LE JEU :

- les joueurs du buisson restent attentifs pour pouvoir prendre le relais
- leur corps est orienté vers le demi terrain où se réfugient les (o), leurs jambes fléchies
- le chasseur (x') donne le relais très vite pour faire courir et fatiguer les (o)
- le chasseur choisit un relayeur proche d'un endroit où sont réfugiés des (o)
- le chasseur peut faire des feintes de passage de relais pour fatiguer les (o)
- le chasseur poursuit tous les (x) et ce jusqu'au dernier
- les (o) ne relâchent pas leur attention une fois le buisson traversé
- les (o) essayent de deviner qui sera le nouveau chasseur pour bien se replacer
- les (o) se tiennent le plus loin possible du chasseur et le plus près possible du buisson, pouvant ainsi récupérer

VARIANTES POSSIBLES :

- les (o) touchés sont éliminés et s'assoient sur place ou sortent du terrain de jeu
- mettre deux chasseurs qui donnent le relais à deux autres pour accélérer le jeu