



Trucs et astuces

Pour t'assurer que chaque jeune bouge suffisamment, maximise leur temps de jeu en proposant des alternatives lors des éliminations. Voici quelques trucs et astuces pour y arriver !

Le contrat

Demande au jeune éliminé d'effectuer un défi actif avant de retourner au jeu (ex. : 5 sauts de grenouille).

L'échange

Demande au jeune éliminé de changer d'équipe.

Le quiz

Demande au jeune éliminé de répondre à une question avant de retourner au jeu (ex. : nomme 3 fruits rouges).

Le point boni

Donne un point boni à l'équipe adverse plutôt que d'éliminer un joueur.

Le ninja

Demande à chaque équipe de choisir un ninja. Il peut libérer les membres éliminés de son équipe. Un des buts du jeu devient d'éliminer le ninja.

Les cerceaux

Place 3 cerceaux à l'extérieur du terrain. Le premier jeune éliminé se place dans le premier cerceau (avec une exigence comme courir sur place, sauter, se tenir sur un pied, etc.). Il se déplace au prochain cerceau lorsqu'un autre jeune est éliminé. Le jeune retourne au jeu lorsqu'il sort du dernier cerceau.

Le défi

Choisis une tâche que tes jeunes doivent effectuer pour sauver les membres éliminés de leur équipe (ex. : lancer un ballon dans un panier de basketball ou lancer une poche dans un cerceau).

La délivrance

Lorsqu'un jeune élimine un adversaire, il libère un membre de son équipe qui était éliminé (dans l'ordre où ils ont été éliminés).

L'immortel

Demande à chaque équipe d'identifier un jeune qui sera « immortel ». Chaque fois que ce jeune est touché par un ballon, un jeune de son équipe revient au jeu (dans l'ordre où ils ont été éliminés).

Psst ! Regarde les variantes de chaque fiche de jeux pour aller plus loin !