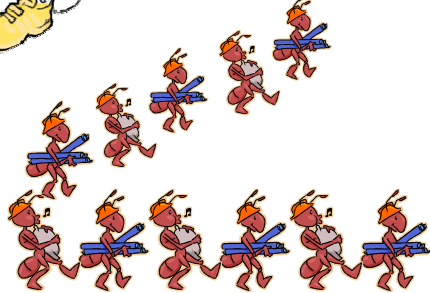




LA MOUSSE AU CHOCOLAT !



L'Histoire :

Dans un grand restaurant, une équipe de pâtissiers est chargée de préparer une mousse au chocolat géante pour le grand banquet de fin d'année.

Pour cela, 3 ingrédients sont indispensables : des œufs, du sucre et bien évidemment du chocolat.

Malheureusement, cette mission va s'annoncer plus difficile que prévue; une colonie de fourmis a décidé de perturber la préparation de la recette.

Les pâtissiers arriveront-ils à servir la mousse au chocolat à temps ?

Comment ça marche ?

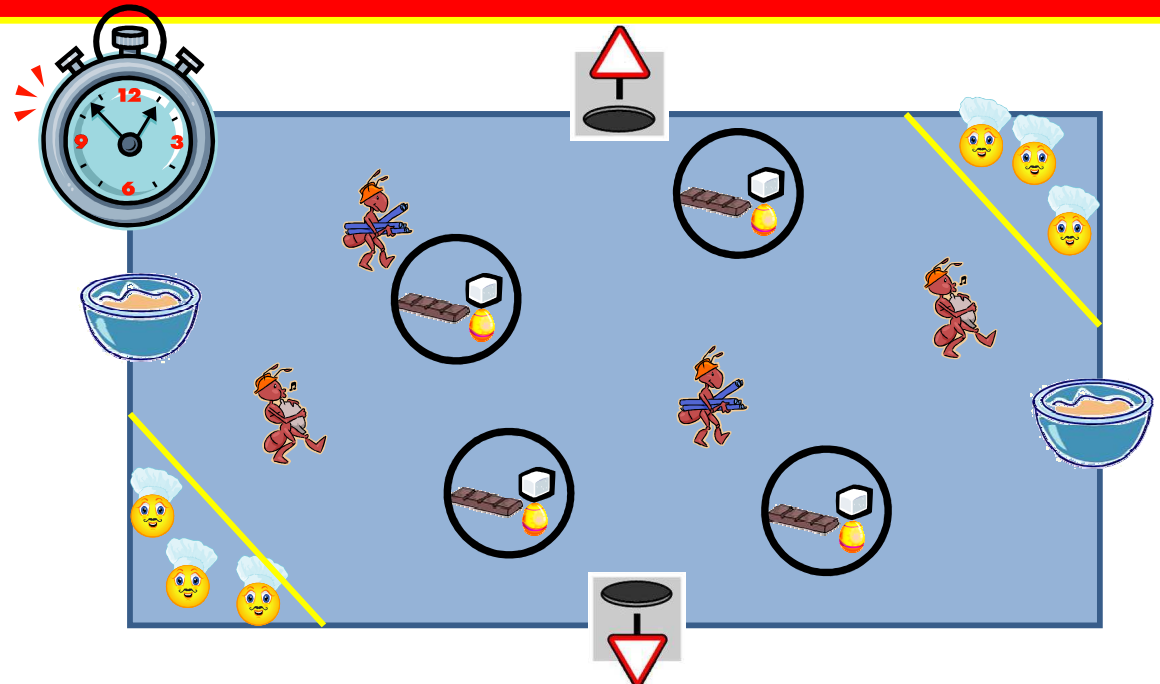
L'équipe des cuisiniers est répartie dans 2 cuisines séparées.

Au signal (lancement du chronomètre), ils doivent récupérer un maximum d'ingrédients dans un minimum de temps et aller les porter dans l'un des 2 récipients.

Mais attention des fourmis sont à l'affût et vont tenter de leur voler les ingrédients.

Si les fourmis touchent les pâtissiers, les fourmis récupèrent l'ingrédient et le portent dans leur terrier.

A la fin du temps, on compte le nombre d'ingrédients dans les récipients pour déterminer les meilleurs pâtissiers.



Constats

Régulations-Relances

Les fourmis restent devant les récipients ou devant les réserves et bloquent le déroulement du jeu.	Mettre une fourmi de moins que le nombre de réserves. OU Agrandir les 2 récipients pour poser les ingrédients des pâtissiers.
Les pâtissiers arrivent facilement à amener les ingrédients dans les 2 cibles.	Rajouter le dribble. OU Augmenter le nombre de fourmis.
Les pâtissiers arrivent difficilement à amener les ingrédients.	Accepter les reprises de dribbles. OU Permettre aux pâtissiers de courir sans dribbler.



