

ACTIVITES EXTERIEURES : EN FORET

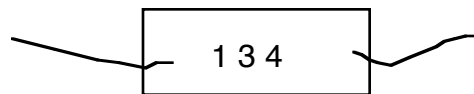
Tracer le chemin

- 1) Les E suivent le M qui fait un petit parcours (env. 45 “)
- 2) Les E définissent ce même parcours en plaçant des branches.
- 3) Diverses courses sur le parcours
 - en groupes
 - 1 E par équipe à la fois
 - par relais

Cache ton numéro

Chaque E reçoit une mini-pancarte avec un nombre (2 ou 3 chiffres selon l'âge) à placer sur le front.

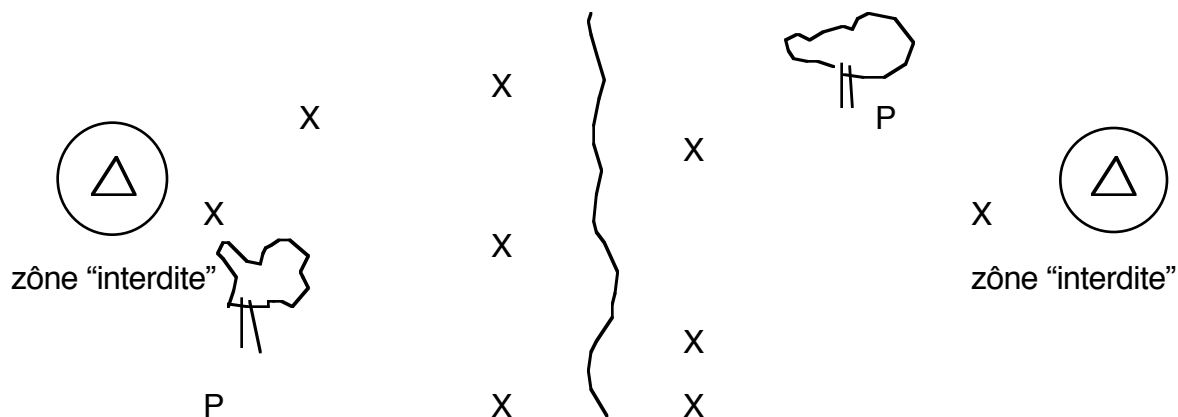
But du jeu : repérer et noter sur un bout de papier les nombres vus sans se faire voir.



Prise du trésor

2 équipes, 2 terrains, 2 cônes (= trésors)

But du jeu : ramener dans son propre camp le trésor des autres, sans se faire toucher. Si touché = aller en prison (= toucher l'”arbre-prison”). Les prisonniers peuvent être libérés si un camarade vient toucher l’arbre.



AU TERRAIN : avec des cordes

Cordes tendues

Par 2 , courir en maintenant la corde tendue.

Loup "joker"

3 loups, 3 jokers.

Les loups touchent un max de personnes.

Si touché = sortir du terrain et faire 30 sauts à la corde en avant

Si joker touché = éliminé

Quel trio de loups touche le + rapidement les jokers ?

Jeu de passes

2 équipes.

1 équipe se place tous les 3-4 mètres dans un cercle formé avec la corde (ou cerceau). Ce sont les passeurs.

Les autres sont en colonne (par 1 ou 2) entre les 2 cônes de départ (= coureurs)

But du jeu pour les coureurs: passer la ligne d'arrivée avant le ballon des lanceurs.

