

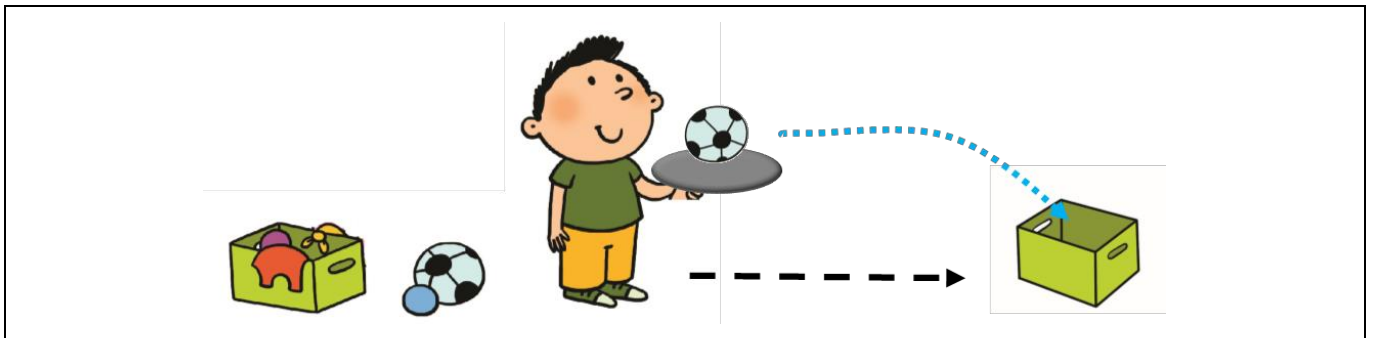
Défi n°5 : le déménageur

Déplacements

Ce qu'il faut faire

Je dois **déménager les objets un par un**, sans les faire tomber et sans courir, d'une caisse à l'autre à l'aide du plateau en empruntant le parcours défini.

Le but n'est pas la rapidité de déplacement mais de ne pas faire tomber l'objet. Seuls les objets acheminés sans chute pourront être déposés dans la caisse et comptabilisés.



Rôles à tenir : joueur + juge

Matériel : 1 plateau sans rebords (en carton par exemple) + 2 caisses (1 remplie d'objets dans une pièce + 1 vide dans une autre pièce) + 30 objets transportables, non fragiles, de formes, de poids et de volumes différents.

Variantes

- Modifier la distance entre les 2 caisses.
- Modifier le nombre d'objets.
- Transporter les objets 2 par 2.
- Transporter à 1 main, avec la main inhabituelle.
- Si un objet tombe, revenir au départ et recommencer.
- Réaliser le défi sous forme de relais.
- Donner un temps limité et compter le nombre d'objets transportés.

Défi n°8 : Les pinces à linge

Affrontement

Ce qu'il faut faire

Les deux joueurs se font face à 4 pattes. Chaque joueur a une pince à linge accrochée à sa chaussette.

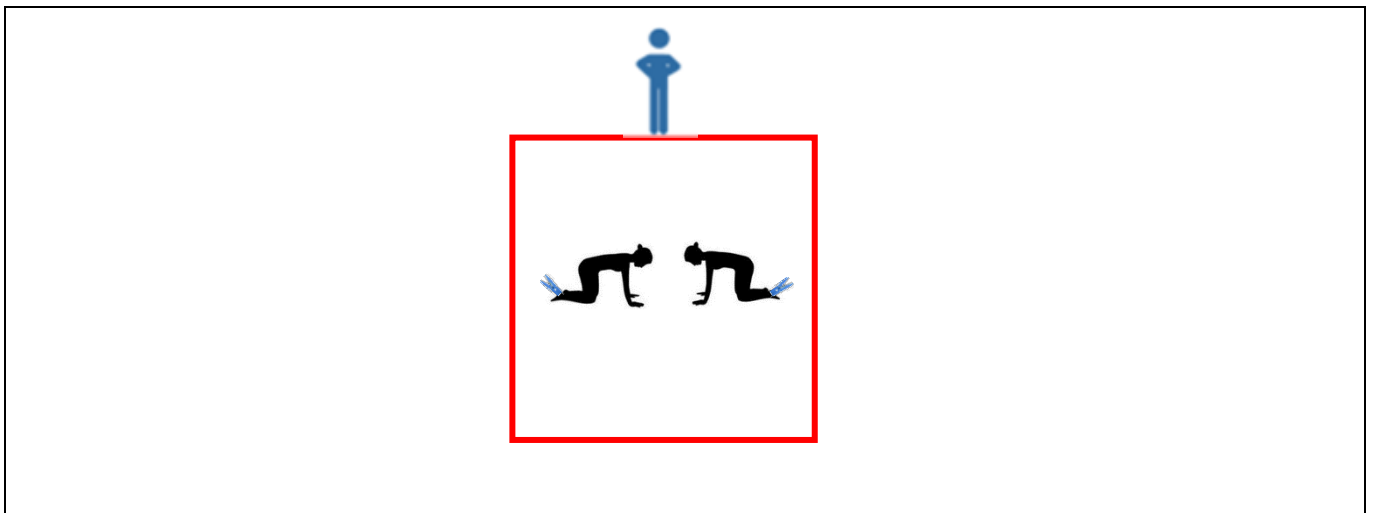
Au signal, j'essaie de prendre la pince à linge de mon adversaire qui fait de même.

