



Pionnier

Fiche d'activité

Petit jeu : *Cavaliers chargez*

Lien avec l'élément : T E **A** F Es

Durée : 15 min

Nombre de jeunes : 10 à 30

Nombres d'adultes : 1

Objectif(s) de la Proposition de Branche – annexe 1 :

P3 : savoir accepter l'aide physique d'autrui

P1 : Savoir développer l'énergie appropriée pour mener une tâche

P2 : Connaître les activités qui stimulent ma bonne humeur et les pratiquer

Matériel :

1 foulard pour 2 Pionniers.

A noter :

Se mettre idéalement dans l'herbe, le jeu est particulièrement physique.

Faire en sorte que le cercle soit assez grand pour que les Pionniers puissent courir autour sans tomber.

But du jeu :

Être le binôme (cavalier et cheval) le plus rapide à récupérer un foulard.

Déroulement :

1. Les joueurs se mettent par deux : un cheval et un cavalier. Les montures se placent en cercle les pieds écartés de telle manière qu'une personne puisse passer en dessous.
2. Le chef dispose au centre du cercle autant de foulards que de cavaliers.
3. Au signal du chef « Cavalier, chargez ! », les cavaliers montent sur le dos de leur cheval. Quand le chef dit « Cavaliers, déchargez ! » les cavaliers descendent de leur cheval. Le chef peut s'amuser à alterner les deux jusqu'à dire « Cavaliers, partez ! » et les cavaliers descendent tous de leur monture, fond le tour du cercle, passent sous les jambes de leur cheval et doivent attraper un des foulards disposés au centre avant de remonter sur le dos de leur cheval en repassant sous ses jambes.
4. La difficulté vient du fait qu'à chaque tour le chef retire un foulard du centre du cercle. Une personne n'en aura pas si elle arrive trop tard et sera éliminée avec son partenaire.
5. A tout moment, le cheval et le cavalier peuvent changer de rôles.

Fin du jeu :

La fin du jeu est quand il ne reste plus qu'un seul binôme.

Pour aller plus loin :

Imaginaire possible :