




Spirit of Sport @ School en camp

Tout le matériel de la collection « Spirit of Sport @ School » trouve son utilité pendant les camps. En voici quelques exemples et idées :

<p>Sac</p>	<p>Le sac « Spirit of Sport @ School » est imperméable et dispose de bretelles confortables pour le porter sur le dos.</p> <p>Le sac dispose en plus d'une poche intérieure imperméable pour séparer les affaires mouillées du reste.</p> <p>Des poches supplémentaires ainsi que la possibilité de fixer des objets aux mousquetons augmentent le champ des possibles, permettant aux participants de sortir et ranger du matériel.</p>	
<p>Set de premiers secours</p>	<p>Le set de premiers secours contient l'essentiel pour les blessures sportives. Grâce au mousqueton, il s'accroche facilement au sac et est disponible tout de suite.</p>	
<p>Sautoirs</p>	<p>Les 24 sautoirs (6 couleurs différentes) servent en premier lieu à marquer les équipes. Le passer simplement au tour de la tête, le casque, le poignet ou la jambe.</p> <p>En plus, on peut très bien les utiliser pour des jeux avec handicap, p. ex. pour le football à trois jambes (2 joueurs attachent l'une de leur jambe avec le sautoir).</p> <p>Sur la piste de ski, les sautoirs sont très utiles pour certains exercices :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se faire des passes en skiant. - Se tenir par le sautoir, former une chaîne en skiant. - Placer le sautoir juste en dessous du genou ; pousser les genoux vers l'extérieur en skiant. 	

<p>Marquages au sol</p>	<p>Les marquages au sol sont très utiles pour les divers jeux en extérieur. On peut les utiliser comme marqueurs de poste lors d'une CO (à ski). L'application Actionbound propose des idées de chasses au trésor, aventures mobiles et guides interactifs.</p> <p>Les marquages confectionnés en caoutchouc sont très utiles pour les exercices sur la neige :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Marquer le départ et l'arrivée - Marquer des passages, pour changer de tâche/direction/position/style - Lever une jambe au passage du marquage - Sauter par dessus le marquage - « Piqueter » un slalom - Virage chasse-neige au tour du marquage - Dessiner une ligne et la suivre en glissant/dérapant - Suivre les couleurs ou les chiffres dans l'ordre - Sauts sans ski/snowboard à l'échauffement (qui saute le plus loin ?) - Qui arrive à freiner le plus vite après un marquage ? 	
<p>Cartes</p>	<p>Les cartes peuvent être utilisées pour compter les points lors d'un jeu de camp. P. ex., on peut gagner 1, 6, 7, 12, 13, 18, 19 points lors du jeu violet. On peut aussi laisser les groupes tirer les cartes à la fin du jeu ; les premiers tirent 3 cartes, les deuxièmes 2 cartes et tous les autres en tirent une seule. Celui qui tire la carte « Joker » doit effectuer une tâche spéciale pour la journée. Si la tâche de la journée est remportée, on peut tirer une carte supplémentaire dont les points comptent double.</p>	