**Activité en classe**

**Jeu : Docteur, Docteur !**

Dans ce jeu, les élèves iront voir « Paul » pour « guérir » afin de se remettre dans le jeu.

Tout d'abord, séparez la salle en deux parties.

Divisez les élèves en deux équipes. **L’équipe 1** commence, pourchassant **l’équipe 2**.

Choisissez quelqu'un pour être "Paul" dans **l'équipe 2** qui est poursuivie ( Il ne peut pas être touché).

Réglez une minuterie sur 5 minutes. Lorsqu'un élève de **l’équipe 2** est touché, il doit faire semblant d'être malade ou blessé et sauter sur un pied jusqu'à l'endroit où se trouve « Paul ». S'il parvient à "Paul" avant d'être touché à nouveau, il est "soigné" et continue comme un joueur normal. S'il est touché avant d'avoir atteint « Paul », il est éliminé.

Le tour est terminé lorsque votre minuteur se déclenche ou lorsque tous les joueurs de **l'équipe 2** sont touchés avant qu'ils ne puissent sauter sur «Paul» pour se faire soigner. Demandez aux équipes d'échanger les rôles et de jouer à nouveau.