

Animation EP

Quelques idées de courses d'estafette

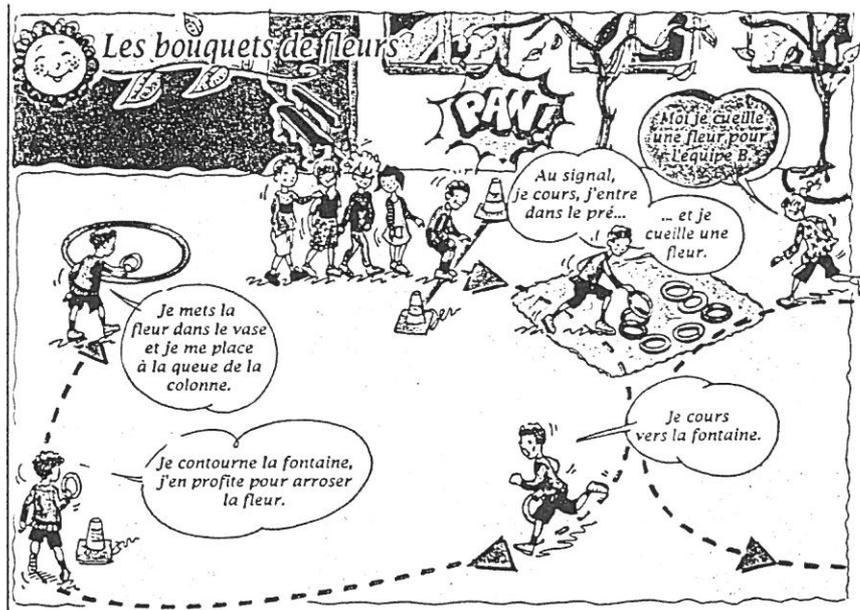
Les bouquets de fleurs

Matériel: 30 anneaux, 6-8 cônes, 3-4 plots

Organisation: 3-4 équipes

Déroulement: au signal, le 1er él. de chaque équipe entre dans le champ (tapis), cueille une fleur (anneau), contourne la fontaine (plot), arrose la fleur (tourner autour du cône), dépose la fleur dans le vase (cerc.) et passe sous les j. écart. des él. de son équipe pour aller toucher la main du suivant (le 1er de la colonne qui part à son tour). L'él. qui vient de courir va ensuite se mettre à la fin de sa colonne.

Durée: la première équipe ayant récolté toutes ses fleurs a gagné.



