

## Défi n°7 : le flashmob

### Prestation artistique ou acrobatique

#### Ce qu'il faut faire

1. Je tire une 1<sup>ère</sup> carte et je réalise le mouvement inspiré d'un geste de sportif.
2. Je tire une 2<sup>e</sup> carte, je réalise le nouveau mouvement puis j'enchaîne les deux.
3. Je tire une 3<sup>e</sup> carte, je réalise le nouveau mouvement puis j'enchaîne les trois.
4. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'à commettre une erreur dans l'enchaînement.
5. Je recommence alors pour battre mon record.

**Rôles à tenir :** joueur + juge.

**Matériel :** 1 jeu de cartes « mouvement ». [ANNEXE 1](#)

#### Variantes

- Jouer à 2, en affrontement : qui enchaînera le plus de mouvements sans erreur ?
- Réaliser les enchaînements à plusieurs : Enchaîner 5 ou 6 mouvements et recommencer en ajoutant une personne à chaque fois.
- Inventer d'autres cartes.
- Tirer 5 cartes en une fois et réaliser les enchaînements de mémoire.
- Utiliser un fond musical au choix.

## ANNEXE 1



BOXE



TENNIS



BASKET-BALL



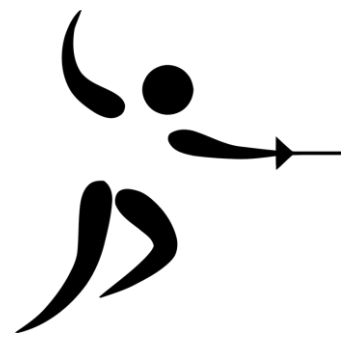
BOWLING



KAYAK



ESCRIME



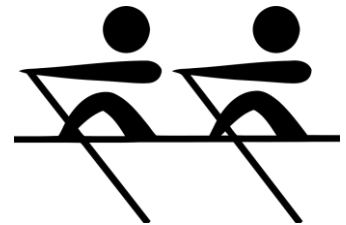
RUGBY



PATINAGE



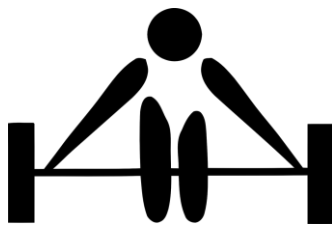
AVIRON



SKI DE FOND



HALTÉROPHILIE



TIR À L'ARC