LA MOUSSE AU CHOCOLAT !



Effectif : 6 à 12 joueurs.

Matériel : Chronomètre, 2 bandelettes, ballons de textures différentes, chasubles, cerceaux et briques.

Objectifs :

- Elaborer une stratégie pour amener un maximum de ballon dans les cibles pour les attaquants malgré la présence de défenseurs.
- Récupérer les ballons des attaquants.

Description de la tâche :

Durée de la manche : entre 45 secondes et 1min30 (en fonction de joueurs et du nombre de ballons).

Au signal (lancement du chronomètre), les attaquants doivent récupérer un ballon et aller le porter dans l'une des 2 cibles sans se faire toucher par les défenseurs.

Si les défenseurs touchent les attaquants, ils récupèrent le ballon et le porte dans leur camp.

A la fin du temps, on compte le nombre de ballons dans les 2 cibles pour déterminer les meilleurs attaquants à l'issue des manches.

Consignes :

Attaquants : au signal,

- Vous allez chercher un ballon et vous allez le poser dans une des 2 cibles sans vous faire toucher.

Défenseurs: au signal,

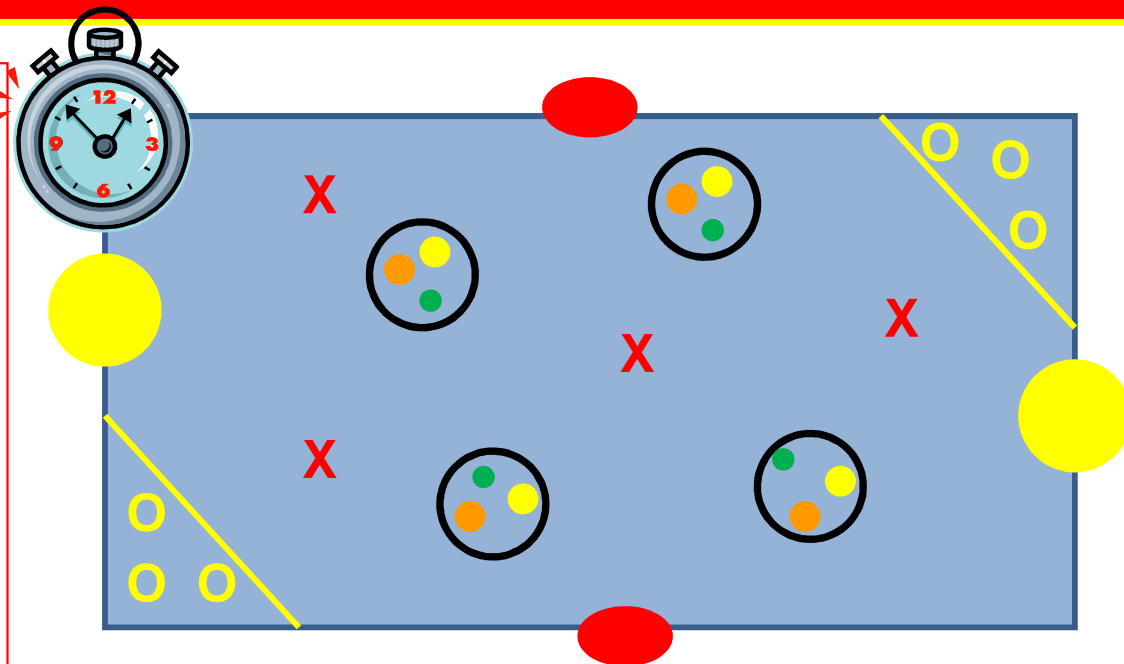
- Vous devez toucher les porteurs de balle et poser le ballon dans votre camp.

Ce qu'il faut surveiller pour que cela marche :

- Tous les enfants doivent être fournis.
- Interdiction de prendre 2 ballons à la fois.
- Camp des attaquants interdits aux défenseurs.

Variante :

Valoriser les ballons récupérés par les défenseurs (meilleures fournis).
Transporter les ballons à 2.



Constats

Régulations-Relances

<p>Les défenseurs restent devant les cibles ou devant les réserves et bloquent le déroulement du jeu.</p>	<p>Mettre un défenseur de moins que le nombre de réserves. OU Agrandir les 2 cibles pour poser les ballons des attaquants.</p>
<p>Les joueurs arrivent facilement à amener les ballons dans les 2 cibles.</p>	<p>Rajouter le dribble. OU Augmenter le nombre de défenseurs.</p>
<p>Les joueurs arrivent difficilement à amener les ballons.</p>	<p>Accepter les reprises de dribbles. OU Permettre aux pâtisseries de courir sans dribbler.</p>