

<https://www.ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article385>



# La Galoche

- Activités - Jeux - Jeu de cours -

Date de mise en ligne : samedi 16 février 2008

Un terrain rectangulaire d'environ 5mx2m. Une boîte de conserve 5x1 ou une corbeille à papier...que l'on appellera « galoche ».

Chaque joueur.euse est muni.e d'un projectile (caillou, pomme de pin,...) capable de faire tomber la galoche car il faut savoir que lorsque l'on fait tomber la galoche le voeu que l'on a exprimé est exaucé...

Au milieu d'une largeur, on trace un cercle et on dépose la galoche dans le cercle.

De cette ligne les joueur.euses lancent leur caillou le plus près de l'autre largeur. Le ou la plus près jouera en premier, et le ou la plus loin sera le ou la gardien.ne de la galoche.

Avant de jouer, le ou la premier.e joueur.euse X formule un voeu : « A bas Y ! » puis lance son caillou :

- ▶ X rate la galoche : il ou elle va se mettre à côté de son caillou.
- ▶ X renverse la galoche : Y devient prisonnier.e, le ou la gardien.ne relève la galoche et X va tranquillement chercher son caillou pour revenir avec les autres, le ou la gardien.ne ne peut rien contre lui ou elle.

Lorsqu'il y a des prisonnier.es, il est possible aux joueur.euses qui restent de formuler un autre voeu : « Vive Untel ! »

Plusieurs joueur.euses ont raté la galoche et se trouvent à côté de leur caillou, quand soudain, le ou la joueur.euse suivant réussit :

- ▶ le ou la gardien.ne relève la galoche,
- ▶ les joueur.euses du champ ramassent leur caillou et doivent revenir à la ligne de départ en passant par l'aire de jeu, mais le ou la gardien.ne veille : il ou elle va devoir en toucher un.e qui le remplacera.
- ▶ Le ou la joueur.euse qui a fait tomber la galoche ne s'émeut pas de ce remue-ménage, il va récupérer son caillou, invulnérable qu'il est sur ce coup, comme X tout à l'heure.

Le nouveau ou la nouvelle gardien.ne est en place, le jeu reprend et priorité est donnée à l'ancien.ne gardien.ne pour jouer en premier.e.

S'il arrive que tou.tes les joueur.euses ratent la galoche, c'est celui ou celle qui a son caillou le plus loin de la galoche qui devient gardien.ne.

Tout caillou lancé qui reste dans le rectangle de jeu entraîne la prison pour son ou sa propriétaire.

D individuel - soi contre les autres