

Course poursuite royale

Jeu inspiré du jeu « *Bonjour Monsieur le Roi* » proposé par la classe de CM2 de l'école Notre Dame de Bon Secours de PLONEOUR-LANVERN, dans le cadre des JEUX REGIONAUX UGSEL 2016 « *Vive la récré* »



Un jeu royal,
riche
en émotions !

- **But du jeu :**

- ✓ Pour le Roi (ou la Reine) : après avoir trouvé et nommé à haute voix le métier mimé par ses amuseurs, leur courir après pour les toucher, avant qu'ils n'atteignent leur maison.
- ✓ Pour les amuseurs du Roi (ou de la Reine) : dès que le Roi (ou la Reine) a trouvé et nommé à haute voix le métier qu'ils ont mimé, rejoindre sa maison sans être touché par le Roi (ou la Reine) ou un enfant royal.

- **Nombre de joueurs :** effectif classe.

- **Terrain :** environ 20 m de long sur 20 à 25 m de large (en salle comme à l'extérieur).

- **Matériel :** 1 lot de coupelles pour matérialiser les différentes lignes du terrain de jeu (cf. schéma)

- **Avant de jouer :**

- ✓ Désigner un meneur de jeu (voire 1 ou 2 arbitres-mâtres du temps).
- ✓ Désigner 1 roi (ou 1 Reine). Les autres élèves jouent le rôle d'amuseurs du Roi (ou de la Reine).
- ✓ Les amuseurs du Roi (ou de la Reine) se réunissent, en cercle, et choisissent secrètement un métier et une ville, dont le nom commence par la même lettre. Exemple : Peintre et Paimpol.
- ✓ Tous les joueurs prennent place sur le terrain. Les amuseurs du Roi (ou de la Reine) se placent sur une ligne ; le Roi (ou la Reine) se positionne face à eux, sur une autre ligne, à 2-3 m environ.

- **Déroulement du jeu :**

A l'annonce du meneur « *Mesdames et Messieurs, le Roi (ou la Reine) vous écoute* », le jeu commence.

Dès lors, un dialogue s'engage entre le Roi (ou la Reine) et ses amuseurs :

- **Les amuseurs du Roi (ou de la Reine) :** « *Bonjour M. le Roi (ou Mme La Reine) !* »
- **Le Roi (ou la Reine) :** « *Bonjour, mes amuseurs ! Où êtes-vous allés ?* »
- **Les amuseurs du Roi (ou de la Reine) :** « *A _____* » (dire le nom de la ville choisie - Ex : *A Paimpol*)
- **Le Roi (ou la Reine) :** « *Et qu'avez-vous fait ?* »

Aussitôt, tous les amuseurs du Roi (ou de la Reine) miment, en même temps, le métier choisi.

A haute voix, Le Roi (ou la Reine) fait des propositions de noms de métiers.

Dès que le Roi (ou la Reine) trouve et nomme à haute voix le nom du métier mimé :

- ✓ les amuseurs du Roi (ou de la Reine) doivent se retourner et s'enfuir vers leur maison.
- ✓ le Roi (ou la Reine) tente de toucher ses amuseurs avant qu'ils n'atteignent leur maison.

Les amuseurs du Roi (ou de la Reine) qui ont été touchés avant d'atteindre leur maison ou qui sont sortis du terrain deviennent « enfants royaux », et ce pour la suite du jeu. Leur rôle est d'aider le Roi (ou la Reine). Ils peuvent l'aider à trouver le nom du métier mimé et toucher les amuseurs encore en jeu (dès que le Roi (ou la Reine) aura nommé le métier mimé).

Chaque joueur regagne sa ligne de départ ; les enfants royaux se positionnent aux côtés du Roi (ou de la Reine), sur la même ligne que ce(tte) dernier(e).

Les amuseurs du Roi (ou de la Reine) peuvent, dès lors, à nouveau, choisir secrètement une autre ville et un autre métier (qui commencent tous 2 par la même lettre).

