

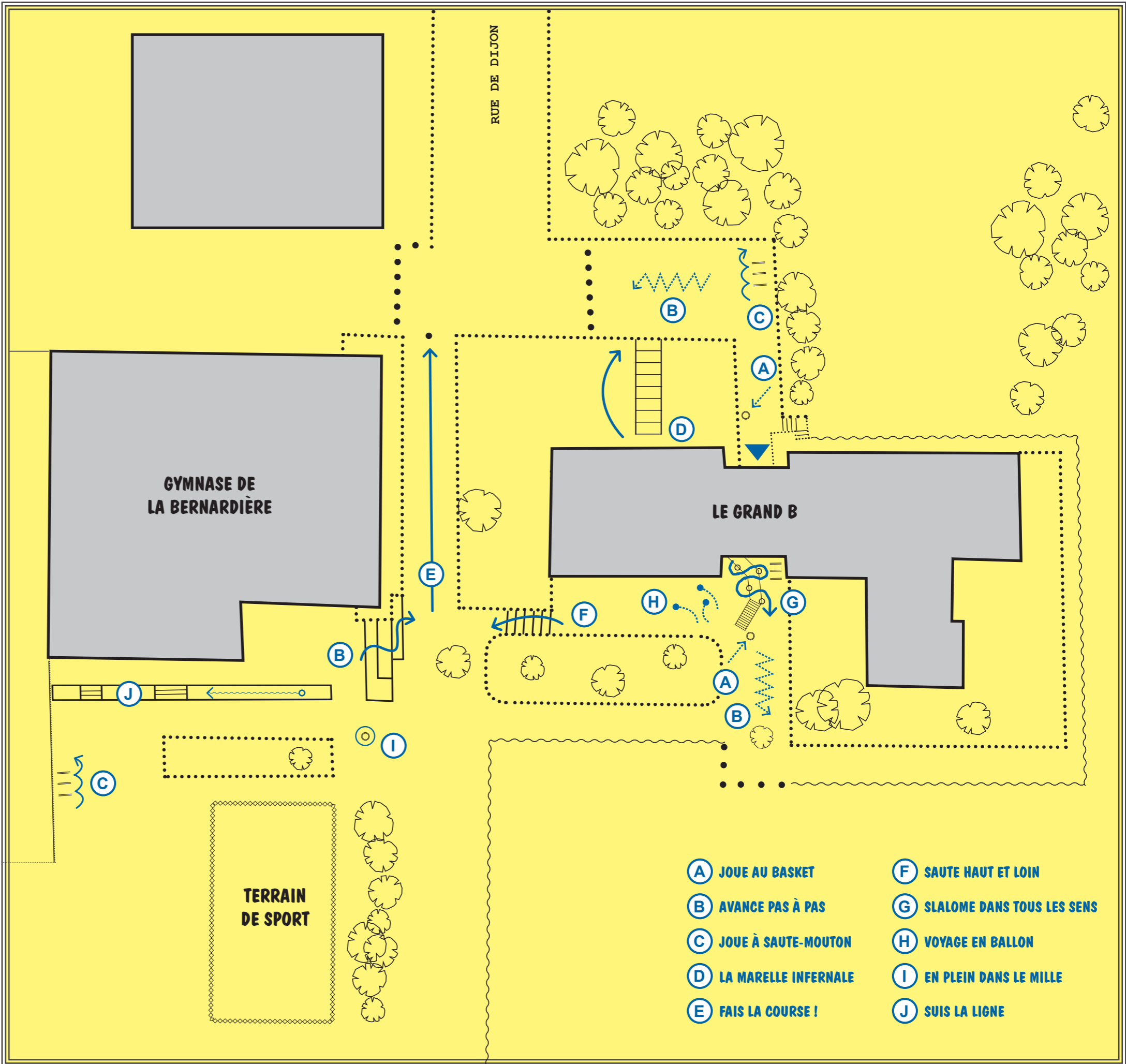
**J'Y SUIS, J'Y JOUE !**  
 ... ou comment jouer AVEC la ville !  
 Et si la ville se transformait en terrain de jeu ?  
 Et si l'espace public devenait un espace ludique ?  
 De drôles de marquages au sol invitent chacun(e) à jouer AVEC la ville ! Un parcours récréatif pour petits et grands qui détourne le mobilier urbain en saut d'obstacles, une poubelle en panier de basket, une marelle dans un escalier, du slalom entre des poteaux, de l'équilibre sur les bords d'un trottoir ...  
**PARCOURS EN ACCÈS LIBRE AUX ABORDS DU CENTRE SOCIOCULTUREL LE GRAND B**  
 ACCÈS : 11 rue de Dijon 4800 Saint-Herblain  
 Tramway L1 (arrêt Mendès-France Bellevue)  
 Chronobus C20 (arrêt Bernard)

