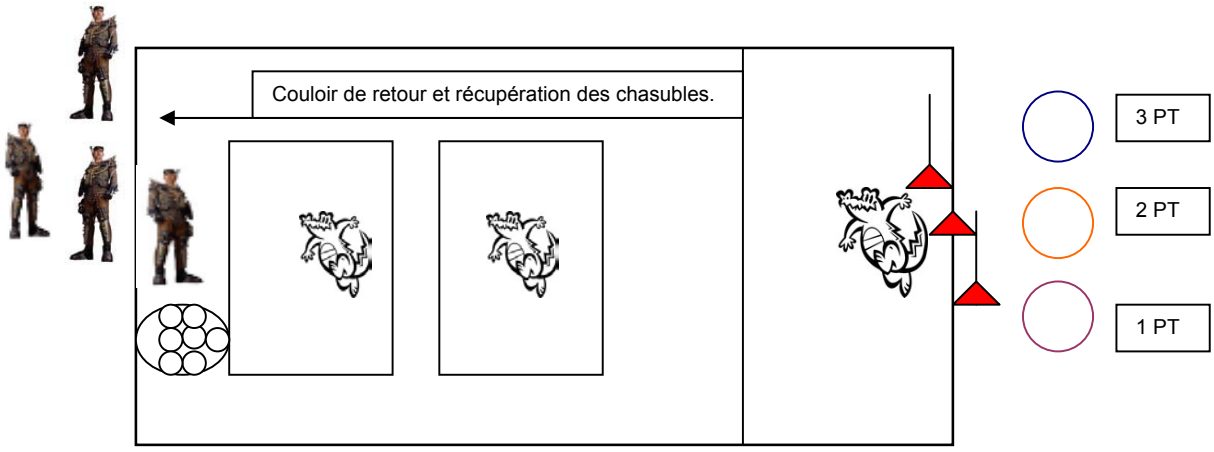
SITUATION ESPACE DUEL : LES AVENTURIERS ET LES CROCODILES



L'histoire…
Une équipe d'aventuriers ont trouvé dans la jungle des œufs de dinosaures. Leur objectif est de les amener jusqu'au Musée. Mais sur leur parcours, 3 féroces crocodiles vont les en empêcher.

Comment ça marche ?
Chaque joueur, tour à tour, prend un ballon (=œuf de dinosaure), et s'accroche 2 chasubles à la taille (ses sacoches). Il doit traverser sans dribbler les deux mares aux crocodiles en essayant de ne pas se faire attraper les chasubles. Arrivés devant la zone interdite, ils doivent tirer dans une des deux portes du musée (attention il y a un crocodile gardien).
Si c'est réussi avec 2 chasubles = 3 Pts, je place mon ballon dans le cerceau à 3 Pts.
Si c'est réussi avec 1 chasubles = 2 Pts, je place mon ballon dans le cerceau à 3 Pts.
Si c'est réussi avec 0 chasubles = 1 Pts, je place mon ballon dans le cerceau à 3 Pts.

Retour au point de départ par un couloir sur le côté où les crocodiles ont pris soin de déposer les chasubles, les aventuriers les replacent ainsi à la taille et s'emparent d'un nouvel œuf ou rejoue le même si il n'a pas réussi sa mission.

En fonction des âges :
5-6 ans : pas de dribble au début (possibilité de transporter deux ballons à la fois) puis intégrer le dribble ensuite, zone à 4 mètres.
7-8 ans : dribble obligatoire, zone à 5 mètres.
Pour moduler la difficulté, on peut agrandir ou réduire la taille : des mares, des portes du musée.

Matériel : chasubles ou foulards, une dizaine de ballon, bandelette jaunes (zone), 8 coupelles (mares aux crocodiles).