



Objectif

L'objectif de ce jeu est de lancer une « comète » vers la galaxie opposée avant de s'y rendre.

Mise en place

- Répartissez les participants en groupes de 4-6.
- À l'aide d'un marqueur (par exemple, un cône ou un marqueur de sol), installez des « rampes de lancement » de chaque côté de l'aire de jeux. Chaque côté de l'aire de jeux est une galaxie.
- La moitié des participants d'un groupe s'alignent derrière une rampe de lancement, et l'autre moitié autres s'alignent derrière la rampe de lancement de la galaxie opposée, face à face.
- Donnez à un participant par groupe un ballon en mousse ou une poche (la comète).
- À votre signal, le participant qui a la comète lance sa comète vers la galaxie opposée, puis court pour se rendre dans la ligne de la galaxie vers laquelle il a lancé.
- Le premier participant en ligne dans la galaxie opposée attrape la comète, la lance vers l'autre galaxie et court ensuite vers l'autre galaxie.
- Continuez ainsi de suite pendant le temps déterminé.
- Changez les groupes et recommencez.

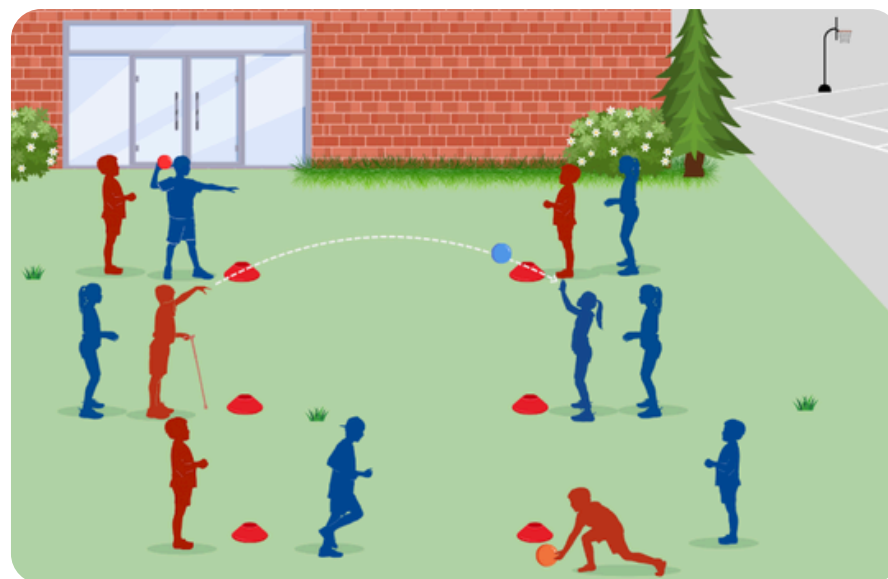
Adaptations et Modifications

- Utiliser des ballons plus mous et/ou plus gros pour qu'ils soient plus faciles à attraper.
- Raccourcir la distance de lancer et d'attraper.
- Permettre aux participants de faire rouler leurs ballons au lieu de les lancer.
- Modifier l'habileté de locomotion (par exemple, galoper ou sautiller) pour atteindre l'autre galaxie.
- Les participants peuvent compter le nombre de lancers et de réceptions réussis.

Sécurité

- S'assurer qu'il y ait suffisamment d'espace entre les groupes.
- Rappelez aux participants de garder la tête haute lorsqu'ils passent d'une rampe de lancement à l'autre.

Diagramme : L'attrape-comète



Matériel

Marqueurs de sol ou cônes, ballons en mousse ou poches