FICHE D'ACTIVITÉ

Karicours !

PUBLIC / DURÉE / LIEU

À partir de 7 ans
10 à 12 joueurs
10 à 15 minutes
Terrain plat et dégagé

OBJECTIF

Développer les réflexes, la rapidité, la stratégie et la capacité à esquiver ses adversaires.	Chaque joueur choisit secrètement un animal et, lorsque le meneur l'appelle, doit rejoindre le but sans se faire toucher par les autres.

MATÉRIEL

Prévoir des cônes pour matérialiser la ligne de départ et le but.

DÉROULEMENT

Chaque joueur choisit secrètement un nom d'animal qu'il communique uniquement au meneur de jeu. Tous les joueurs se placent sur une même ligne de départ, face à un but situé à quelques mètres. Le meneur annonce : « Karicours sur… le lion ! »
Le joueur ayant choisi le lion doit alors courir jusqu'au but sans se faire toucher par les autres joueurs. Il peut partir immédiatement ou patienter quelques instants pour surprendre ses adversaires, et se déplacer derrière la ligne de départ pour les déstabiliser. Chaque joueur rattrapé perd un point. On recommence avec un autre animal.

VARIANTES

- **Zoo en folie** : le meneur appelle deux ou trois animaux simultanément.
- **Safari** : les joueurs choisissent uniquement des animaux sauvages.
- **Le défi des explorateurs** : plusieurs buts sont disposés sur le terrain et le joueur appelé choisit celui qu'il souhaite atteindre.
- **La revanche** : le joueur qui réussit à atteindre le but sans être touché devient le prochain meneur.