Si je réussis le premier, je marque 1 point.

On repositionne la pince à linge, on se replace comme au départ et on recommence.

Au bout de 45 secondes, le joueur qui a le plus de points remporte la manche.

Celui qui gagne 2 manches remporte la partie.



Règlement :

Un joueur marque un point si l'adversaire sort du terrain.

Les joueurs ne peuvent pas se lever. Si un joueur se lève, il prend un avertissement. Au bout de 2 avertissements, l'adversaire marque un point de pénalité.

Aucun coup volontaire n'est autorisé.

Seul l'arbitre valide les points et lance le combat.

Rôles à tenir : joueur + arbitre + chronométreur + reporter (si j'ai un appareil photo ou une tablette)

Matériel



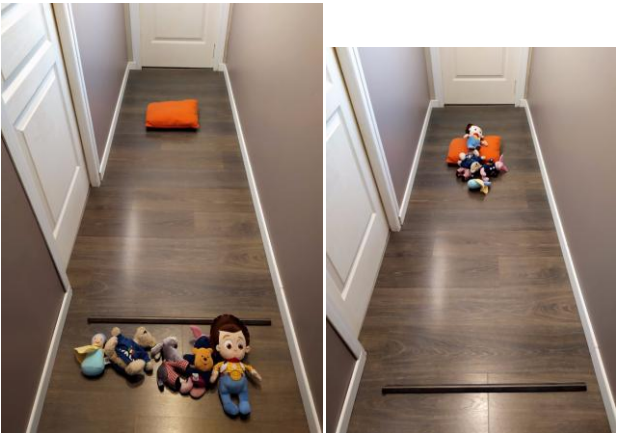

- 2 pinces à linge
- Un tapis qui délimite le terrain (tapis du salon...) ou de quoi matérialiser un terrain de jeu (environ 2m sur 2m dans ce cas-là).
- 1 chronomètre

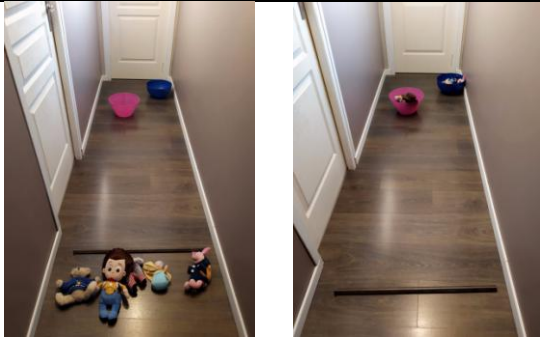
Variantes

- Il n'y a qu'un joueur (le défenseur) qui a une pince à linge, l'autre joueur (l'attaquant) doit alors essayer de marquer le plus de points possibles en 45 secondes.
- Chaque joueur porte 2 pinces à linge.
- La manche dure plus ou moins longtemps.
- Plus ou moins de manches.

Le jeu des lancers de doudous

But du jeu :

 	<p>Matériel nécessaire :</p> <ul style="list-style-type: none">• des petites peluches, ou doudous, ou chaussettes pliées en boules...• deux grands saladiers en plastique ou bassines ou grandes boites ou panier à linge• un coussin ou un oreiller assez grand.• un bâton ou une règle ou une corde ou tout autre objet pour matérialiser la ligne derrière laquelle on lance. <p>OBJECTIF : lancer des objets sur une cible puis dans une cible.</p>
	<p>1) Il s'agit de lancer des doudous sur une cible.</p>
	<p>2) On lance les doudous dans une cible. Ici la bassine. On peut mettre la bassine plus ou moins loin se l'habilité de chacun.</p>



- 3) Lancer les doudous dans un des deux récipients selon la demande d'un adulte : par exemple : "Lance dans le BLEU" ou "Lance dans le ROSE".
- 4) On lance seulement le nombre de doudous demandés dans les récipients. Par exemple : lance 2 doudous dans la bassine rose et 3 doudous dans la bassine bleue

feuille de jeu

	Lancer 1	Lancer 2	L3	L4	TOTAL
FIANNAN					
Eloïse					

On peut faire une feuille de scores pour les additionner ensuite.

Variante, on peut s'éloigner de plus en plus de la cible.