Les deux tours

- Durée : 45'
- Type d'activité : Petit jeu
- Tranche d'âge : Baladins (de 6 à 8 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

Mise en Thème : deux grandes puissances vivent dans le grand territoire de Jodoigne, en effet deux grand roi s'affrontent chaque jours pour savoir qui des deux est le plus puissant, qui des deux possèdent la meilleure armée. On les voit se disputer, se chamailler, et même sortir leur épée pour combattre. Soudain, un voyageur détestant la violence et les méthodes barbares arrive et met fin à leur rencontre chevaleresque et leur propose de pouvoir régler leur différent durant un défi plus pacifique : une destruction de château miniature. Il leur propose de rassembler leurs généraux respectifs et de bien vouloir le suivre dehors. On y trouve un grand terrain divisé en deux sur lequel on retrouve aux extrémités de grandes tours au nombre de 4 dans un grand cercle de 3 mètres de rayon (environs). Chaque équipe possède dont un château fort de 4 tours, d'une part et d'autre du terrain, mais ils n'auront qu'une seule boule de canon pour les deux équipes afin de détruire les tours de la partie adverse. Les généraux vont d'abord entraîner leur équipe, et échauffer les enfants (passe, course, échauffement, petits sauts, etc.) But : Renverser les tours adverses en lançant la balle sur les tours.

Déroulement : afin d'arriver à portée de tir des tours, les enfants doivent se passer la balle et progresser dans le terrain adverse. Celui qui a la balle en main ne peut se déplacer car la boule de canon est beaucoup trop lourde et on exigera une distance de 1mètre autour du lanceur. On ne peut venir prendre la balle à son adversaire des mains, la récupération de balle se fait au vol uniquement. Aucun contact ne sera toléré, sous peine de pénaliser son armée d'une faute. Le terrain sera délimité par des cônes (forme rectangulaire ou hexagonale). Lorsqu'une tour a été détruite, la remise en jeux se fait par l'équipe qui a perdu la tour (depuis le milieu du terrain). Fin : Lorsque les tours d'une équipe se sont fait détruite, le voyageur dans sa grande sagesse arrête le jeu et rassemble tout le monde. Il félicite et gratifie l'équipe gagnante, il console les perdant. Les deux roi, l'un perdant, l'autre gagnant se retrouvent se serrent la main et remercie leurs preux chevalier d'avoir participer au concours, grâce au enfant, la paix peut a nouveau régner sur le royaume de Jodoigne, et ils peuvent enfin se respecter. Rôle : Deux rois, Un voyageur (qui avec sa grande sagesse et ses connaissances va arbitrer le jeux), les autres animateurs prennent placent dans les équipes d'enfants et les guideront, ce sont les généraux. (Variante : désigner des joueurs comme étant des canons, eux seuls peuvent tirée sur les tours / mettre un monstre pour faire accélérer le jeux et le rendre plus dynamique).

Matériel :

- des balles

Créée le : 30/11/2018
Mise à jour le : 05/10/2022
Auteur : Favor