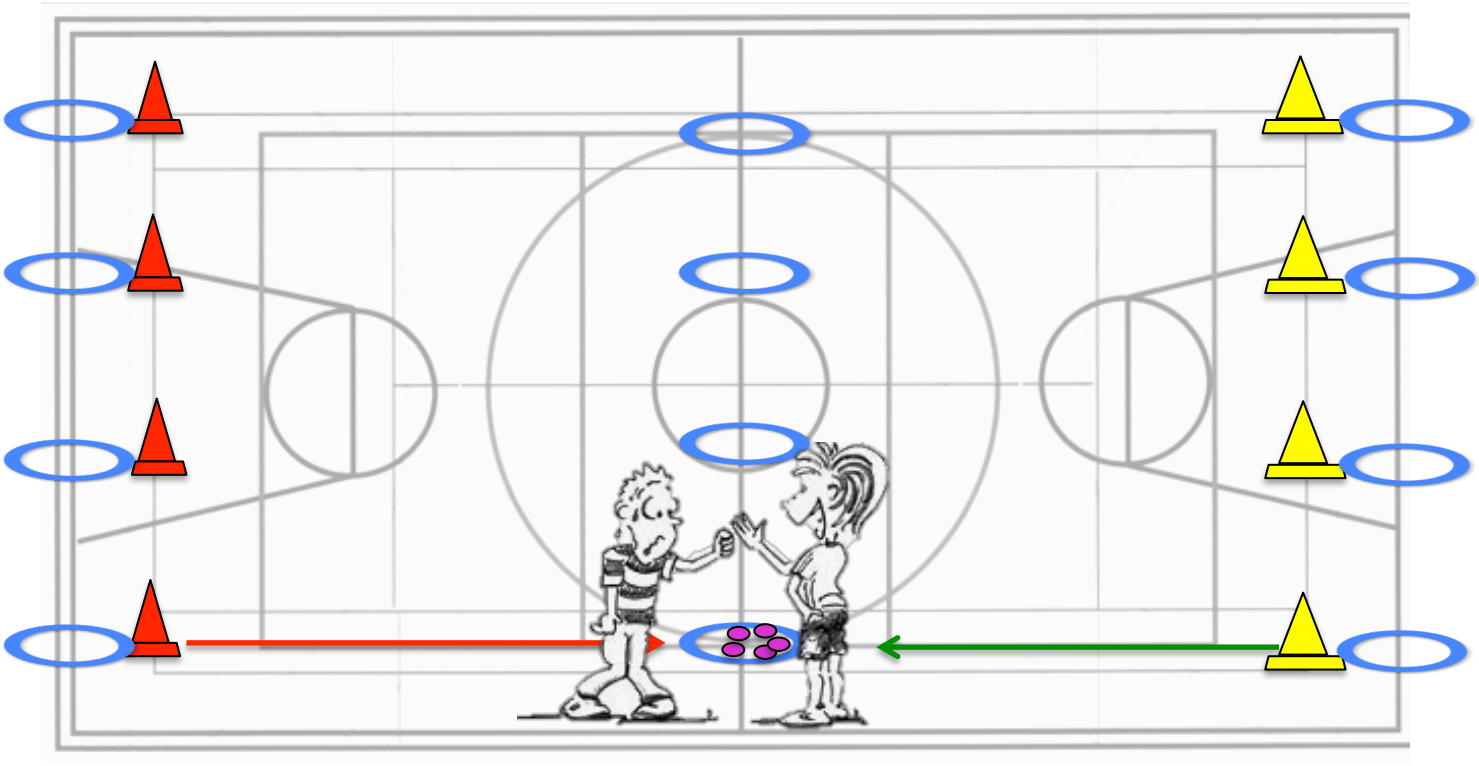
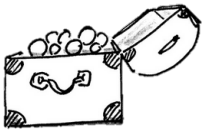
