FICHE D'ACTIVITÉ

Nom du jeu : Béret ou jamais !

PUBLIC / DURÉE / LIEU

À partir de 6 ans.
8 à 20 joueurs, répartis en 2 équipes.
15 à 20 minutes
Terrain plat et dégagé

OBJECTIF

- Développer les réflexes et l'agilité.
- Apprendre à anticiper les mouvements de son adversaire.

Rapporter le béret dans son camp sans se faire toucher.

MATÉRIEL

1 foulard servant de béret. Des plots pour délimiter les deux camps.
Pour la variante : 1 foulard par joueur.

DÉROULEMENT

Deux équipes se placent face à face, de part et d'autre d'un terrain.
Un foulard, appelé « le béret », est déposé au centre.
Dans chaque équipe, les joueurs se répartissent secrètement des numéros (1, 2, 3...), identiques dans les deux camps. Au signal, l'animateur annonce un numéro : « Numéro 3 ! ». Les deux joueurs portant ce numéro s'élancent vers le béret, une main derrière le dos. **Le défi ? S'emparer du foulard et le rapporter dans son camp sans se faire toucher par son adversaire !** Mais attention, tout est question de stratégie ! Les joueurs peuvent tourner autour du béret, feinter, faire semblant de l'attraper ou attendre que leur adversaire se découvre. **Deux possibilités :**

- Le joueur rapporte le béret dans son camp sans être touché : 1 point pour son équipe.
- Il se fait toucher avant d'atteindre son camp : 1 point pour l'équipe adverse.

Quelques règles à respecter : les joueurs gardent toujours une main derrière le dos. Une fois le béret saisi, impossible de le reposer ! Seuls les joueurs portant le même numéro peuvent se toucher. Si les adversaires hésitent trop longtemps, l'animateur peut appeler d'autres numéros pour pimenter la partie.

L'équipe qui totalise le plus de points remporte la victoire !

FICHE D'ACTIVITÉ

Nom du jeu : Béret ou jamais !

DÉROULEMENT

VARIANTES

1. Le Béret "Prise de foulard"

Plus de béret au centre ! Chaque joueur glisse un foulard dans sa ceinture, dans le dos.
À l'appel de leur numéro, les deux adversaires se retrouvent face à face et tentent de voler le foulard de l'autre, tout en protégeant le leur. Le premier qui réussit marque un point !

2. Le Béret "rétrécissant"

Le béret change de taille à chaque manche ! On commence avec un gros ballon, puis un ballon de tennis, une balle de ping-pong, une noix, un gland, un petit pois… jusqu'à une minuscule graine de moutarde ou une brisure de riz !
Plus l'objet est petit, plus il devient difficile à repérer et à saisir. Fous rires garantis !
Pour le visualiser, pensez à placer le béret sur un support visible (Un carton, etc…)

3. Le Béret impossible

Le foulard est remplacé par des objets insolites : une éponge mouillée, un savon glissant, une tente, un ballon de baudruche gonflé (ou rempli d'eau), une grosse poignée de spaghettis cuits, une peluche géante, … Les joueurs doivent réussir à le rapporter sans le laisser tomber. Si l'objet tombe, le point est perdu !

4. Le Béret des géants et des nains

L'animateur annonce un numéro et une manière de se déplacer :
GÉANT ! → à grandes enjambées ; NAIN ! → accroupi ; CRABE ! → en déplacement latéral ; GRENOUILLE ! → en sautant…
Les deux adversaires doivent respecter le déplacement annoncé jusqu'au retour dans leur camp.

5. Le Béret des aveugles

Les deux joueurs appelés ont les yeux bandés. Leurs coéquipiers doivent les guider uniquement à la voix pour retrouver le béret. Le premier qui retrouve l'objet gagne le point. À réaliser en marchant, dans un espace dégagé, avec un animateur à proximité.