


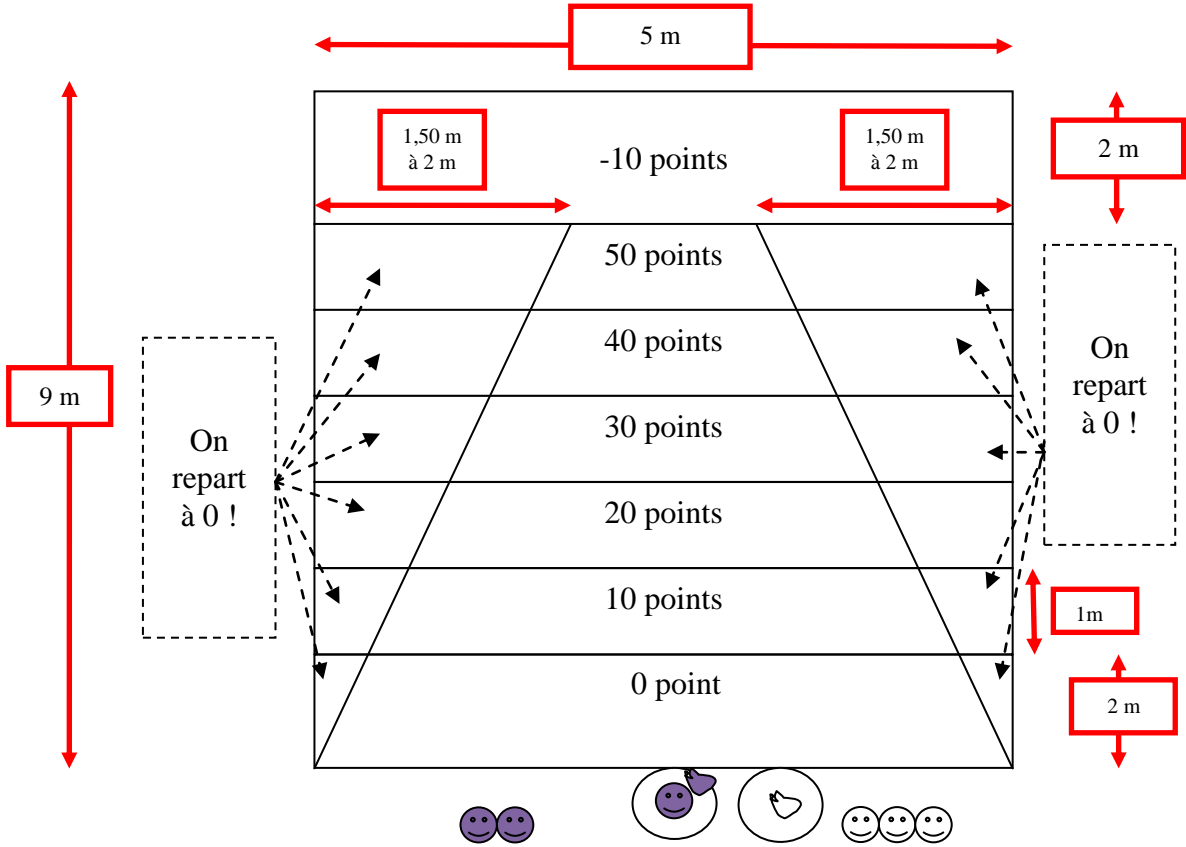


Jeu La course aux points (en collectif)

<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 2 (CE1), Cycle 3</p>
<p>Durée :</p>	<p>Temps de la récréation</p>
<p>Matériel nécessaire :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain tracé au sol, contenant des zones (qui peuvent être de couleurs) ; • 2 sacs lestés (de graines) - 1 par équipe ; • 2 cerceaux (pour matérialiser la zone de lancer et la zone de dépôt des sacs).
<p>Règles du jeu :</p>	<p> <u>Nombre de joueurs</u> : de 4 à 8. Constituer 2 équipes de 4 lanceurs (au maximum). <u>Terrain</u> : 9m x 5m, constitué de différentes zones. <u>But du jeu</u> : lancer le sac lesté, en direction d'une zone afin d'être la 1^{ère} équipe à atteindre un score imposé, défini par les 2 équipes avant le lancement du jeu (ex : l'équipe gagnante sera celle qui arrivera la 1^{ère} à 100 points). <u>Avant de jouer</u> : Constituer 2 équipes de même nombre de joueurs (si possible). 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. Il est possible de désigner un meneur du jeu. <u>Déroulement du jeu</u> : les joueurs de chaque équipe forment une file indienne. Le joueur n°1 de l'équipe qui a gagné le tirage au sort, se positionne dans le cerceau et lance son sac lesté. A tour de rôle (joueur de l'équipe n°1 puis joueur de l'équipe n°2, etc...), les joueurs effectuent leurs lancers. Les points obtenus par 1 joueur sont aussitôt ajoutés au total de points déjà obtenus par l'équipe. Attention aux cases « -10 pts » et « on repart à 0 ». Si une équipe dépasse le score défini au départ, elle repart automatiquement à 0 point ! Si le sac s'immobilise en dehors du terrain, le score de l'équipe ne bouge pas mais par contre l'équipe passera son tour sur son prochain lancer prévu. Par conséquent, l'autre équipe aura 2 lancers à la suite. A la fin de la récréation, si aucune des 2 équipes n'a atteint le score défini au départ, c'est l'équipe la plus proche du score imposé qui gagne. </p> 
<p>Evolution possible :</p>	<p> Si une équipe dépasse le score défini au départ, elle ne repart plus automatiquement à 0 ! Son prochain lanceur doit atteindre la zone <i>On repart à 0 !</i> pour que l'équipe reparte à 0 point <u>ou</u> Son prochain lanceur doit atteindre la zone <i>- 10 pts</i> pour que l'équipe se rapproche du score visé. </p>