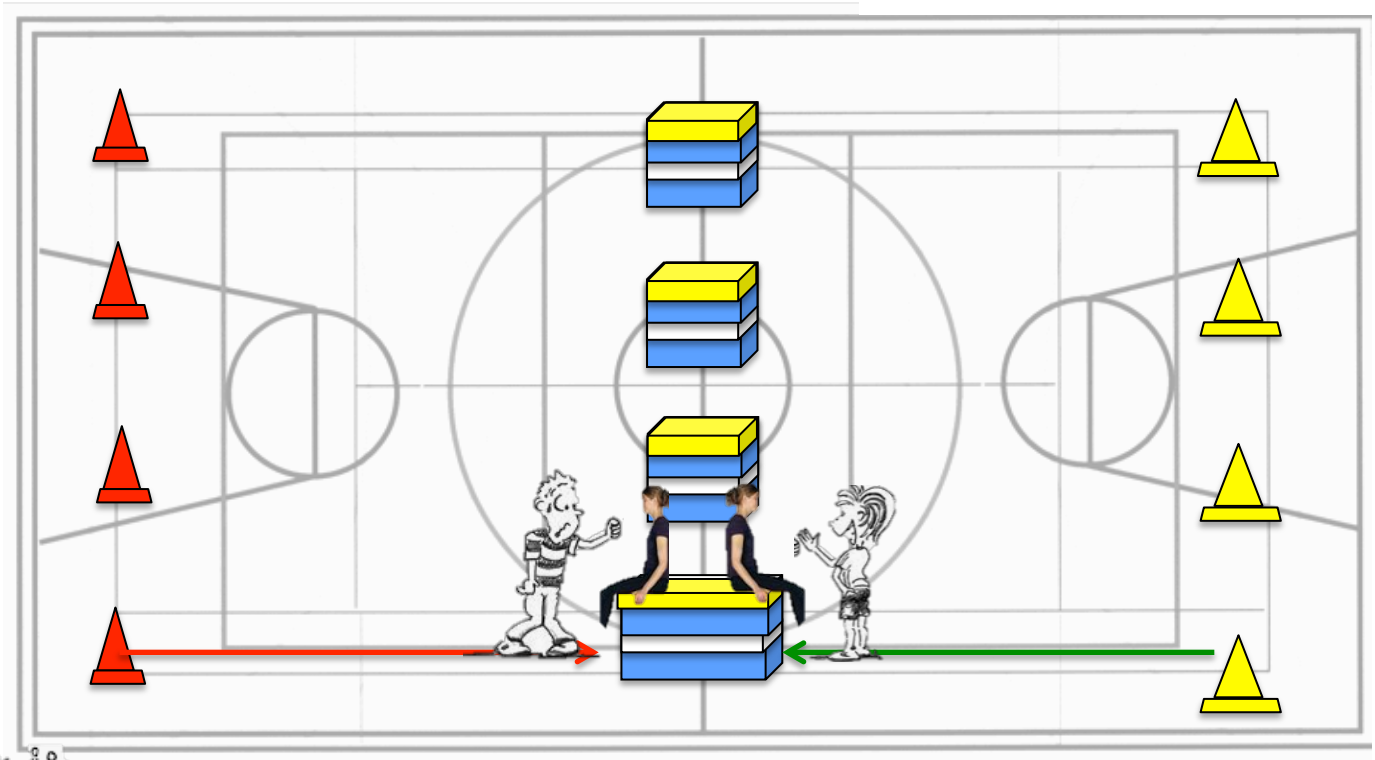
## Vider la corbeille : salle entière





