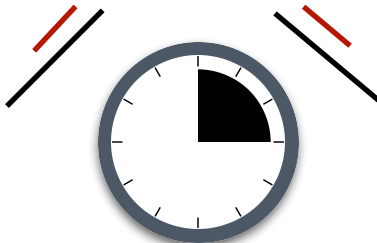




# L'EPERVIER PIZZA



Appelé « **Bulldog** » au Québec, l'épervier est toujours présent dans notre répertoire d'activité.



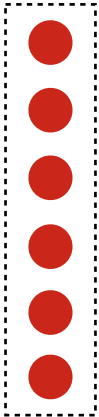


Utiliser des images à accrocher sur les t-shirts pour faciliter la mémorisation chez les plus petits.



1 cuisinier se tient au centre du terrain, tandis que les ingrédients se placent à une extrémité. L'animateur donne à haute voix le nom de chaque ingrédient, représenté par un enfant, que le cuisinier doit mémoriser. L'animateur lui souffle ensuite à l'oreille le nom de l'ingrédient à attraper pour constituer sa pizza. « Ingrédients ... sortez ! » : traverser le terrain sans se faire toucher par le cuisinier. Le ou les ingrédients touchés sont placés, comme des statues, à n'importe quel endroit sur le terrain par le cuisinier. Ils serviront à ralentir la progression des autres joueurs. On continue ce procédé jusqu'à ce que la pizza soit complète.

L'espace de jeu est à déterminer selon les caractéristiques des participants.



ingrédients



cuisinier



cabanes

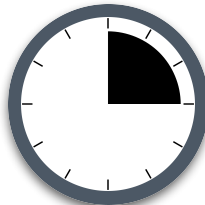




# LE TWISTER 3D



Inspiré du jeu de société « **Twister** » inventé et breveté par **Charles FOLEY** et **Neil W.RABENS** aux Etats-Unis en 1969.





## Le petit

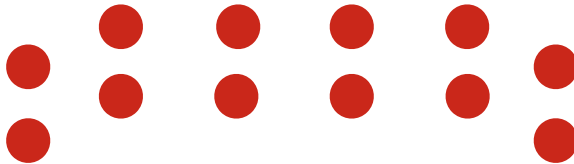
A jouer debout ou au sol, avec des noms du corps humain, des couleurs, ...



Préparer des papiers avec de chaque côté, une partie du corps. Exemple : main droite / genou gauche. 1 assembleur est désigné et a pour mission de constituer une chaîne humaine. Il tire un papier et le place, en respectant les indications, entre les personnes de son choix. La partie s'arrête si un papier tombe au sol. On comptabilise le nombre de papier en position entre les

joueurs.

L'espace de jeu est à déterminer selon les caractéristiques des participants.



● équipe A ● équipe B

○ cerceaux ⇄ déplacements

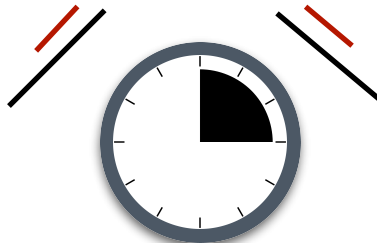




# PASSE A 10



Jeu traditionnel des cours de récréations, utilisé aujourd'hui dans le cadre des entrainements sportifs pour travailler la notion de marquage / démarquage.



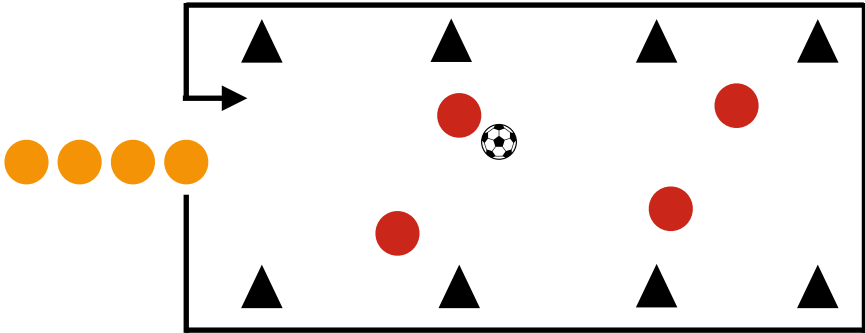


Utiliser d'autres mobiles (vortex, ballon de rugby, balle de tennis) pour augmenter la difficulté de transmission entre les joueurs.



2 équipes : une équipe A à l'intérieur de la zone de jeu avec un ballon et une équipe B à l'extérieur, les uns derrière les autres. Au signal, un joueur de l'équipe B fait le tour du terrain pendant que les joueurs de l'équipe A font circuler le ballon en comptant à haute voix le nombre de passes réalisées. Lorsque le joueur de l'équipe B entre dans la zone de jeu, il peut s'interposer et essayer d'intercepter le ballon pendant qu'un joueur de son équipe s'élance pour faire un tour de terrain. Au fur et à mesure de la partie, il y aura de plus en plus de joueurs pour gêner la progression du ballon. Quand le dernier joueur entre dans la zone, il restera 2 minutes. Le nombre de passe retombe à 0 si le ballon est intercepté par un joueur de l'équipe B (il doit le redonner ensuite à l'équipe adverse) ou si le ballon tombe au sol.

L'espace de jeu est à déterminer selon les caractéristiques des participants.



- équipe A
- équipe B
- ballon
- plots
- déplacements

