

Feu à volonté !

Effectif encadrant : 3

Les équipes de 8 passent successivement une seule fois,

Matériel : 1 skiffy, 5 poteaux, plots, 30 balles, 3 cordes, 20 cerceaux, 4 seaux,

La première phase - Individuelle : temps imparti de 5min

Objectif de la première phase : avoir le plus de boulets de canon dans son embarcation.

1^{er} atelier : Chaque membre de l'équipe fait le parcours en ayant récupéré un boulet de canon (bouée ou boule) pour le déposer en fin de parcours dans l'embarcation.

2^{ème} atelier : Un sprint dans un couloir matérialisé à l'aide de cordes.

3^{ème} atelier : Un slalom entre 5 piquets,

4^{ème} atelier : Un tapis de cerceaux sera installé au sol. Le but étant de partir du cerceau de départ et de se rendre au cerceau d'arrivée en ne mettant les pieds que dans les cerceaux.

5^{ème} atelier : Courir jusqu'à l'embarcation pour déposer le boulet dedans, ce qui donnera le départ pour le suivant.

La seconde phase – En équipe : pas de temps imparti mais des pénalités.

1^{er} atelier : L'équipe doit faire le même parcours en portant l'embarcation remplie de boulets.

2^{ème} atelier : Il faudra passer dans le couloir, si un pied sort, un boulet est retiré de l'embarcation.

3^{ème} atelier : Faire le slalom sans qu'embarcation ou participants touchent les piquets, sinon un boulet sera retiré.

4^{ème} atelier : Circuler au travers du tapis de cerceaux en ne posant les pieds que dans les cerceaux ; si un pied sort des cerceaux, un boulet sera retiré.

5^{ème} atelier : Poser l'embarcation au sol à côté du pas de tir, prendre chacun son tour un ballon et le lancer pour qu'il atterrisse dans l'un des trois seaux plus ou moins éloignés, le plus loin offrant 3 points, l'intermédiaire 2 points et le plus proche 1 point.

On comptabilise le total des points gagnés à l'aide de tous les tirs de l'équipe.