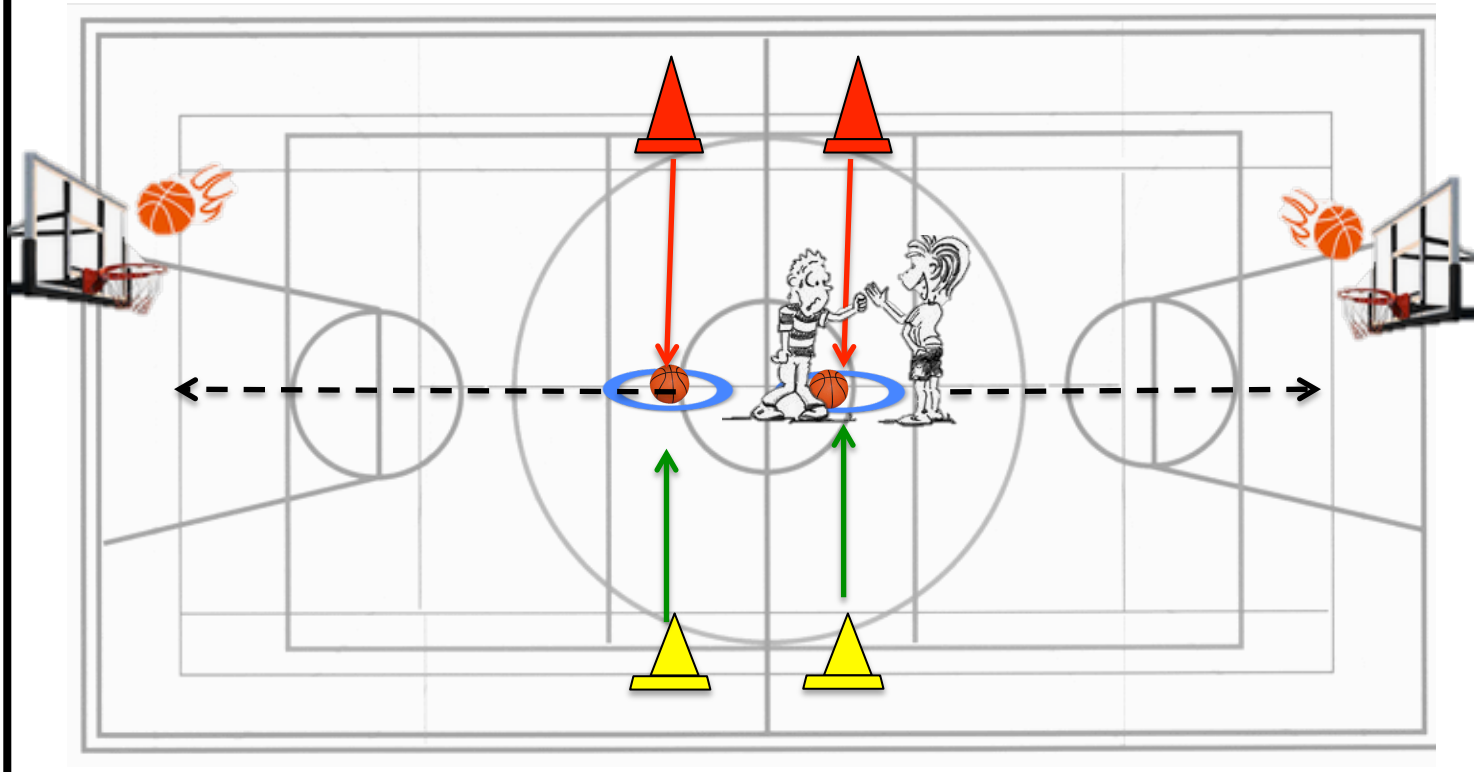
Le premier de chaque colonne va à la rencontre de son adversaire vers la ligne médiane. Faire chi-fou-mi, le gagnant prend un objet dans le cerceau et le place dans le cerceau derrière son équipe jusqu'à ce que le coffre du milieu soit vide. Une fois qu'il n'y plus d'objet dans le coffre, le gagnant du **feuille-caillou-ciseau** peut aller prendre un objet dans la cerceau des adversaires.

