

Jeu



Le relais du verger de pommes

Objectif

Le but de ce jeu est de récolter toutes les « pommes ».

Mise en place

- Divisez les participants en groupes de 3 à 4 personnes.
- Chaque groupe se place en file derrière une ligne de départ.
- Pour chaque groupe, disposez six cônes, chacun avec une « pomme » en équilibre dessus (ex. : une petite balle). Espacez les cônes de 1 à 2 mètres les uns des autres.
- Placez un panier à chaque ligne de départ pour recueillir les pommes tombées.
- Donnez à chaque groupe une poche.
- À votre signal, le premier participant lance la poche par-dessous en essayant de faire tomber un cône.
- Si la « pomme » tombe, le participant court la récupérer et la dépose dans le panier de son équipe.
- Il retourne ensuite à la ligne de départ et passe la poche à la prochaine personne en ligne.
- Si la pomme ne tombe pas, le participant récupère simplement la poche et le passe à la prochaine personne.
- Continuez pendant 3 à 5 minutes, jusqu'à ce que les six « pommes » aient été récupérées.
- Pour un défi supplémentaire, demandez aux participants de compter le nombre de tentatives nécessaires pour faire tomber les six pommes, et de tenter de réduire ce nombre lors de la manche suivante.

Adaptations et modifications

- Réduire ou augmenter la distance par rapport à la cible.
- Changer la façon de lancer (p. ex. lancer par-dessus l'épaule).
- Ajouter des pommes de différentes couleurs ayant une valeur différente (p. ex. rouge = 1 point; verte = 2 points).

Sécurité

- Assurez-vous que les participants sont conscients de leur espace, car les balles peuvent être projetées lorsqu'elles tombent.
- Veillez à laisser suffisamment d'espace entre les couloirs de chaque groupe afin d'éviter les collisions.

Diagramme : Le relais du verger de pommes



Matériel

Poches, panier, cônes et balles

