

Games Challenge – Tic Tac Toe

Objectif → 3 objets sur une ligne (horizontale, verticale, diagonale)

Le jeu

9 cerceaux sont disposés au sol et forment une grille de 3×3. Deux équipes vont s'affronter au morpion sous forme d'estafette. Chaque équipe reçoit 3 objets de la même couleur (rubans, cônes, ...). Au signal, les premiers/ères coureurs/ses s'élancent en direction de la grille, placent l'objet dans un cerceau, reviennent en courant et tapent dans la main du prochain membre de l'équipe qui s'élanche à son tour. Lorsqu'une équipe a placé ses trois objets dans les cerceaux, le membre suivant peut déplacer l'un de ses objets dans un cerceau libre. L'équipe gagnante est celle qui réussit à aligner (horizontalement, verticalement ou en diagonale) ses trois objets en premier.

Temps de jeu

La première équipe à 5 victoires gagne. Le résultat (5-x ou x-5) est noté sur la feuille de résultats.

Règles

- Les participant(e)s se tapent dans la main au niveau du marquage
- Un seul objet peut être déplacé à la fois



Games Challenge – Passes à dix

Objectif → Faire 10 passes sans perdre le ballon en équipe

Le jeu

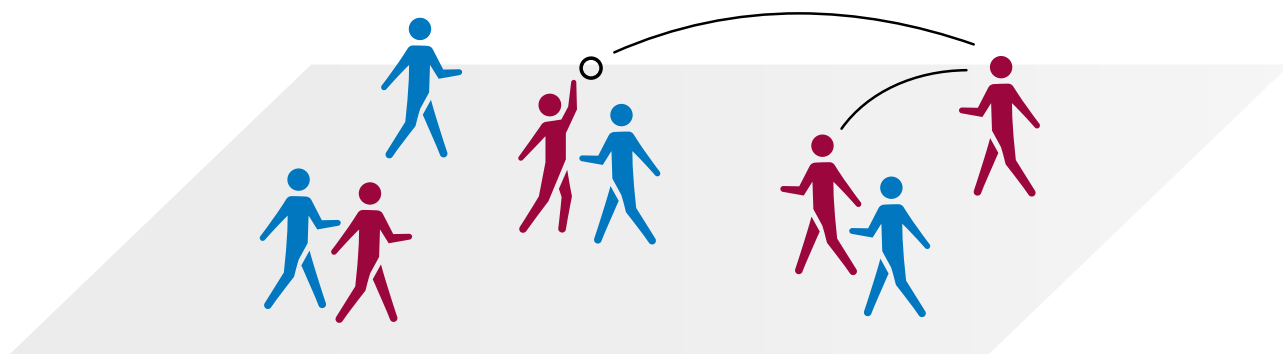
L'équipe A enchaîne le maximum de passes et essaie de rester en possession du ballon pour réaliser 10 passes de suite. L'équipe B tente de toucher le ballon ou de l'attraper. Si le ballon est touché par l'équipe B, l'équipe A récupère le ballon, mais le décompte des passes recommence à 0. Si le ballon est attrapé par l'équipe B, l'équipe B récupère la possession du ballon et tente à son tour de réaliser 10 passes.

Temps de jeu

Après 10 passes, l'équipe reçoit un «big point». La première équipe qui marque trois «big points» gagne. Le résultat (3-x ou x-3) est noté sur la feuille de résultats.

Règles

- Pas le droit de courir avec le ballon
- Pas de contact physique
- Si un membre de l'équipe adverse touche le ballon (sans l'attraper), l'équipe en possession du ballon recommence son décompte de passes à 0
- Si le ballon est perdu, la possession du ballon change



Games Challenge – Biathlon

Objectif → Construire la plus haute tour

Le jeu

Des objets (cartes, plots, cubes, ...), pour construire une tour, sont disposés dans les cerceaux des équipes. Deux équipes s'affrontent. Le premier coureur ou la première coureuse de chaque équipe s'élancent en même temps. Des objets (cartes, plots, cubes, ...) sont placés dans le premier cerceau. Chaque coureur prend un objet pour le tour suivant. Dans le deuxième cerceau (un par équipe), les participant(e)s commencent à construire une tour. Puis les deux coureurs reviennent au départ et passent le relais au membre suivant de l'équipe en lui tapant dans la main. Si la tour s'effondre, le membre de l'équipe qui a causé l'effondrement doit effectuer un tour supplémentaire. Après avoir passé le relais, le prochain membre de l'équipe part sans prendre de nouvel objet vers le deuxième cerceau. Là, la construction peut recommencer et autant de pièces que souhaité peuvent être ajoutées. Ce n'est que lorsque tous les objets sont reconstruits qu'un nouvel objet peut être pris.

Temps de jeu

4 Minutes

Règles

- Si l'on joue avec des cartes, deux cartes sont autorisées en même temps pour la construction
- Si l'on joue avec des cubes, un seul cube est autorisé pour la construction.