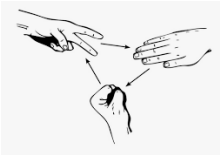
## Roi et Reine : salle entière



Le roi et la reine se font attaquer en duel **feuille-caillou-ciseau**. Le roi ou la reine laisse son trône (le caisson) en cas de défaite.
Variante : Les deux premiers de chaque colonne courent à la rencontre de l'adversaire. Arrivés à la ligne médiane ils effectuent **feuille-caillou-ciseau**. Celui qui a choisi le signe «inférieur» s'enfuit, l'autre le poursuit et essaie de le rattraper avant qu'il ait rejoint sa ligne.

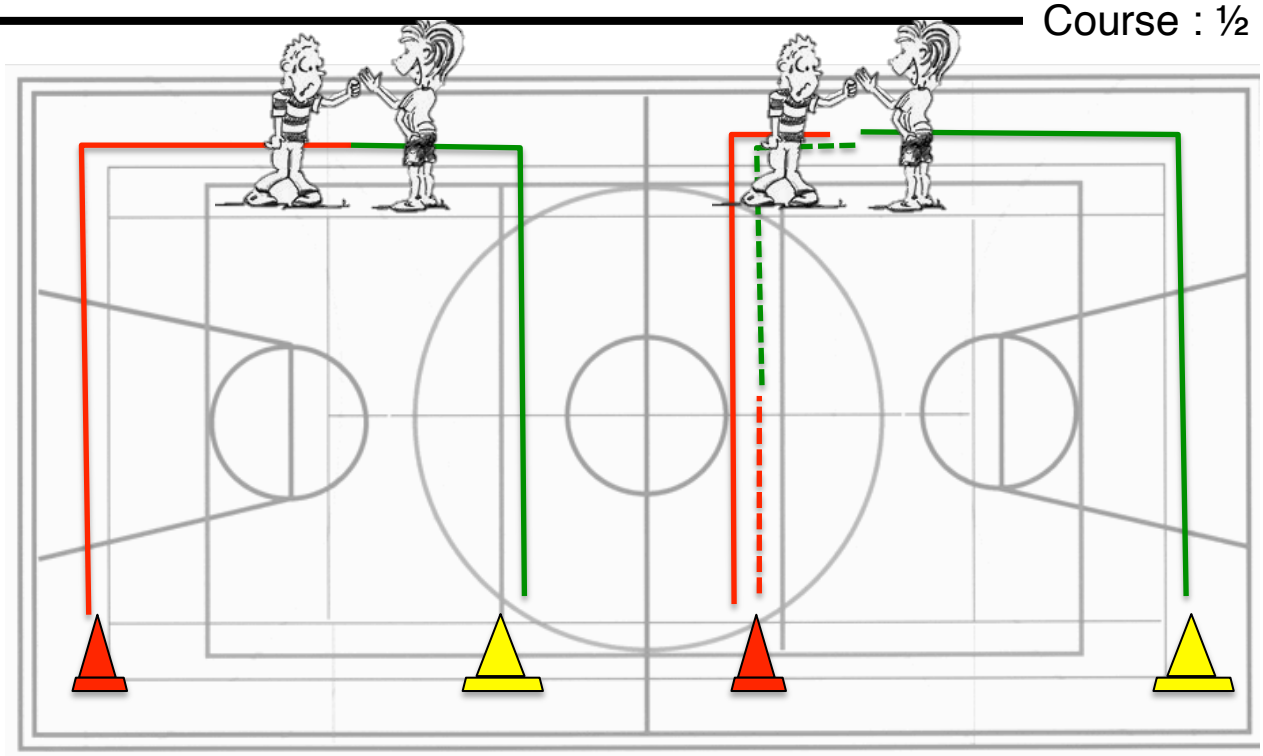
## Duel Basket : ½ salle





Les deux premiers de chaque colonne courent à la rencontre de l'adversaire. Arrivés au point de rencontre, ils effectuent le **feuille-caillou-ciseau**. Celui qui remporte le duel prend le ballon de basket et dribble jusqu'au panier pour tenter de marquer un point pour son équipe.

## Course : ½ salle



Les deux premiers de chaque colonne courent à la rencontre de l'adversaire.

Arrivés au point de rencontre, ils effectuent le **feuille-caillou-ciseau**. Le gagnant du **feuille-caillou-ciseau** poursuit la boucle et court jusqu'à la rencontre du prochain adversaire : le 2ème de la colonne adverse etc… Le perdant rentre par le chemin le plus court pour se remettre dans sa colonne pour un prochain défi. Si le joueur arrive jusqu'au cône adverse il remporte un point pour son équipe.