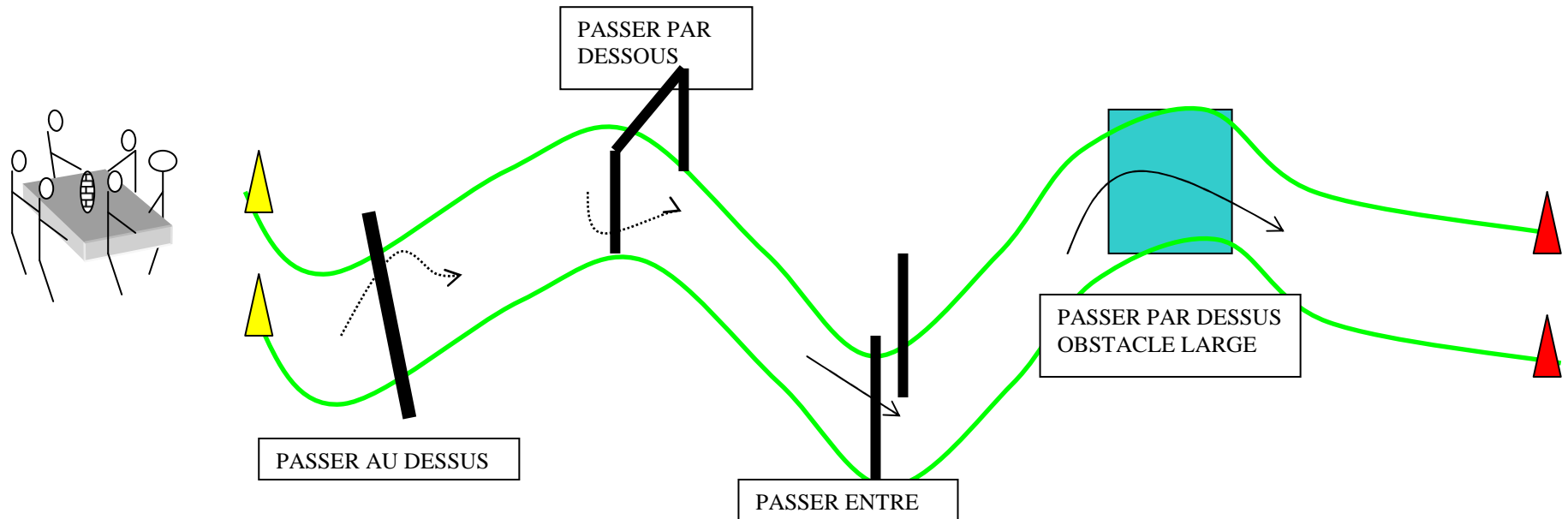


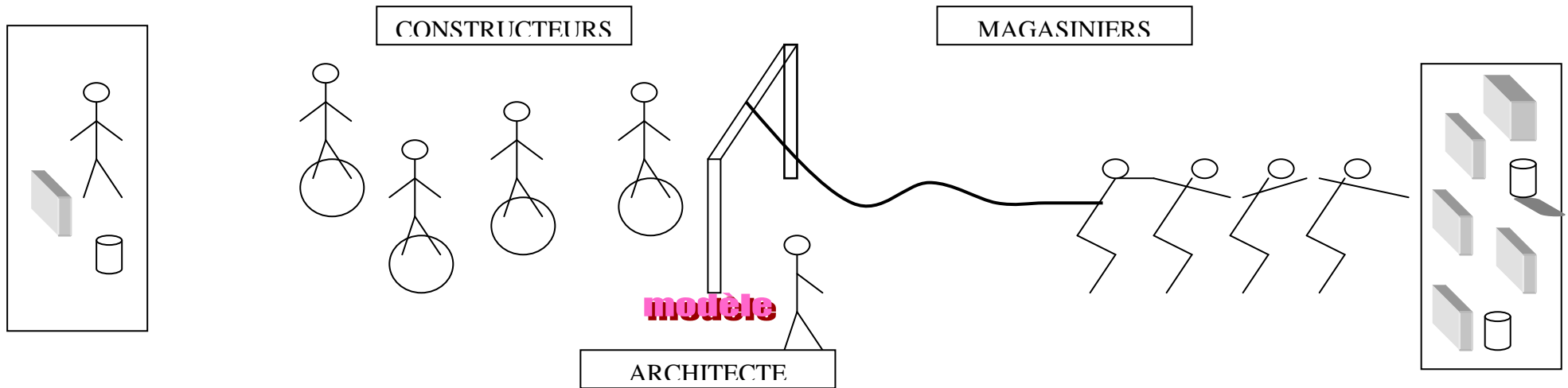
FLORAC'LAND GAMES

« THE COVER WEIGHT »



