

LA GUERRE DES HUIT

<https://www.jeux-animations-sports.com/jeu-noeuds-de-huit/>

Pourquoi utiliser la Guerre des huit ?

S'entraîner à faire des nœuds de huit, voilà le premier objectif de ce jeu. Mais il permet de le faire de façon ludique. C'est un jeu entraînant, idéal à faire en début de séance d'escalade.

Objectifs

- S'entraîner à réaliser des nœuds de huit
- S'échauffer dans une séance d'escalade

But de la Guerre des huit

Avoir le plus de nœuds de huit sur les cordes en étant l'équipe des confectionneurs de huit.

Age

A partir de 6 ans.

Nombre de joueurs

De 6 à 16 joueurs.

Temps

15 minutes

Matériel

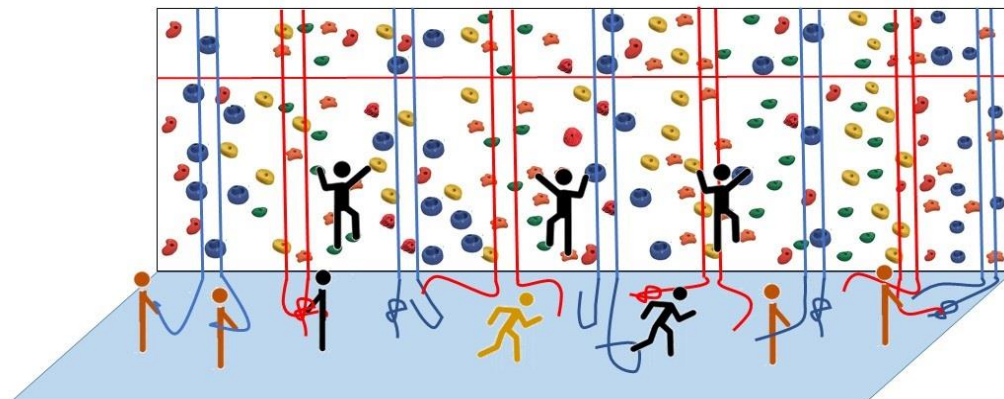
- 1 mur d'escalade
- Des cordes d'escalade
- 1 terrain plat devant le mur

Organisation de la Guerre des huit

2 équipes s'affrontent : les confectionneurs de huit et les chasseurs de huit. Chez les confectionneurs de huit, il y a un personnage spécial : le chevalier.

Les chasseurs de huit commencent le jeu accrochés sur le mur d'escalade. Au top départ, les confectionneurs de huit vont faire des nœuds de huit sur les cordes mises à disposition. Les chasseurs de huit vont eux les défaire. Mais le chevalier peut toucher ces derniers et les faire sortir momentanément du jeu.

Au bout de 5 minutes, l'éducateur compte les nœuds de huit réalisés sur les cordes. Puis les rôles sont inversés, et une nouvelle manche commence. Ne pas oublier de défaire les nœuds.



Confectionneur de huit



Chevalier



Chasseur de huit

Règles

- Une partie se joue en 2 manches. L'équipe qui a réussi à faire le plus de nœuds de huit gagne la partie.
- Un seul nœud de huit peut être réalisé par corde.
- Si un chevalier touche un chasseur de huit, celui-ci sort du jeu pendant 30 secondes. Il se place à côté de l'éducateur.
- Un chasseur de huit ne peut pas être touché s'il est accroché sur le mur. C'est-à-dire qu'il n'a pas de pied qui touche le sol.