

JEU 7



Course gourmande



13+
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	10 à 20 minutes
Lieu	Intérieur et extérieur
Intensité	Modérée à élevée
Matériel	1 ballon (ou balle) par équipe de 2, cartons d'images Tremplin Santé

But du jeu

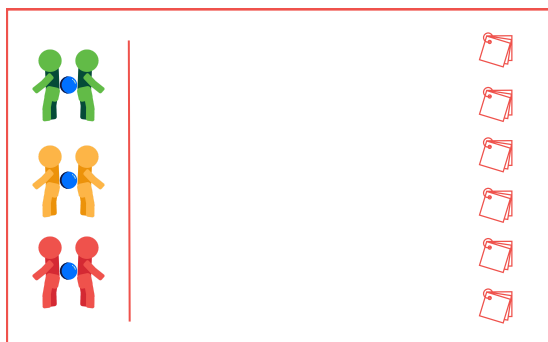
Toucher le bon carton d'images et revenir à la ligne de départ avant les autres équipes.

Description et organisation du jeu

- 1 Dispose les cartons d'images sur une ligne.
- 2 Forme des équipes de 2. Donne 1 ballon à chaque équipe et installe-les sur la ligne de départ.
- 3 Donne un indice qui correspond à une image située sur la ligne (**p. ex.** Je suis une fine herbe et je rime avec marin).
- 4 À ton signal, les duos se placent dos à dos, installent le ballon entre leurs dos et avancent ensemble jusqu'à la ligne des images.

Suite au verso →

- 5 Les jeunes doivent toucher l'image qui correspond à l'indice (**p. ex.** romarin) et revenir en courant à la ligne de départ, sans échapper le ballon.
 - La première équipe obtient 3 points, la deuxième 2 points et la troisième 1 point.
- 6 Recommence avec un nouvel indice.
- 7 Si une équipe échappe le ballon, les jeunes doivent se faire 3 *high five* avant de poursuivre la course.



VARIANTES

- Varier le type de déplacement à 2 personnes :
 - 2 cerceaux par équipe : les jeunes peuvent uniquement se déplacer dans les cerceaux et doivent les déplacer ensemble à chaque saut.
 - Une raquette par personne : coincer une balle entre les 2 raquettes en avançant.
- Ajouter des obstacles sur le parcours.