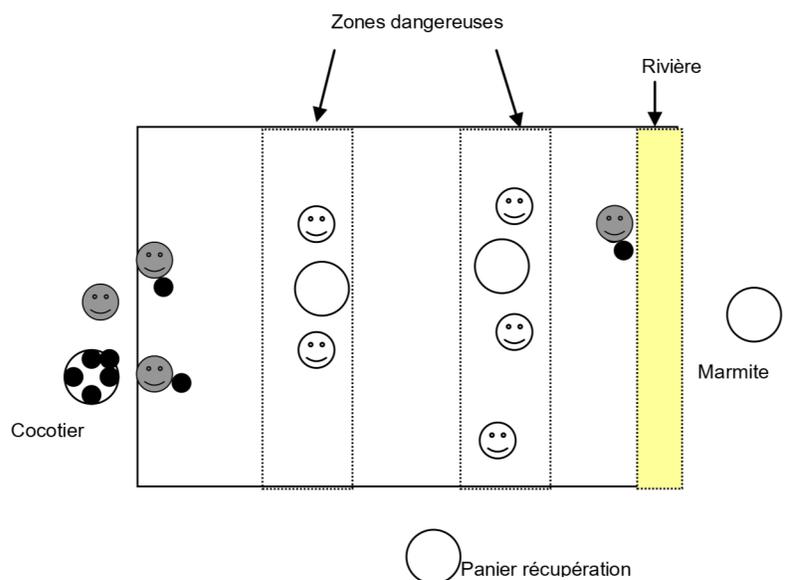


SAVOIRS A DEVELOPPER

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter, lancer (des objets, des balles), courir pour attraper, pour se sauver
S'engager dans l'action
Se conduire dans le groupe en fonction de règles
Apprécier les effets de l'activité
Faire un projet d'action

MATERIEL

- Lieu : stade, grande cour
- Tracé du terrain : rectangle de 30m x 15 m au moins, comprenant 2 zones pour chasseurs (bandes bien délimitées de 5m de largeur, matérialisées par des cônes ou des plots).
- 1 cerceau «cocotier» réserve à ballons à l'extérieur du terrain côté départ.
- 1 cerceau à l'extérieur du terrain pour recevoir les queues attrapées.
- 1 cerceau ou une zone "marmite" à l'extérieur du terrain, côté arrivée.
- 1 ou 2 cerceaux (îlots sécurité) dans les zones dangereuses.
- Pour différencier les équipes : foulards, chasubles ou dossards
- 1 chronomètre pour gérer le temps .
- au moins 10 ballons pouvant être différents
- foulards symbolisant les queues



ORGANISATION

Nombre de joueurs : 2 équipes de 5 à 6 joueurs (les singes et les chasseurs)

Les singes (attaquants) symbolisés par  sur le dessin

Les chasseurs (défenseurs) symbolisés par  sur le dessin

Changement de rôle dans la partie : Les attaquants deviennent défenseurs et réciproquement à l'issue des 5'

BUT DU JEU

pour les singes (attaquants) :

Transporter le maximum de noix de coco (cerceau départ) à la marmite (cerceau ou zone arrivée).

pour les chasseurs (défenseurs) :

Récupérer le maximum de noix de coco en attrapant la queue du singe traversant une zone dangereuse ou en attrapant les ballons.

REGLES DU JEU

Durée d'une partie : 5 minutes maxi.

La partie débute au signal du maître.

Un singe joue avec un seul ballon à la fois. Les autres sont rangés dans le cocotier.
Plusieurs singes peuvent tenter d'emmener leur ballon à la marmite en même temps.

Un point est validé si la noix de coco (ballon) tombe directement dans la marmite (cerceau), au premier rebond (peu importe si le ballon rebondit et ressort ensuite). Si le ballon est lancé hors du cerceau, le point n'est pas validé.

Les singes se déplacent librement dans tout l'espace de jeu, y compris l'espace dangereux des chasseurs.
Les chasseurs se déplacent librement uniquement dans leur espace "zone dangereuse".

Si un singe amène son ballon à la marmite (il doit le lancer à l'intérieur sans pénétrer dans la rivière), les singes marquent un point, le singe ramène son ballon au cocotier en passant par le côté du terrain, prêt à rejouer à son tour.
Quand le singe lance le ballon dans la marmite, un enfant d'une équipe au repos ou l'arbitre crie " X " (X étant le nombre de noix de coco amenées à destination, 1 puis 2 puis 3 ... , ce qui permet à tous de connaître le score des singes.
Si le ballon est lancé à côté, point non validé, le singe récupère malgré tout son ballon et le ramène au cocotier par le côté du terrain.

Si un chasseur attrape la queue du singe, le singe donne sa noix de coco, pour récupérer sa queue.
La noix de coco (ballon) est rangée dans le panier récupération. Le singe retourne au départ en passant par les côtés du terrain.
Si un singe sort du terrain avec une noix de coco en main, elle est rangée dans le panier récupération et le singe retourne au départ (toujours en passant par le côté du terrain).
Si le ballon est lâché et sort des limites du terrain, il est déposé par le singe qui l'a perdu dans le panier récupération. Le singe retourne au départ.

Pour traverser les deux zones dangereuses, le singe peut choisir de faire une pause dans un ilot sécurité (cerceaux).

Un singe qui n'a pas le ballon en main est invulnérable en zone dangereuse.

Toute brutalité est interdite.

Quand la réserve du cocotier est épuisée, le jeu s'arrête et on compte les points. On compte les points ainsi : score des singes = points validés par les singes auxquels on soustrait les ballons dans les paniers récupération.

Sinon, le jeu s'arrête quand les 5 minutes sont écoulées.

Puis on intervertit les rôles. L'équipe qui a marqué le plus de points a gagné (3 points) - Celle qui a perdu marque 1 point - 2 points pour chaque équipe en cas de match nul.

Les enfants non joueurs (dispensés, blessés, équipe en attente...) sont juges à côté des zones dangereuses pour valider les attrapes et vers la marmite pour annoncer le score et valider les points.