POSTE 1

# Zorro aveugle

Zorro avance dans le noir …

Parcours à l’aveugle, en se tenant à la ficelle.

POSTE 2

# Zorro en fuite

Zorro doit grimper sur les balcons
pour s'enfuir …

Parcours d'équilibre avec bancs suédois,
espaliers, barres, caissons, cordes, etc.

POSTE 3

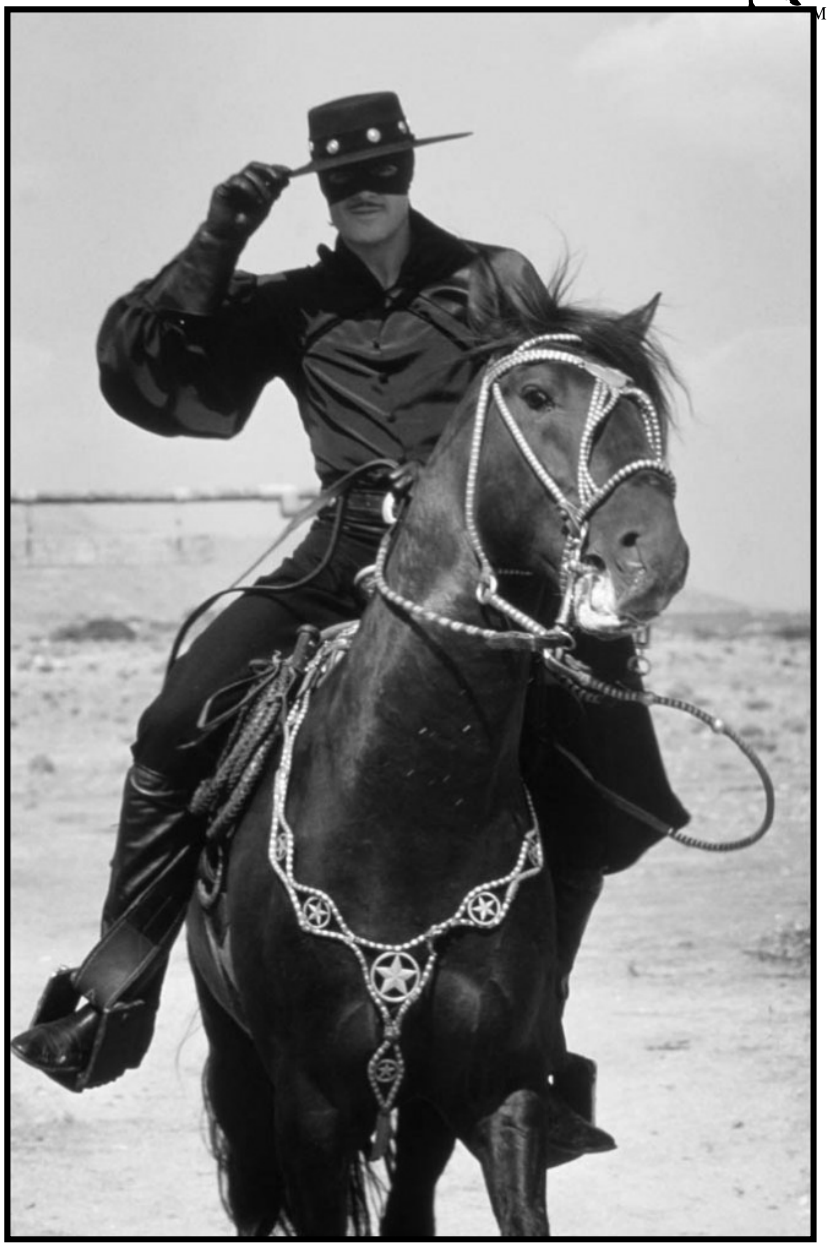
# Zorro en équilibre

Zorro se bat sur la locomotive …

2/2 sur un banc suédois retourné : se lancer un ballon (evt. ballon lourd, ou gros ballon).

POSTE 4

# Zorro à cheval



Zorro va sauver ses amis avec son cheval …

Le cheval : couvercle de caisson ou ballons lourds posés sur le chariot de tapis.
Petit parcours, les uns poussant « le cheval », les autres assis « à cheval ».

POSTE 5

# Zorro à l'écoute

Zorro écoute d'où arrive son adversaire …

2/2
« A » fait tinter son instrument ;
« B », aveugle indique d'où vient le son
(ou s'approche de A).

ESTAFETTE FINALE

# La signature de Zorro

4 équipes ;
à chaque équipe :
- un bâton, un feutre collé à son bout
- un masque
- une cape

A tour de rôle, chaque joueur passe le « déguisement de Zorro », court vers la feuille et signe d'un « Z ». Retour – passage « des témoins » et ainsi de suite.