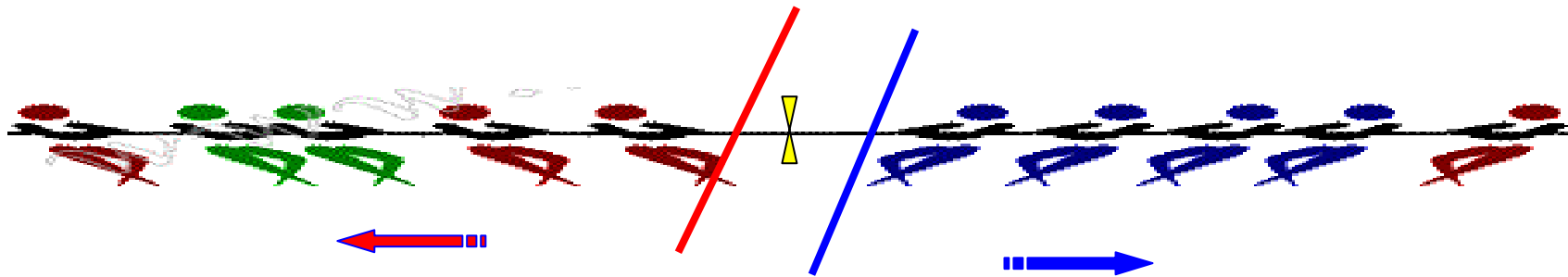
MATERIEL	RULES
<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Un grand tapis de gym<input type="checkbox"/> Obstacles : haies, poteaux,<input type="checkbox"/> plots	<ol style="list-style-type: none">1. toute l'équipe DOIT tenir le tapis et ne peut le lâcher2. franchir les obstacles sans faire tomber le ballon

« THE TUG OF ELASTIC »



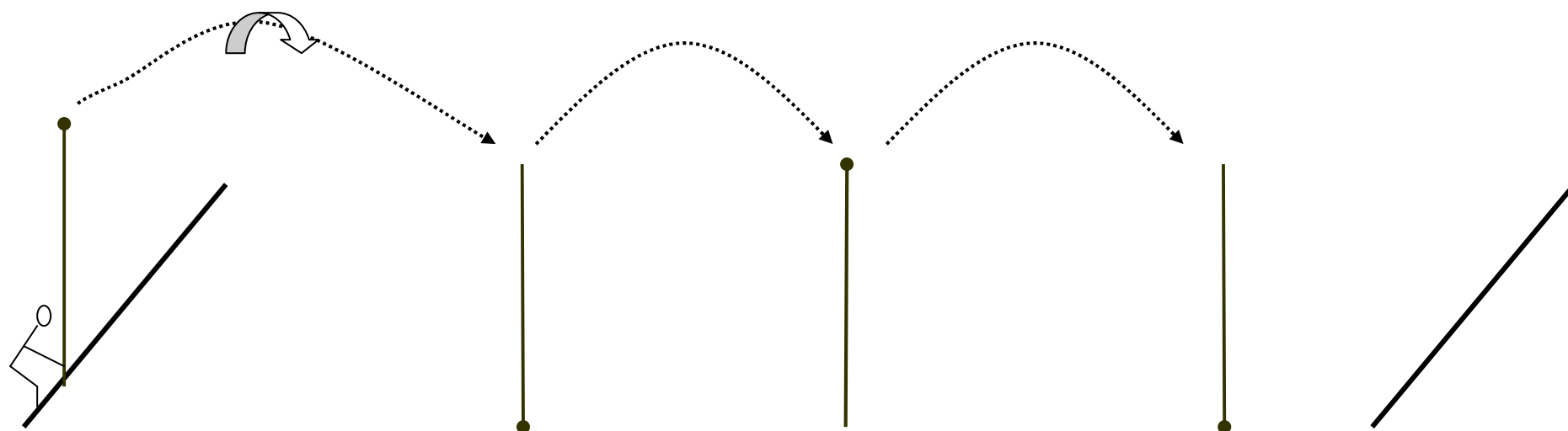
MATERIEL	RULES
<ul style="list-style-type: none"> ❑ Un élastique + baudrier <ul style="list-style-type: none"> ❑ cerceaux ❑ briques de construction 	<ol style="list-style-type: none"> 1. la moitié de l'équipe doit aller chercher les briques pour construire le modèle, les faire passer aux constructeurs 2. les constructeurs ne peuvent quitter leur cerceaux 3. un des chercheurs est attaché à un élastique 4. les magasiniers ne peuvent se lâcher pour prendre l'objet et le ramener 5. un des enfants est « l'architecte » et doit donner les indications à ses coéquipiers suivant le modèle

