

RAID USEP DU VENDREDI 8 JUIN

ARRIVEE ET RASSEMBLEMENT

Aujourd'hui vendredi 8 juin 2018, l'Ecole Louis Gazeau a accueilli le RAID USEP. Il y avait les classes de GS et de CP de Louis Gazeau mais aussi la classe de GS de Chambroutet ainsi que la classe de MS-GS de Glenay.



Ces classes se sont regroupées devant la salle des fêtes. Ensuite, les CM2 de Louis Gazeau ont expliqué comment la journée qu'ils avaient préparée allait se dérouler.

TIR A L'ARC

Le tir à l'arc se fait avec des flèches à ventouse. Pour gagner, il faut tirer une flèche au milieu de la cible. La cible est en plastique.

Pour tirer, il faut mettre la flèche dans le trou de l'arc et tirer en arrière la flèche et la corde. Ensuite, il faut relâcher la flèche et la corde. C'est tiré !



BIATHLON

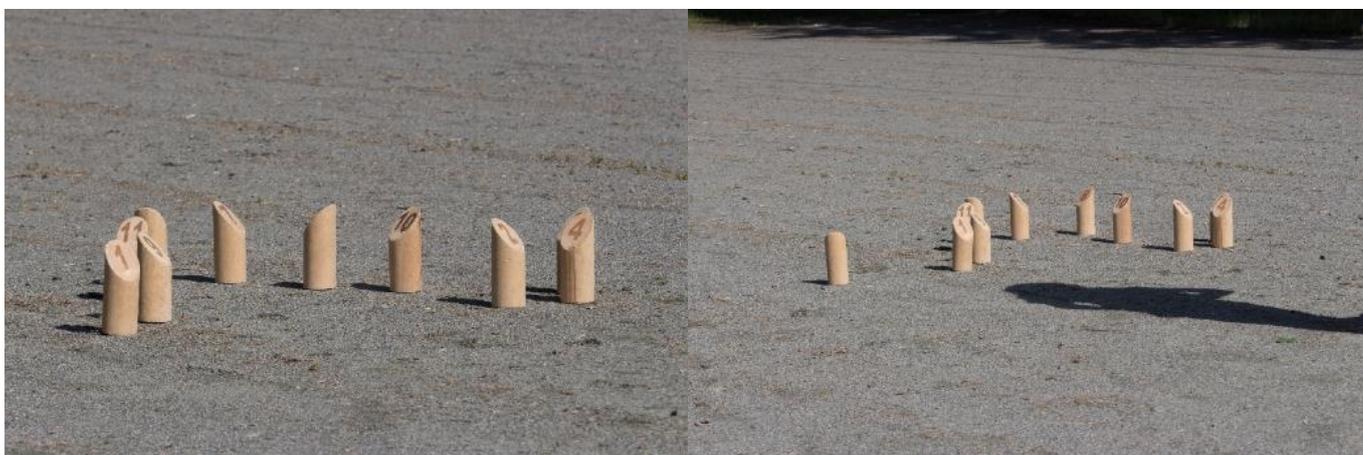
Le biathlon était composé de trottinettes avec jeu de lancer de balles.

Au début, deux joueurs font une course en trottinette. Puis, ils lancent une balle dans un panier, et terminent le tour en trottinette. Le premier joueur arrivé a gagné.



MOLKKY

Il y avait deux jeux de Molkky. Dans ce jeu, il faut marquer 50 points en premier pour gagner. On marque des points en faisant tomber une seule quille (dont la valeur est marquée dessus) ou en faisant tomber plusieurs quilles et on marque le nombre de quilles tombées.



DELTA BOX

La Delta Box est un jeu où il faut lancer un petit palais souple dans une boîte en forme de triangle. Pour marquer le plus de points, il faut lancer le palais dans la zone la plus petite : la pointe du triangle. Il y avait également plusieurs lignes pour se positionner au lancer. Plus c'est loin, plus c'est difficile !



FIL D'ARIANE

Le groupe de joueurs était attaché à un mousqueton pour effectuer un circuit. Il fallait, parfois faire le tour des arbres, passer sous le fil ou sur le fil. Il s'agissait d'un concours de rapidité et d'habilité. Les joueurs paraissaient satisfaits du jeu et de leurs résultats.



L'ARAIGNEE

Les joueurs devaient suivre un code couleur pour se déplacer sous la toile d'araignée sans la toucher. Une corde était tendue entre les arbres pour rendre la tâche plus difficile !



LA SARBACANE

A cet atelier, les enfants devaient tirer une fléchette avec une sarbacane. Il fallait toucher le centre d'une petite cible posée à environ 3 mètres devant le tireur. Le tir se fait en soufflant d'un coup sec dans la sarbacane.



LA COURSE D'ORIENTATION

Dans ce jeu, il fallait regarder une photo qui montrait un endroit dans le bois ou juste autour. Les joueurs devaient ensuite retrouver cet endroit et rechercher une balise cachée. Pour valider l'étape, ils devaient pouvoir donner le numéro et le mot marqué sur cette balise.



LA PETANQUE

Pour commencer, il faut jeter le cochonnet. C'est une petite boule qu'il faudra viser. Les joueurs lancent leurs boules en visant au plus près de ce cochonnet. C'est l'équipe qui a sa boule la plus proche du cochonnet qui marque le point.



LE YO

Dans ce jeu bizarre, quatre enfants lançaient leur jouet. Le but du jeu est de lancer le plus loin et le plus droit possible, le yo.