GAME IS NOT OVER

# J'Y SUIS, J'Y JOUE !

parcours ludique pour ville récréative

- LE GRAND B -



# J'Y SUIS, J'Y JOUE !

... ou comment jouer AVEC la ville !

parcours réalisé par l'association Vous êtes ici en partenariat avec  
Le Grand B dans le cadre du Festival des Jeux de Saint-Herblain  
# Février 2021



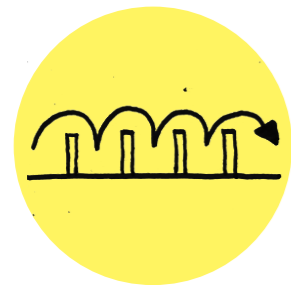
## A PROTÈGE LA PLANÈTE, JOUE AU BASKET

Transformer les poubelles en panier de basket ... ou comment joindre l'utile à l'agréable en recyclant ton déchet pour t'améliorer au tir ! ... mais attention : tout lancer manqué doit être impérativement recommencé !!!



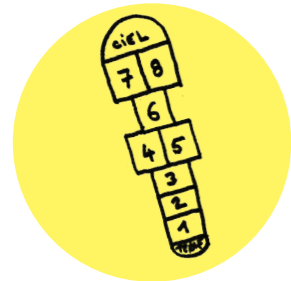
## B AVANCE PAS À PAS

Une couleur par pieds et à toi de jouer ! A cloche-pieds ou pieds joints, en pas chassés ou en pas croisés, observe bien les positions et avance pas à pas.



## C JOUE À SAUTE-MOUTON

Les parkings à vélo offrent la possibilité d'un véritable parcours de santé sur mobilier urbain : pouvant servir à la fois de saut d'obstacles, barres parallèles ou support pour faire du ... pédalo !



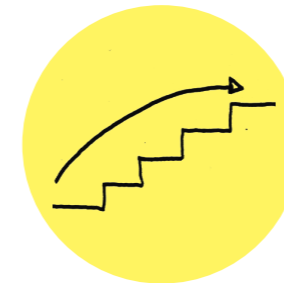
## D LA MARELLE INFERNALE

Trouve un morceau de bois ou un caillou et envole-toi jusqu'au CIEL avec une marelle de 25 cases sur 20 marches et une ascension de plus de 3m de haut !



## E FAIS LA COURSE !

Place-toi dans le couloir de ton choix, en position de départ et concentration au maximum ... À vos marques, prêt ? PARTEZ !



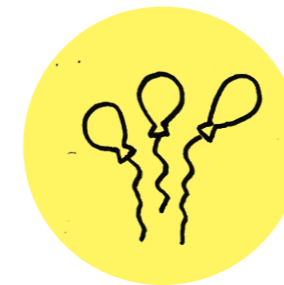
## F SAUTE HAUT ET LOIN

Curieux mélange de saut en longueur et de saut en hauteur, il s'agit ici d'arriver le plus haut + loin possible en touchant le moins de marches. Chaque touche comptant 1 point, le but est de terminer avec le plus petit score.



## G SLALOME DANS TOUS LES SENS

Une série de poteaux, des flèches dans toutes les directions et c'est parti pour un slalom ponctué de tours et détours, de virages et zig-zag ! Essaie de battre ton record !



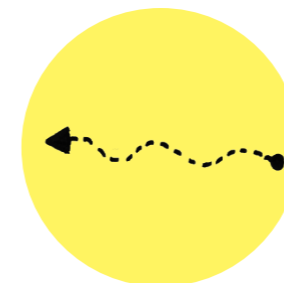
## H VOYAGE EN BALLON

D'étranges ballons au sol, allonge-toi et prends la pose pour donner l'illusion que tu prends ton envol ... l'occasion de prendre de la hauteur !



## I VISE DANS LE MILLE

Trouve un morceau de bois ou un caillou et amuse-toi à viser le centre de la plaque d'égout comme cible ! Tu peux compter le score : 1000 points si tu vise dans le mille, 1 point si tu touche la plaque d'égout et 0 point si ton tir tombe à côté ...



## J SUIS LA LIGNE

Un pied après l'autre tel un équilibriste avance pas à pas sur la ligne sans perdre ... le fil !