



**Temps :**  
15 minutes



**Nombre de joueurs :**  
2 équipes



**Matériel :**

- 1 corbeille à l'extrémité du terrain.
- Des objets en forme de fruits ou dessins de fruits.
- Une craie
- Des foulards



**Terrain :**  
En longueur (10 à 15 mètres).

**But :**

Pour « les merles » : apporter un fruit dans la maison sans se faire prendre la queue (foulard).

Pour « les jardiniers » : attraper la queue (foulard) des merles avant qu'ils aient apportés le fruit dans la maison.



## Le jeu

### Organisation :

L'enseignant trace une première ligne sur le sol. 10 « jardiniers » se placent sur cette ligne.

L'enseignant trace une deuxième ligne à 1,5 mètres de la première. 10 « merles » se placent sur cette 2ème ligne avec un fruit dans la main et un foulard accroché à la ceinture.

La corbeille vide est placée à 10 mètres de la 2ème ligne.

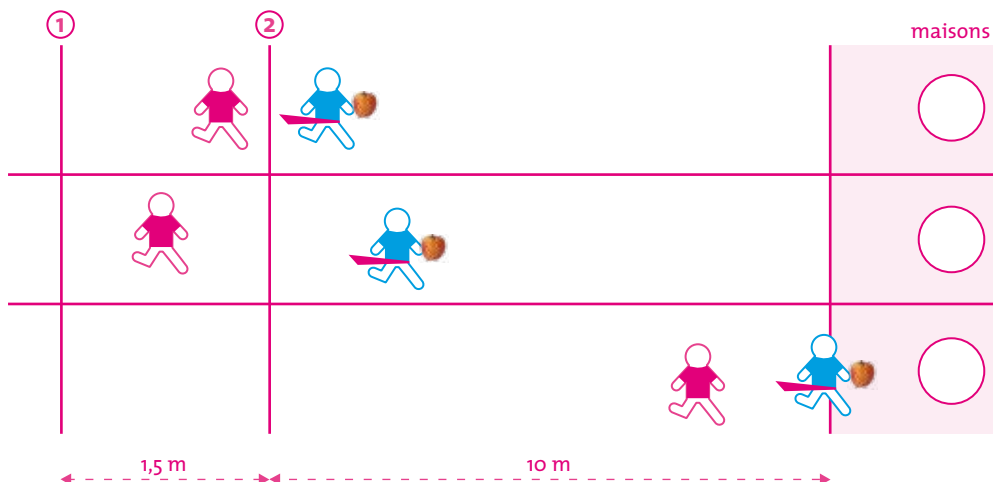
### Règles :

Au signal, les « merles » et les « jardiniers » courent en direction des maisons.

Quand tous les merles ont déposé leur fruit ou se sont fait attraper la queue, la partie recommence en échangeant les rôles.



## Schéma



merle



jardinier



foulard

①

ligne de départ des jardiniers

②

ligne de départ des merles



maisons