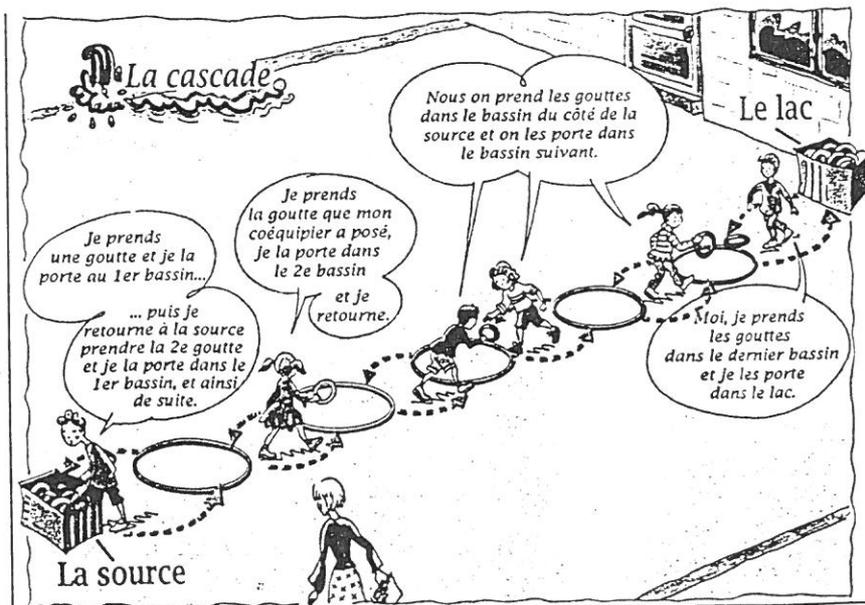
La cascade

Matériel: 20 anneaux, 20 petites balles, 15-20 cerceaux, 6-8 éléments de caisson

Organisation: 3-4 équipes

Déroulement: les joueurs sont répartis le long du trajet. L'un d'entre-eux se place entre la source (premier caisson contenant les anneaux) et le premier cerc.; les autres entre 2 cerc. ou entre le dernier cerc. et le réservoir (2e caisson). Au signal, le 1er él. prend une goutte d'eau (un anneau) à la source et court la poser dans le 1er cerc., puis retourne à la source chercher une 2e goutte, etc. Pendant ce temps, le second él. prend l'anneau du 1er cerc. et va le poser dans le 2e. Donc, chaque anneau va progresser de cerc. en cerc. et de mains en mains de la source au réservoir.

Durée: le jeu s'arrête lorsque toutes les gouttes ont été déposées dans le réservoir.



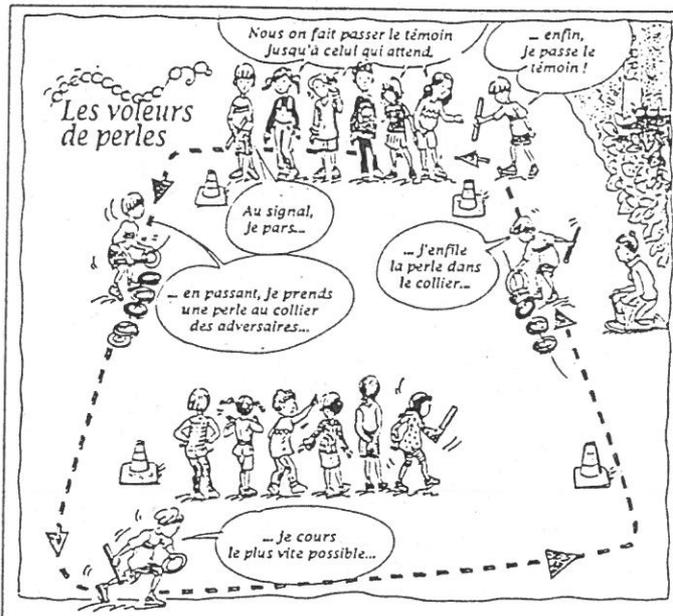
Le voleur de perles

Matériel: 4 cordes, 24 anneaux, 4 témoins, 8 cônes

Organisation: 4 équipes

Déroulement: au signal, le 1er él. de chaque équipe part avec le témoin. Au passage, il prélève une perle (anneau) du collier adverse qu'il va enfiler dans le collier de son équipe, puis continue sa course pour donner le témoin au dernier él. de son équipe. Le témoin passe de mains en mains jusqu'à l'él. qui attend son tour.

Durée: arrêter le jeu après 2 minutes et compter le nombre de perles que chaque équipe a dans son collier. Celle qui en a le plus a gagné



L'omelette aux champignons

Matériel: 20-30 quilles, 4 cônes, 4 petites balles ou év. ballons (distances plus grandes), 1 cerceau

Organisation: 4 équipes

Déroulement: au signal, le 1er él. de l'équipe A part avec le témoin et traverse le champ. Au passage, il cueille un champignon dressé (une quille) qu'il va déposer dans la poêle (le cerceau). Ensuite, il rejoint son équipe en contournant les cônes et donne le témoin au dernier él. de sa colonne, qui le passe de mains en mains jusqu'à celui qui attend le départ. Pendant ce temps, les él. de l'autre équipe sont face à face et essaient de renverser les champignons en roulant 4 petites balles. Les quilles renversées ne pourront plus être ramassées.

Durée: le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de champignons à ramasser (chronométré).

