



Lucky Luke

Jeu calme proposé dans le cadre des projets JEUX REGIONAUX UGSEL LOUDEAC 2016 et JEUX DEPARTEMENTAUX UGSEL PLOUFRAGAN 2016, « Vive la récré ! »

« Pan ! »



- **But du jeu :** pour les joueurs du cercle - être le dernier joueur encore en jeu.
- **Nombre de joueurs :** 10 à 15 joueurs par cercle.
- **Terrain :** ce jeu peut se jouer en salle comme à l'extérieur.
- **Avant de jouer :**
 - Désigner 1 meneur du jeu
 - Désigner l'enfant qui jouera le rôle de Lucky Luke.
 - Tous les autres enfants forment un cercle, se lâchent les mains et restent debout. Puis, Lucky Luke vient se placer au centre du cercle.

• Déroulement du jeu :

Dès que le meneur du jeu dit à haute voix « *Lucky Luke, action !* », tout en restant au centre du cercle, en tournant sur lui-même, Lucky Luke tend un bras et pointe du doigt successivement plusieurs joueurs du cercle (comme sur le dessin ci-dessus). Lorsqu'il le souhaite, il s'immobilise, le doigt pointé vers 1 joueur du cercle, et crie « *Pan !* ». Aussitôt le joueur visé s'accroupit. Ses 2 voisins, de droite et de gauche, les plus proches, s'affrontent alors en duel, tout en restant à leur place. Le 1^{er} des 2 qui donne à haute voix le prénom de l'autre remporte le duel, éliminant ainsi son adversaire (qui s'assoit).

Le joueur sur lequel Lucky Luke avait tiré (joueur visé lorsque Lucky Luke a dit « *Pan !* ») n'est lui pas éliminé. Dès qu'il s'est relevé, le meneur du jeu dit à haute voix « *Lucky Luke, action !* ». Ce dernier recommence l'enchaînement d'actions cité ci-dessus, jusqu'à ce qu'il ne reste plus, que 2 joueurs debout, au niveau du cercle.

• Fin de partie : Duel final

Les 2 derniers joueurs du cercle en jeu se mettent dos à dos, puis avancent de 3 pas. Alors, Lucky Luke leur pose une question/une devinette (pour laquelle, il a la réponse !). Le 1^{er} des 2 qui donne la bonne réponse remporte le duel. Si aucun des 2 ne la trouve, ils sont tous 2 déclarés vainqueurs.

Exemples de devinette (niveau cycle 3) :

- ✓ Un train part de MARSEILLE à 9h40, à destination de PARIS. Il roule à 90 km/h. Un autre train quitte PARIS 20 minutes après et roule vers MARSEILLE à 230 km/h. A l'instant précis où ils se croisent, quel est le train le plus près de MARSEILLE ?
Réponse : les 2 sont à la même distance de MARSEILLE, puisqu'ils sont l'un à côté de l'autre.
- ✓ Si je double le 2^{ème} de la course, en quelle position suis-je ? Réponse : je suis en 2^{ème} position et non en 1^{ère} position !
- ✓ Je suis le frère de 2 cyclistes de la course et pourtant ces 2 cyclistes ne sont pas mes frères. Comment est-ce possible ?
Réponse : ces 2 cyclistes sont mes sœurs.
- ✓ Un avion met 1 h 20 pour aller de MARSEILLE à LILLE et 80 minutes pour en revenir. As-tu une explication ?
Réponse : il n'y a pas de vents contraires qui soient : 1h 20 min et 80 minutes, c'est pareil !

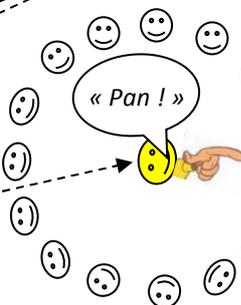
Changement des rôles, après chaque partie. Le vainqueur de la partie choisit son nouveau rôle (meneur du jeu, « Lucky Luke » ou joueur du cercle, une nouvelle fois). Le meneur du jeu, de la partie qui vient de s'achever, attribue les rôles non pourvus puis intègre le cercle. Dès lors une nouvelle partie commence.

• Représentation du jeu :

Action n°1 : Le meneur du jeu lance le jeu en disant, à haute voix, « *Lucky Luke, action !* ».

« *Lucky Luke, action !* »

Action n°2 : Successivement, Lucky Luke pointe du doigt les joueurs du cercle puis s'arrête en direction de l'un d'eux (Martin) et dit « *Pan !* », à haute voix.



Action n°3 : Martin, le joueur du cercle visé par Lucky Luke, s'accroupit aussitôt.

Action n°4 : Les 2 voisins, de droite et de gauche, les plus proches de Martin (*Elodie, sa voisine de droite et Luc, son voisin de gauche*) cherchent tous 2 à être le 1^{er} à donner à haute voix le prénom de l'autre. Le perdant du duel est éliminé et s'assoit.