

# CAPUCIN ALEMAN

### MATÉRIEL :

- Plots ou coupelles pour identifier le parcours.
- 1 seau/équipe.
- Bouchons.

### BUT :

Réussir à atteindre la ligne de départ de l'équipe adverse en les affrontant au CHIFOUMI pendant le parcours.

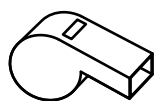
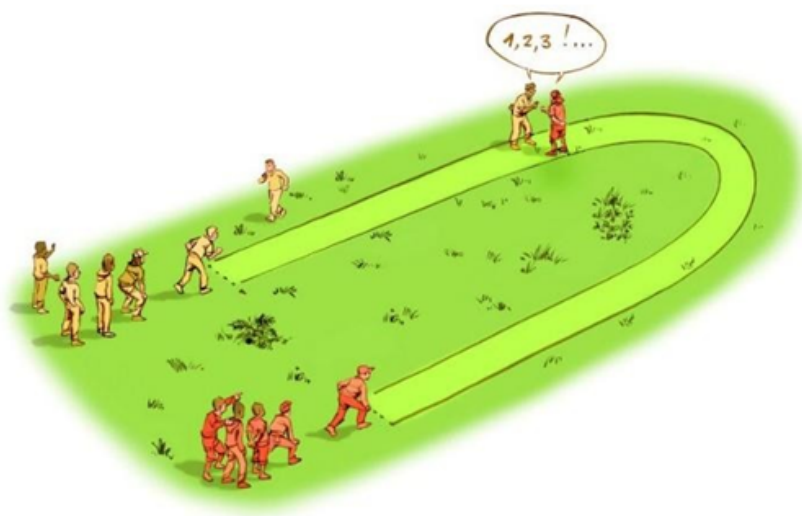
### DÉROULEMENT :

- Chaque équipe se place en file indienne derrière son extrémité de fer à cheval. Au signal convenu, le premier de chaque file s'élanche sur la piste à la rencontre de son adversaire immédiat en essayant de parcourir le plus de distance possible.
- Dès que les deux joueurs se rencontrent, ils s'arrêtent sur place, puis se mettent en position pour se livrer un combat de mains appelé «CHIFOUMI »
- Celui qui gagne sa course à toute vitesse vers son objectif. Le perdant retourne prendre sa place derrière ses partenaires; à cet instant, son coéquipier de début de file démarre pour rencontrer et provoquer à son tour, en combats de mains, celui qui vient de remporter le duel.
- Lorsqu'un joueur parvient à la ligne de départ de l'équipe adverse, son équipe gagne 1 bouchon. IMMEDIATEMENT, un joueur de chaque équipe part en courant à la rencontre de l'autre.

### VARIANTES :

- Mettre en œuvre une autre forme de duel.
- Proposer une autre forme de parcours.

## CAPUCIN ALEMAN



Au top départ, les 2 premiers équipiers s'élancent.

### CHIFOUMI :




La main représente

- soit une pierre avec le poing fermé ;
- soit une feuille avec la main ouverte ;
- soit une paire de ciseaux en présentant l'index et le majeur écartés.

La règle veut que la pierre casse les ciseaux, que la feuille couvre la pierre et enfin, que les ciseaux coupent la feuille. En cas d'égalité, si les deux joueurs dégagent la même figure, ils recommencent le duel jusqu'à ce que l'un d'eux remporte le coup.

### MAITRE DU JEU :

Je veille à ce que les équipiers de chaque équipe s'élancent au moment voulu.  
Je proclame l'équipe gagnante.

	La classe remporte 5 anneaux pour les défis	La classe remporte 3 anneaux pour les défis	La classe remporte 1 anneau pour les défis
			
<b>COTATION DEFIS OLYMPIQUES</b>	Toutes les équipes ont mis <b>moins de 40 secondes</b>	Toutes les équipes ont mis <b>entre 40 et 60 secondes</b>	Toutes les équipes ont mis <b>plus de 60 secondes</b>