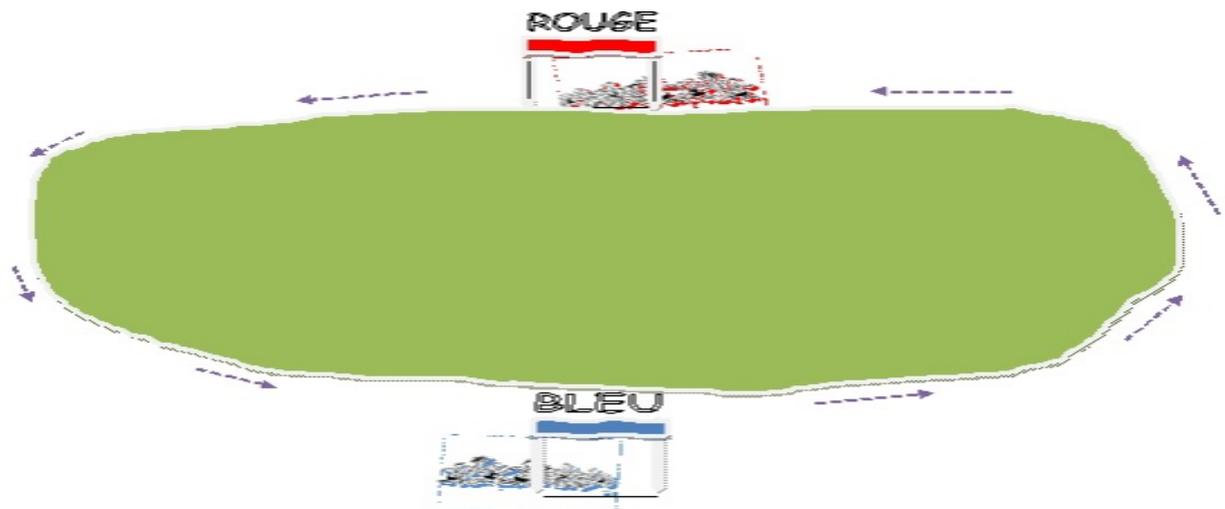


LES PORTES (1 manche de 6')

Présence obligatoire de 2 animateurs (un par porte pour comptabiliser le nombre de points)

2 équipes (les bleus qui partent d'une porte bleue et les rouges, d'une porte rouge) courent sur un circuit défini. Chaque coureur passant à chaque fois par sa porte, marque un point à son équipe. Si un coureur de l'équipe adverse passe dans la mauvaise porte, il donne un point à l'équipe adverse. L'équipe qui obtient le plus de points, remporte l'épreuve.



Jeu de récupération : Les lapins dans la clairière (x manches possibles en fonction du temps imparti)

Les joueurs sont disposés en cercle et par deux. Sur les 2 joueurs, l'un (arbre) a les jambes écartées et le second (lapin) situé accroupi derrière l'arbre, doit au signal de l'animateur, courir autour du cercle (bois) et lorsqu'il arrive à son arbre, doit lui passer entre les jambes, prendre une carotte (foulard, etc...) dans la clairière (centre du cercle) et repasser entre les jambes de son arbre et attendre. Changement de rôle avec le retrait d'une carotte. Le couple qui n'a pas de carottes, ne peut plus devenir le roi des lapins mais continue le jeu.