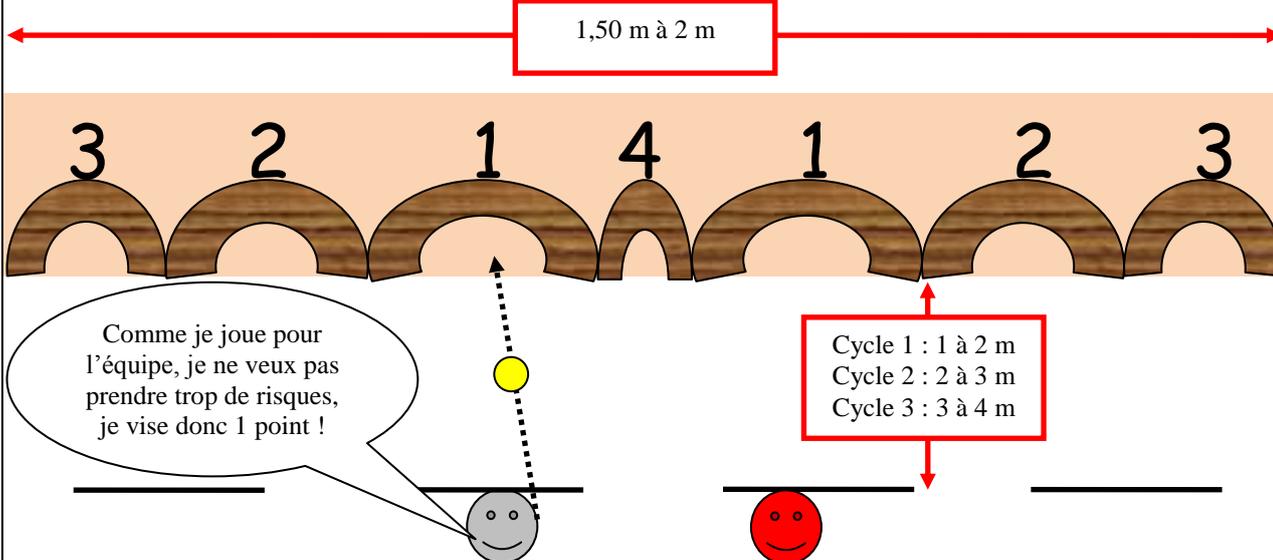


Jeu En plein dans le mille ! (par équipe)

<p>Jeu pour :</p>	<p>■ 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>
<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) ; • 2 balles de tennis (1 par équipe) ; • 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 4 à 8. <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 l'équipe adverse. <u>Avant de jouer</u> : mettre en place le matériel nécessaire. Constituer 2 équipes de même nombre de joueurs (si possible). Définir le nombre de tirs à effectuer. Dans chaque équipe, attribuer un numéro à chaque joueur, afin de définir l'ordre de passage. Puis, tirer au sort pour savoir quelle équipe va commencer. <u>Déroulement du jeu</u> : Le joueur n°1, de l'équipe qui a gagné le tirage au sort, se positionne derrière une languette de tir puis fait rouler la balle en visant un trou. Si la balle rentre dans un trou, l'équipe marque le nombre de points correspondant au trou (voir numéro au-dessus du trou). Une fois que le joueur a récupéré la balle de son équipe, le joueur n°1 de l'autre équipe se met en place et tire. Et ainsi de suite jusqu'à ce que 1, 2, 3 ou 4 tirs aient été effectués par chacune des équipes (définir le nombre de tirs en fonction du nombre de joueurs dans chaque équipe - 1 tir par joueur, au moins). Lorsque les 2 équipes ont atteint le nombre de tirs défini au départ, l'équipe qui a totalisé le plus de points (= additionner au fur et à mesure les points obtenus par les joueurs de l'équipe) gagne la partie. Redémarrer ensuite une nouvelle partie. 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 une équipe dépasse ce score, elle repart à 0 point ! A la fin de la récréation, si aucune équipe n'a atteint le score imposé, c'est l'équipe la plus proche du score imposé qui gagne.