« THE TUG OF WAR »



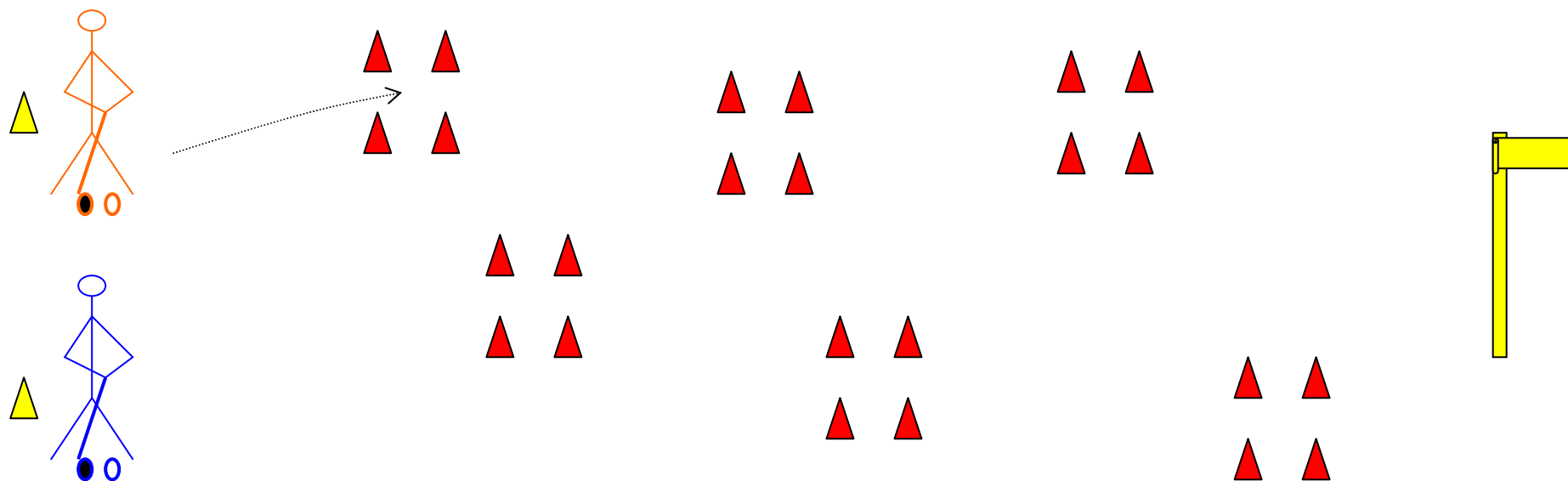
MATERIEL	RULES
<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="521 868 741 898">❑ Une corde<li data-bbox="521 906 741 936">❑ Un foulard	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="1059 868 2018 946">1. En tirant sur la corde, faire passer le chiffon jaune au delà de la limite de son équipe<li data-bbox="1093 954 1939 989">2. les tireurs ne peuvent pas tirer assis ou coucher

« THE CABER TOSS »



MATÉRIEL	RÈGLES
❑ Une perche tenue par la base pour la lancer	1. parcourir une distance en lançant le « caber » en relais 2. pour valider le « toss », le « caber » doit faire un ½ tour sur lui-même et retomber sur son extrémité.

« THE BUTT (STICK) in the PLAIN »



MATERIEL	RULES
<ul style="list-style-type: none"> ❑ crosses de golf + balles <li style="padding-left: 20px;">❑ cônes ❑ fanion d'arrivée 	<ol style="list-style-type: none"> 1. arriver le premier au fanion d'arrivée 2. empêcher l'autre de l'atteindre 3. lorsqu'un joueur a sa balle dans la zone « cônes rouges », il a le droit de taper la balle de son adversaire pour l'éloigner de l'arrivée. 4. zone « cônes rouges » : zone protégée, un joueur adversaire ne peut taper la balle