

CORSAIRE

Ce jeu de "touche" à 2 équipes pour les 7/12 ans peut se jouer à un grand nombre (minimum 8) sur une cour ou tout autre terrain délimité.

Thème: 2 nations maritimes tentent de s'assurer la supériorité commerciale en envoyant des corsaires arraisonner les navires marchands adverses.

Joueurs: dans chaque équipe on désigne "corsaire" 1 joueur sur 4 environ; les autres sont "navires marchands". Les corsaires changent à chaque manche. Les marchands commencent au port, les corsaires en mer.

But du jeu: rapporter au port davantage de marchandises que son adversaire (les marchandises prises par les corsaires ne comptent pas).

Déroulement: au signal les marchands prennent la mer. Ils essaient de se rendre sur les îles pour charger la marchandise puis de rentrer au port sans se faire toucher et dépouiller par les corsaires adverses.

Fin de manche: lorsqu'il n'y a plus de marchandises disponibles ou à l'initiative de l'arbitre.

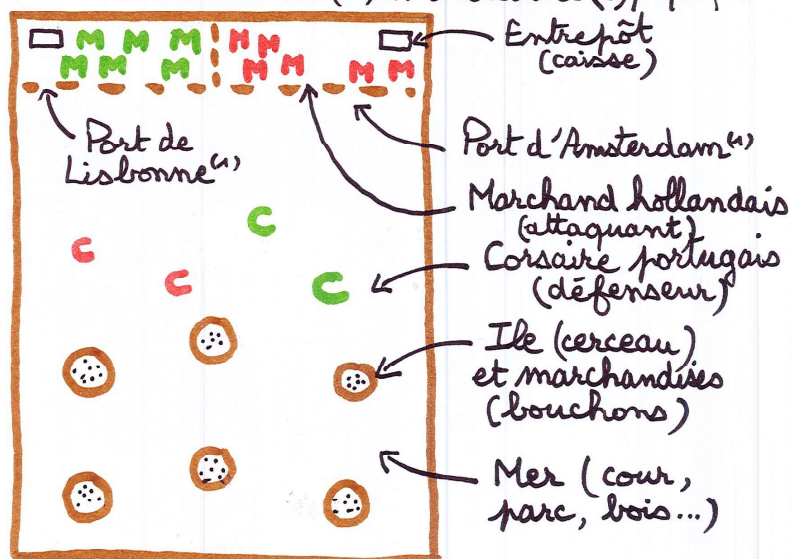
Tactique: l'audace des attaquants et la vivacité des défenseurs ne sont pas seules nécessaires: il faut aussi savoir, une fois sur une île, la quitter au bon moment pour en laisser l'accès à un partenaire!

Variante: on peut simplifier pour les plus jeunes en omettant les règles 3 et 5.

(1) Veiller à ce que les ports soient suffisamment grands pour que leur accès ne puissent être totalement bloqués par les corsaires.

Matériel: • +/- 6 cerceaux, • bouchons en grand nombre (100...), • 2 caisses, • signes distinctifs pour les corsaires, • collerettes, • marqueurs de terrain.

Exemple à 16 joueurs:
6 marchands (M) et 2 corsaires (C)/équipe



Règles a) les navires marchands (M)

1) A chaque fois qu'il pénètre dans une île le M. ne peut y prendre qu'une seule marchandise.

2) Un M. peut se resservir dans une même île seulement si, entretemps, il est rentré au port ou est passé dans une autre île.

3) Il ne peut y avoir qu'un seul M. à la fois dans une île.

4) Un M. ayant au moins un pied dans une île ne peut être touché.

5) Un M. ne peut rentrer au port pour déposer ses marchandises que s'il en apporte au moins 2.

6) Un M. touché par un corsaire doit lui donner immédiatement toutes les marchandises qu'il porte et rentrer au port pour repartir.

b) les corsaires (C)

7) Un C. ne peut pénétrer dans une île ni dans un port.

8) Le C. remet régulièrement à l'arbitre les marchandises récupérées sur les M. adverses.