

# Bemba Akalambe - attrapeur de serpent

La classe se divise en deux groupes. Les deux groupes forment un serpent, chaque élève tenant l'élève devant lui par les hanches ou les épaules. Le dernier élève met un mouchoir en tissu (ou une corde pliée) dans son pantalon pour faire la queue du serpent. Au signal de l'enseignant, les deux têtes de serpent tentent d'arracher la queue de l'autre reptile. Cependant, pour gagner, le serpent doit rester connecté à tout moment. Pour les manches suivantes, les élèves des deux serpents peuvent changer de position.

## VARIANTE 1

Sans mouchoir en tissu : Les têtes de serpent essaient de toucher le dernier élève de l'autre serpent. Si elles réussissent, l'élève touché rejoint l'autre serpent et devient sa tête ou sa queue. L'objectif est de rester dans le même serpent, qui devrait être le plus long possible.

## VARIANTE 2


Tous les élèves mettent un mouchoir en tissu dans leur pantalon. La tête de serpent peut arracher le mouchoir en tissu à n'importe quel adversaire. L'élève attrapé se place à la queue de l'autre serpent et remet le mouchoir en tissu dans son pantalon.


## VARIANTE 3

Sur un terrain de jeu défini, il y a beaucoup de serpents et peu de charmeurs. Les charmeurs ont une ou deux minutes pour arracher le mouchoir en tissu du plus grand nombre possible de serpents. A la manche suivante, les nouveaux charmeurs tenteront d'attraper plus de serpents que leurs prédécesseurs.

 **PAUSE** stimulante


 Classe


 5 - 10 min

 Excellence, Amitié, Respect

 Cour de récréation

 **Matériel**  
Corde, Morceaux de tissu

 **Intensité physique**  
Moyenne

 **Concentration**  
Moyenne



## INCLUSION

### *Restrictions de la mobilité, avec ou sans astreinte à un fauteuil roulant*

Rôle spécial de protecteur du serpent : en bloquant le chemin vers la queue de son propre serpent et en touchant la queue du serpent de l'adversaire, il peut marquer un point pour son groupe

*Règles → Aménager des zones de repos et augmenter le rayon d'action par des règles personnalisées.*