

➔ But

Rapporter le plus d'objets possibles

➔ Nombre de joueurs

10 joueurs maximum par équipe.
Ils jouent par 2 (âge différent)

➔ Matériel

Plots ou coupelles

Marques au sol (bandes ou traits à la craie)

Un symbole par équipe ou une marque distinctive

Objets durs de tailles, de poids et de formes différentes (balles, bouchons, plumes, foulards, cubes, anneaux, briques, etc ...)

Si 3 équipes = 40 objets minimum

Si 4 équipes = 50 objets minimum

➔ Organisation

Si, un seul manège : Pour gagner, l'équipe doit rapporter le plus d'objets possibles.

Si, 2, 3 manèges (en fonction de l'espace disponible) : C'est le manège qui vide le centre en premier qui a gagné.

Point de vigilance : Le plus rapide des 2 joueurs de l'équipe adapte sa course au plus lent.

2 manches de jeu :

- 1 temps pour découvrir
- 1 temps pour jouer

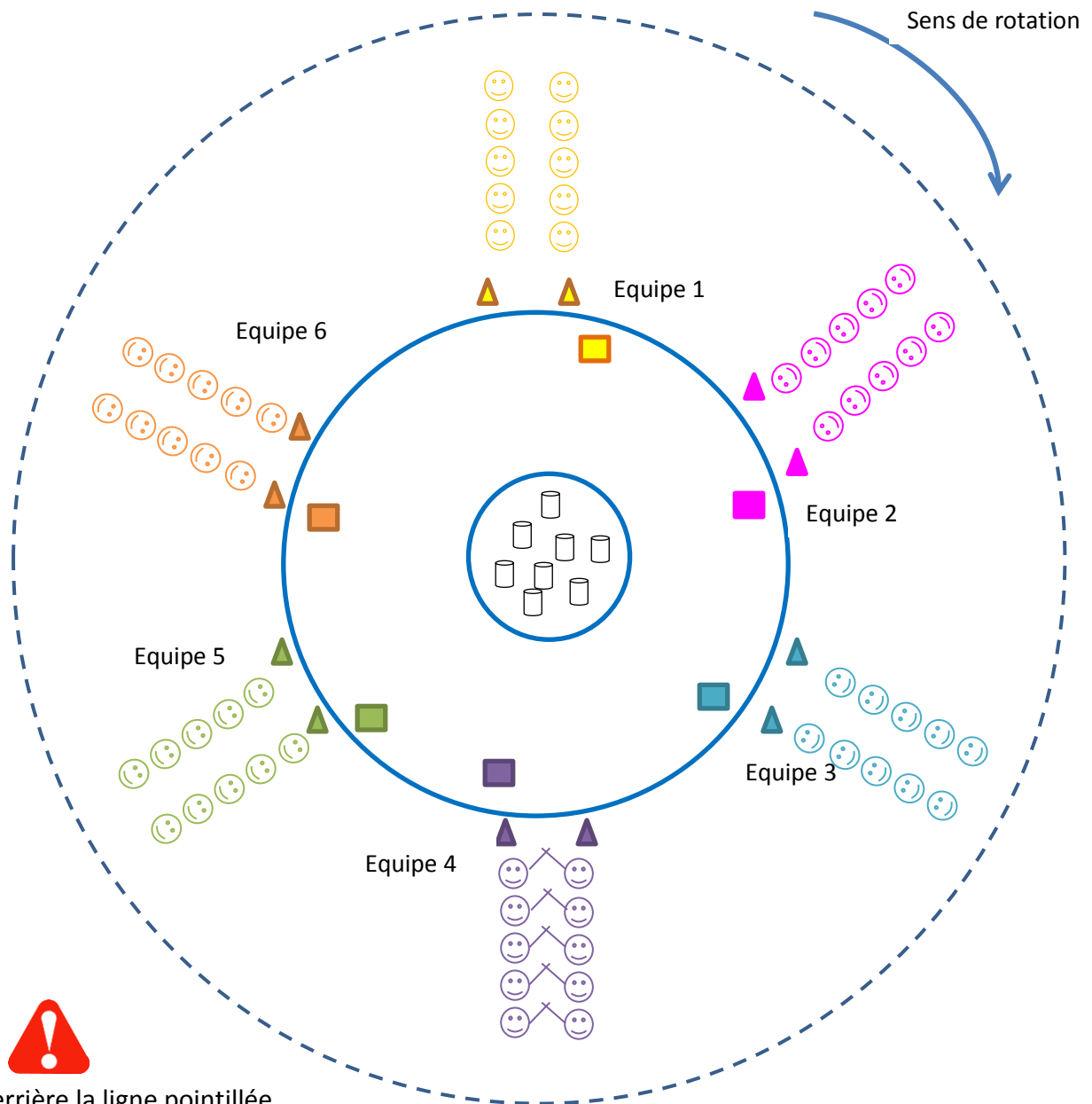
Mise en place du jeu (voir schéma).



Les enfants qui ne courent pas, font un pont avec leurs bras.

Les enfants qui courent se donnent la main ou s'aident pour porter l'objet.

➔ Mise en place du jeu



➔ Déroulement

- 1) Au signal de départ, les 2 derniers joueurs de l'équipe (placés le plus loin du centre) passent sous le pont (bras des enfants).
- 2) Courent au centre du cercle,
- 3) Prennent 1 objet et un seul situé au centre du cercle,
- 4) Repassent sous le pont font le tour du manège
- 5) Puis repassent sous le pont, suivis par les 2 coéquipiers suivants,
- 6) Déposent leur objet dans la caisse située au plot
- 7) Se placent devant le couloir et font le pont à leur tour.
- 8) Pendant ce temps, les deux autres joueurs courent au centre et ...