

Mémoire niveau a

Principe :

Chaque équipe de 3 acrobates s'entraîne à monter les pyramides avec les images en support. Puis, les images sont cachées. Un « maître du jeu » annonce un chiffre, que chaque groupe doit réaliser de mémoire ; chiffre suivant ...



Types de formules :

Suivant le degré de compétence des acrobates en matière de sécurité physique :

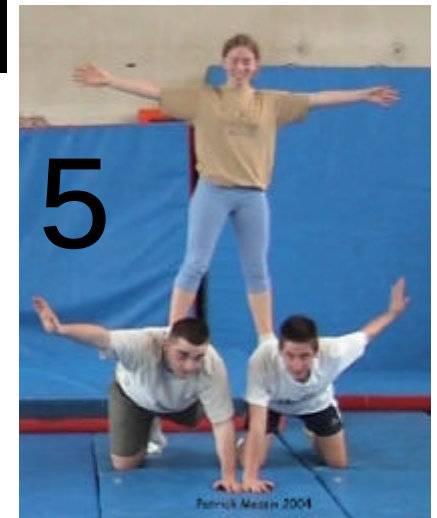
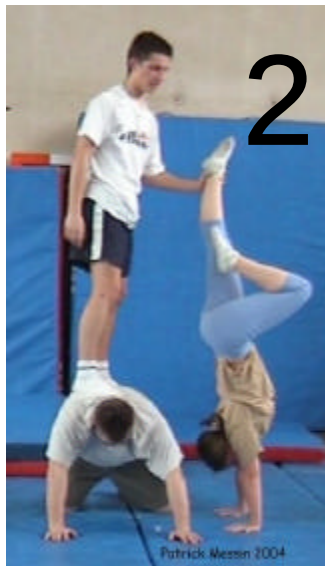
1 point si...

- l'équipe ne s'est pas trompée et n'a pas fait de faute de sécurité.
- L'équipe a monté sa pyramide en moins de 10 (8, 5,...) secondes

Élimination de l'équipe dernière à monter la pyramide, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une.

Consignes possibles

- Dans les 6 pyramides, chacun est au moins une fois porteur et volteur.
- Les pyramides doivent être enchaînées sans déplacement superflu.



Mémoire niveau b

Principe :

Chaque équipe de 3 acrobates s'entraîne à monter les pyramides avec les images en support. Puis, les images sont cachées. Un « maître du jeu » annonce un chiffre, que chaque groupe doit réaliser de mémoire ; chiffre suivant ...



Types de formules :

Suivant le degré de compétence des acrobates en matière de sécurité physique :

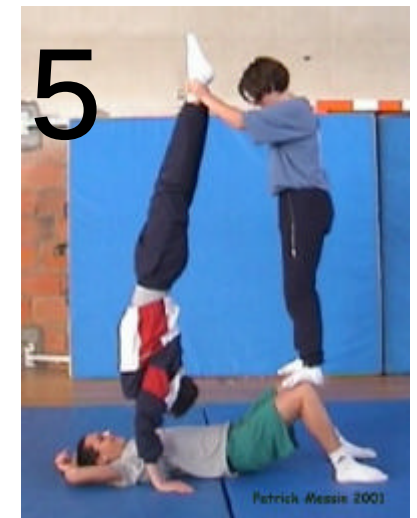
1 point si...

- l'équipe ne s'est pas trompée et n'a pas fait de faute de sécurité.
- L'équipe a monté sa pyramide en moins de 10 (8, 5,...) secondes

Élimination de l'équipe dernière à monter la pyramide, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une.

Consignes possibles

- Dans les 6 pyramides, chacun est au moins une fois porteur et volteur.
- Les pyramides doivent être enchaînées sans déplacement superflu.



Mémoire niveau c

Principe :

Chaque équipe de 3 acrobates s'entraîne à monter les pyramides avec les images en support. Puis, les images sont cachées. Un « maître du jeu » annonce un chiffre, que chaque groupe doit réaliser de mémoire ; chiffre suivant ...



Types de formules :

Suivant le degré de compétence des acrobates en matière de sécurité physique :

1 point si...

- l'équipe ne s'est pas trompée et n'a pas fait de faute de sécurité.
- L'équipe a monté sa pyramide en moins de 10 (8, 5,...) secondes

Élimination de l'équipe dernière à monter la pyramide, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une.

Consignes possibles

- Dans les 6 pyramides, chacun est au moins une fois porteur et voltigeur.
- Les pyramides doivent être enchaînées sans déplacement superflu.

