Séance trottinette 5

* S’arrêter au signal
* Le cochon dans la marmite : il y a une marmite signalée par des plots. Une place de moins que de cochons. Un cochon dans la marmite. Au coup de sifflet, il faut retrouver une place. Le cochon qui est dans la marmite essaie de se libérer. Le cochon qui n’a pas de place va dans la marmite.
* Poursuite surprise : deux équipes. Des binomes dans chaque équipe adverse. Deux cercles. La première équipe tourne dans un sens, l’autre équipe tourne dans l’autre. Au sifflet, il faut aller toucher son binome.
* L’île au trésor