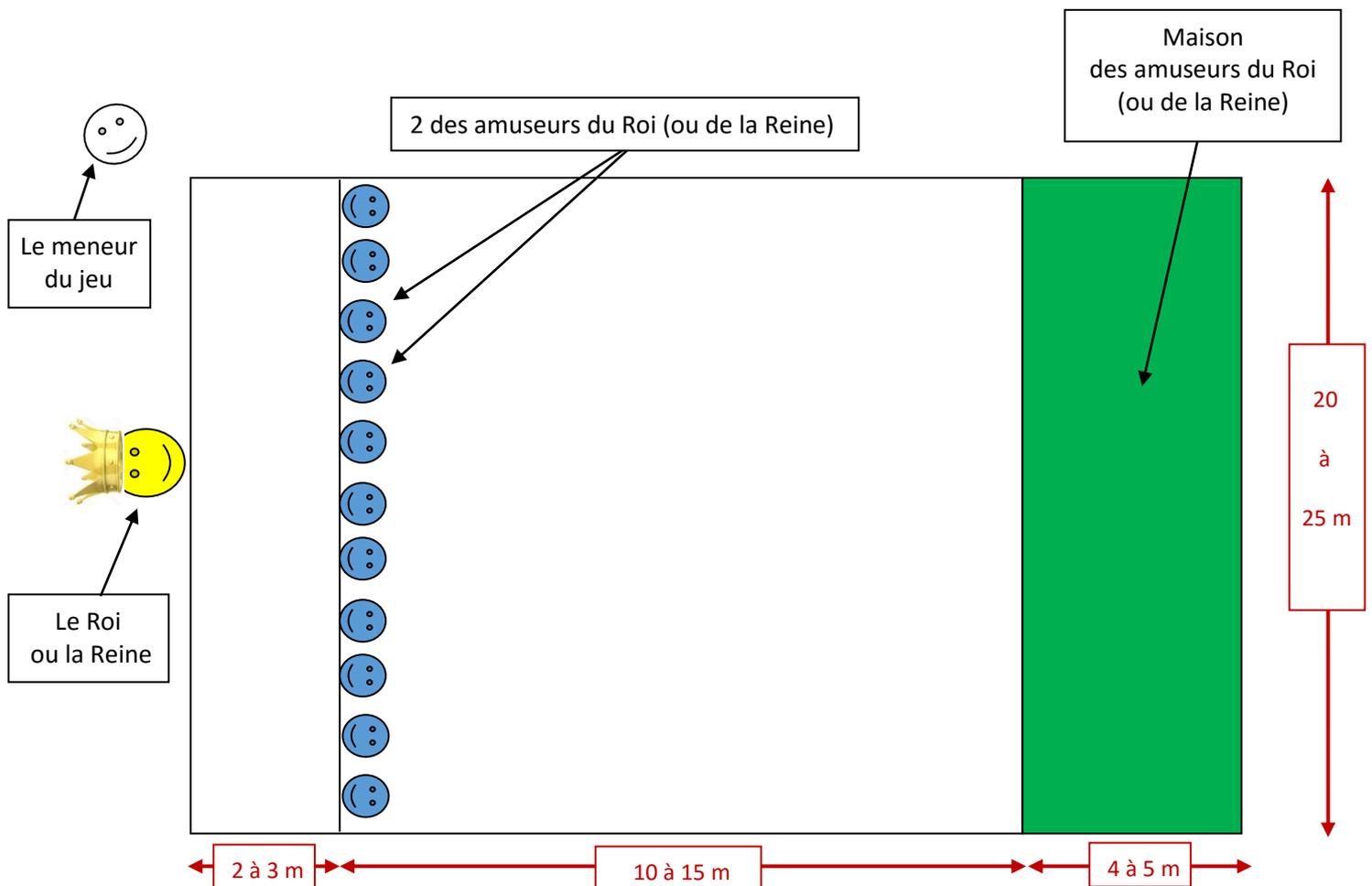
Après l'annonce du meneur « *Mesdames et Messieurs, le Roi (ou la Reine) vous écoute* », cette fois les amuseurs du Roi (ou de la Reine) diront « *Bonjour M. le Roi (ou Mme la Reine) et l'enfant royal (s'il n'y en a qu'un) ou les enfants royaux (s'il y en a plusieurs) !* »

Les enfants royaux peuvent aider le Roi (ou la Reine) à trouver le métier mimé en lui susurrant à l'oreille des propositions. Seul le Roi (ou la Reine) a le droit de faire des propositions de métier, à haute voix.

Si le Roi (ou la Reine) n'a pas trouvé le nom du métier mimé au bout d'1 minute, à la demande du meneur de jeu, les amuseurs du Roi (ou de la Reine) donnent la réponse et s'enfuient aussitôt vers leur maison.

Lorsqu'il ne reste plus qu'1 amuseur du Roi (ou de la Reine) en jeu, ce dernier est déclaré vainqueur de la partie et devient Roi (ou Reine) pour la prochaine.

• **Représentation du jeu (avant son lancement) :**



• **Evolutions possibles :**

- ✓ Fixer à l'avance la durée de la partie (ex : 10 minutes). A l'issue du temps de jeu, tous les amuseurs du Roi (ou de la Reine) encore en jeu seront déclarés gagnants. Le meneur du jeu procédera alors à un tirage au sort pour désigner, parmi les gagnants, le Roi (ou la Reine) de la partie suivante.
- ✓ Remplacer les villes par des pays et les métiers par des sports.