

Jeux de transition – En chemin: Ninja

Ce jeu d'adresse et de combat est apprécié des enfants et des jeunes et il peut se dérouler n'importe où.



Des groupes de cinq à huit élèves forment un cercle. Chacun effectue un grand saut vers l'arrière et se fige dans cette position qui marque le début du jeu.

Un ninja est désigné pour mener la première attaque. Son but: toucher la main d'un de ses deux voisins en n'effectuant qu'un seul mouvement. Le ninja attaqué peut esquiver en faisant aussi un mouvement. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles de la montre ou l'inverse.

Si un élève est touché, il retire sa main du jeu en la plaçant dans son dos. Quand un ninja a «perdu» ses deux mains, il sort du cercle et effectue une tâche annexe avant de réintégrer le groupe (courir, contourner un piquet et revenir par ex.). Le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un élève en jeu.

Variante

- Les élèves éliminés forment un nouveau cercle. Ou: avec plusieurs groupes, les joueurs éliminés peuvent rejoindre un nouveau cercle.



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO