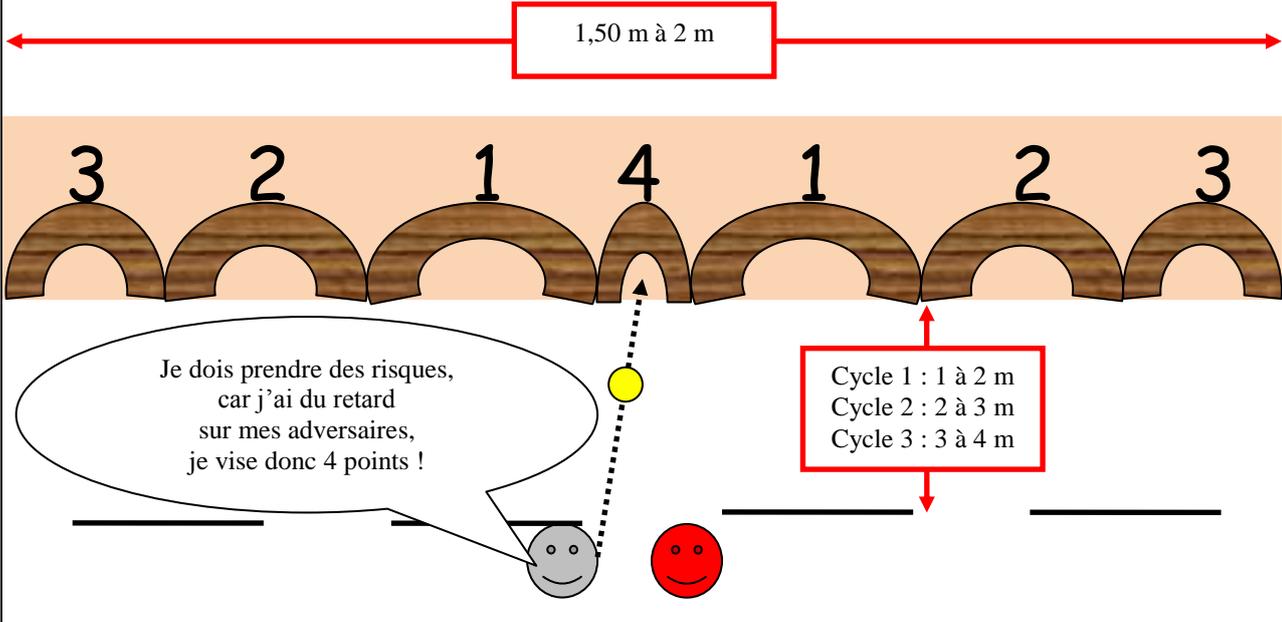


Jeu En plein dans le mille ! (individuel)

<p>Jeu pour :</p>	<ul style="list-style-type: none">  L'espace de repos et de jeux calmes  L'espace jeux en mouvement, individuels ou en petits groupes  L'espace jeux en mouvement, collectifs
<p>Cycles visés :</p>	<p>Cycle 1 (MS, GS), Cycle 2, Cycle 3</p>
<p>Durée :</p>	<p>Temps de la récréation</p>
<p>Matériel nécessaire :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 cible en bois avec 7 trous numérotés de 1 à 4 (voir schéma) ; • 1 balle de tennis par joueur (au maximum : 4 joueurs) ; • 4 à 5 languettes (ou coupelles) pour matérialiser la ligne de tirs. • Des coupelles pour matérialiser le terrain.
<p>Règles du jeu :</p>	<p><u>Nombre de joueurs</u> : de 2 à 4. <u>Terrain</u> : 1 rectangle de 4m x 7m, proche d'un mur. <u>But du jeu</u> : faire rouler la balle pour qu'elle rentre dans un trou numéroté de la cible. Marquer plus de points que les adversaires. <u>Avant de jouer</u> : mettre en place le matériel nécessaire. Définir le nombre de tirs à effectuer. Attribuer un numéro à chaque joueur, afin de définir l'ordre de passage. <u>Déroulement du jeu</u> : Le joueur n°1 se positionne derrière une languette de tir puis fait rouler sa balle en visant un trou. Si la balle rentre dans un trou, il marque le nombre de points correspondant au trou (voir numéro au-dessus du trou). Une fois que le joueur n°1 a récupéré sa balle, le joueur n°2 se met en place et tire. Et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait tiré 2, 3 ou 4 fois (définir le nombre de tirs en fonction du nombre de joueurs - 2 tirs par joueur, au moins). Lorsque tous les joueurs ont atteint le nombre de tirs défini au départ, celui qui a totalisé le plus de points (= chaque joueur additionne les points qu'il a obtenu à chaque tir) gagne la partie. Redémarrer ensuite une nouvelle partie.</p> <p>Cible en bois avec trous d'ouvertures différentes (plus le nombre de points est élevé, moins l'ouverture est grande !), à positionner à 50 cm d'un mur, afin que les balles ne roulent pas trop loin.</p> 
<p>Evolution possible :</p>	<p>Pour les cycles 2 et 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • obtenir exactement un score imposé au départ (ex : 10 points). Si un joueur dépasse ce score, il repart à 0 point ! A la fin de la récréation, si aucun joueur n'a atteint le score imposé, c'est le joueur le plus proche du score imposé qui gagne.