



La course au trésor

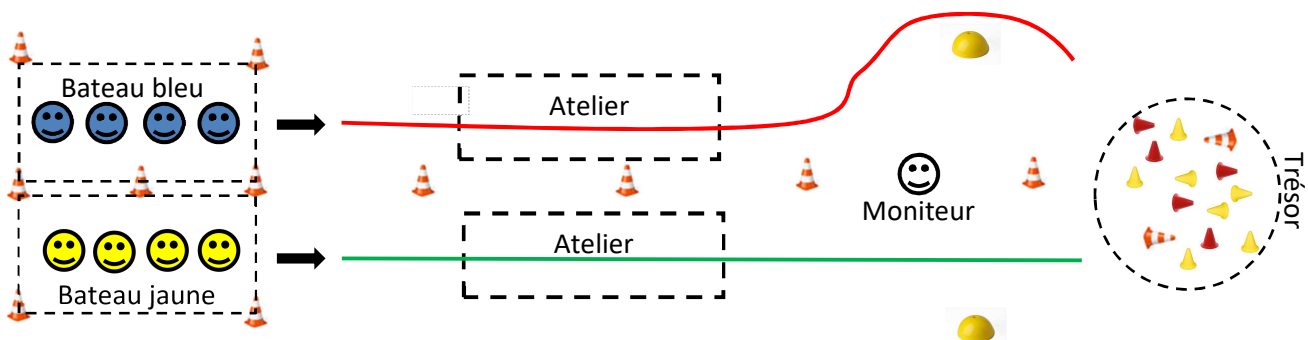
Objectifs pédagogiques : Allier vitesse et qualité d'exécution.

Fondamentaux qu'il est possible de faire travailler : Se déplacer, se diriger, freiner, se retourner, sauter

Matériel nécessaire : 2 plots, cônes

But du jeu : Etre l'équipe qui rapporte le plus de trésor.

Déroulement/consignes : Composer deux équipes de pirates et les faire prendre place dans leurs bateaux respectifs, matérialisés par des cônes. Mettre en place le trésor constitué d'un nombre impair de cônes. Les premiers joueurs de chaque équipe s'élancent en même temps en direction du trésor. Ils réalisent l'atelier mis en place sur le parcours et doivent contourner le plot jaune si ils n'ont pas correctement réalisé l'atelier (c'est le moniteur qui détermine si l'atelier a été réalisé correctement), avant de pouvoir atteindre le trésor. Quand ils arrivent au niveau du trésor, chaque joueur doit se saisir d'un seul cône puis revenir dans son bateau pour passer le relais au joueur suivant en lui tapant dans la main. Le jeu se termine quand il n'y a plus de trésor.



Exemple de tracé pour les deux équipes en considérant que le joueur de l'équipe jaune réalise correctement l'atelier (**trace vert**) et que le joueur de l'équipe bleu ne réalise pas correctement l'atelier (**tracé rouge**)

Variantes : Supprimer les plots jaunes pour simplifier la règle du jeu. Varier le nombre d'ateliers sur le parcours. Imposer aux joueurs de s'immobiliser suivant un type de freinage défini (T, chasse neige...) avant de pouvoir se saisir d'un objet constituant le trésor. Varier le type d'objets constituant le trésor (cônes, plots, barres, balle.....) et allouer un nombre de points différents en fonction du type d'objet.