



## Les 4 vents

### • But du jeu :

- Pour les joueurs du vent appelé : toucher un maximum de joueurs des 3 autres vents.
- Pour les joueurs des autres vents : esquiver pour éviter d'être touché par un joueur du vent appelé.

### • Nombre de joueurs : effectif classe

### • Avant de jouer : constituer 5 équipes (de même nombre de joueurs, si possible). A chaque manche :

- 4 équipes de « vents » (vent : « du Nord », « du Sud », « de l'Est », « de l'Ouest ») jouent. Pour identifier les différentes équipes, une couleur de chasuble est attribuée à chacune.
- 1 équipe s'occupe de la gestion du jeu (rôles : arbitre(s), maître du temps, compteur(s) de points).

Au cycle 3 : le meneur du jeu utilise une boussole pour montrer aux joueurs des différentes équipes de « vents » où se situent le Nord, le Sud, l'Est et l'Ouest.

### • Déroulement du jeu :

Dès que le meneur crie « Le vent se lève ! », tous les joueurs se mettent en mouvement sur le terrain. Dès qu'il crie le nom d'un vent (ex : « Vent du Nord »), tous les joueurs de ce dernier doivent toucher, à la main, les joueurs des 3 autres vents. Lorsqu'un joueur est touché ou sort du terrain de jeu, il doit s'immobiliser et lever un bras au ciel (et l'autre en direction de son point cardinal, pour le cycle 3). Un joueur est libéré lorsqu'un joueur de son vent lui tape dans la main.

Attention : le meneur de jeu peut décider à n'importe quel moment d'appeler un autre vent, à haute voix. Dès lors, les joueurs du vent nouvellement appelé (excepté, ceux qui étaient immobilisés) doivent toucher les joueurs des 3 autres vents. La libération d'un partenaire immobilisé est bien sûr toujours possible.

Les joueurs d'un vent gagnent si :

- ils ont touché tous les joueurs des 3 autres vents ;
- à la fin de la partie (2 minutes), ils ont moins de joueurs touchés que dans les 3 autres équipes.

### • Matériel nécessaire :

- Languettes, coupelles ou craie pour délimiter le terrain.
- 4 lots de chasubles.
- une boussole (au cycle 3) pour visualiser où se situent le nord, le sud, l'est et l'ouest.

### • Variable : Possibilité d'appeler 2 vents (ex : « Nord-Ouest »/ « Sud-Est »). Dans ce cas-là :

- Si les joueurs des 2 vents nommés arrivent à toucher tous les joueurs des 2 autres vents, la partie est gagnée pour ces 2 équipes.
- Sinon la règle ne change pas : à l'issue des 2 minutes, l'équipe qui a le moins de joueurs touchés a gagné.

### • Représentation du jeu :

● : « vent du Nord »

● : « vent du Sud »

● : « vent d'Est »

● : « vent d'Ouest »

