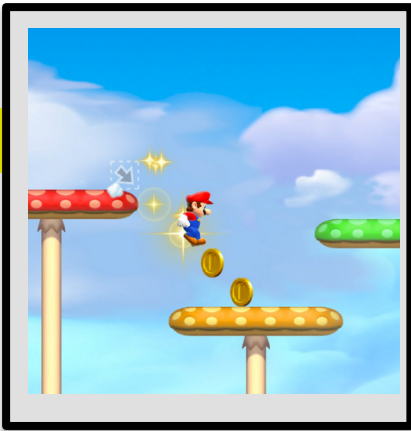


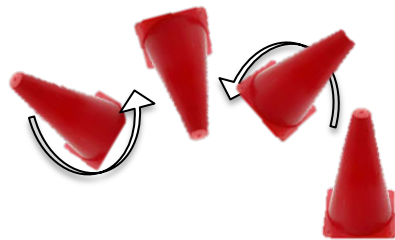
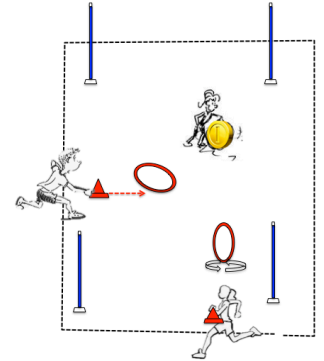
NO BRAIN - NO GAIN

Matériel : 4 piquets – 10 cerceaux – 10 cônes – Pincettes

Mise en train : récolter pièces



But du jeu : 4 élèves font tourner des cerceaux au centre de la salle. Les autres effectuent une boucle autour des piquets puis font glisser un cône vers le cerceau. Si le cerceau entoure le cône, le coureur gagne une pincette. Renouveler plusieurs fois.



Variante : Cône Flip Challenge

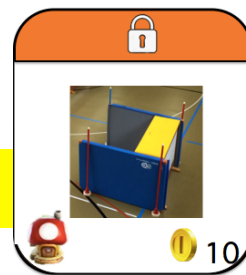
Au signal, un joueur de chaque équipe traverse la salle. Une fois arrivé devant les pincettes, le joueur ne peut les récupérer qu'à une condition : lancer un cône afin qu'il retombe en équilibre.

Le joueur a trois essais. Il récupère le nombre d'objets en fonction de ses réussites (trois réussites = trois pincettes , deux réussites = deux pincettes ...).

Créer son royaume

En fonction du nombre de pièces récoltées les élèves choisissent en équipe les cartes pour construire les éléments du royaume. Ils installent ensuite le matériel dans la salle.

Matériel : Bancs – Piquets - 12 tapis – Caissons + Cartes matériel.



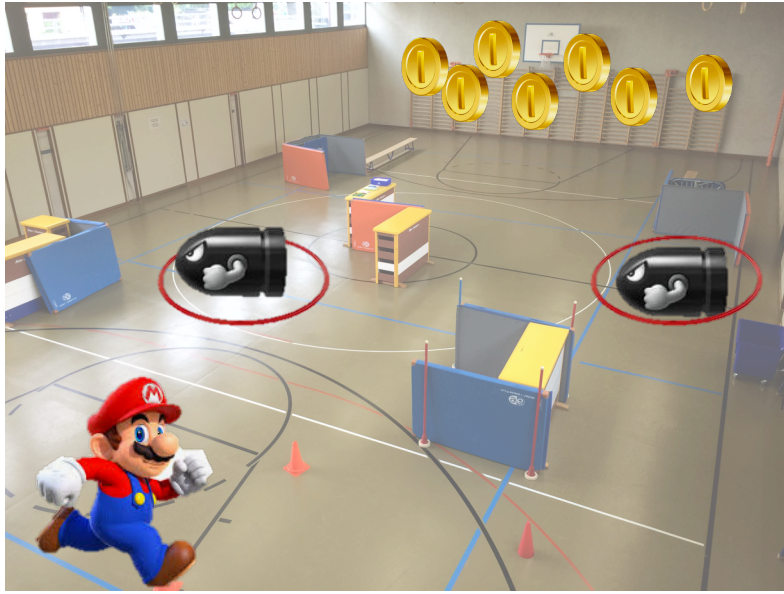
Affronter les ennemis de Mario



Vivre le jeu par étape - 3 parties avec apparition progressive des personnages

Matériel : Cartes des personnages – Cerceaux – Balles rose – Balles en mousse

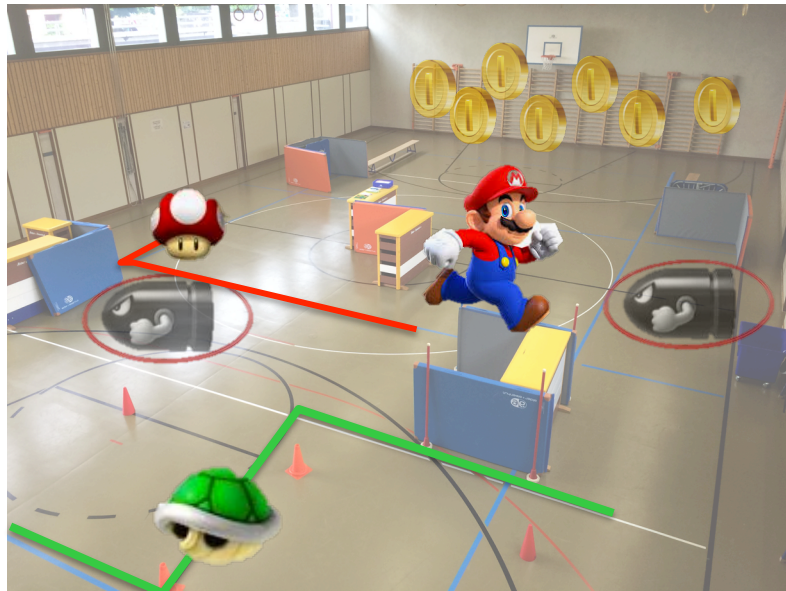
MONDE I DE BOWSER



Premier pas dans le royaume du ballet de Bill Balles

L'équipe A (MARIO) va chercher les pièces d'or (assiettes de démarcation) à l'autre bout de la salle. L'équipe B (les BILL BALLE) est dans les cerceaux avec une balle rose. Pour défendre les pièces, les joueurs B tirent les balles sur Mario.

- Si Mario est touché par une balle: il doit retourner au début de la salle avant d'attaquer à nouveau et il perd sa pièce d'or.
- Les Bill Balles peuvent sortir de leur cerceau pour aller chercher une balle rose mais doivent tirer les deux pieds dans le cerceau.



Etape 2 : Découverte d'allié et d'ennemi



Quand Mario est touché par une CARAPACE il se déplace à 4 pattes.



Pour retrouver sa taille normale un CHAMPIGNON doit le toucher.

Les Champignons peuvent être supprimés par les tortues -> ils deviennent alors Tortue



Etape 3 : Quand les DIDDY KONG fantasques s'en mêlent les glissades arrivent !

Quand Mario est touché par une balle jaune il doit effectuer un gage glissage pour revenir dans la partie (exemple : se tracter à une corde avec une moquette sous les pieds)



Etape 4 : Un soupçon de magie

Dans cette étape les MARIO ont deux vies (sautoirs bleus) – s'ils sont touchés par les BILL BALLE ils perdent une vie.

Sans vie ils sont prisonniers et doivent attendre qu'un joueur de leur équipe les libère grâce à un des 3 dés magiques.

! Si 4 joueurs MARIO sont prisonniers la partie est remportée par BOWSER.