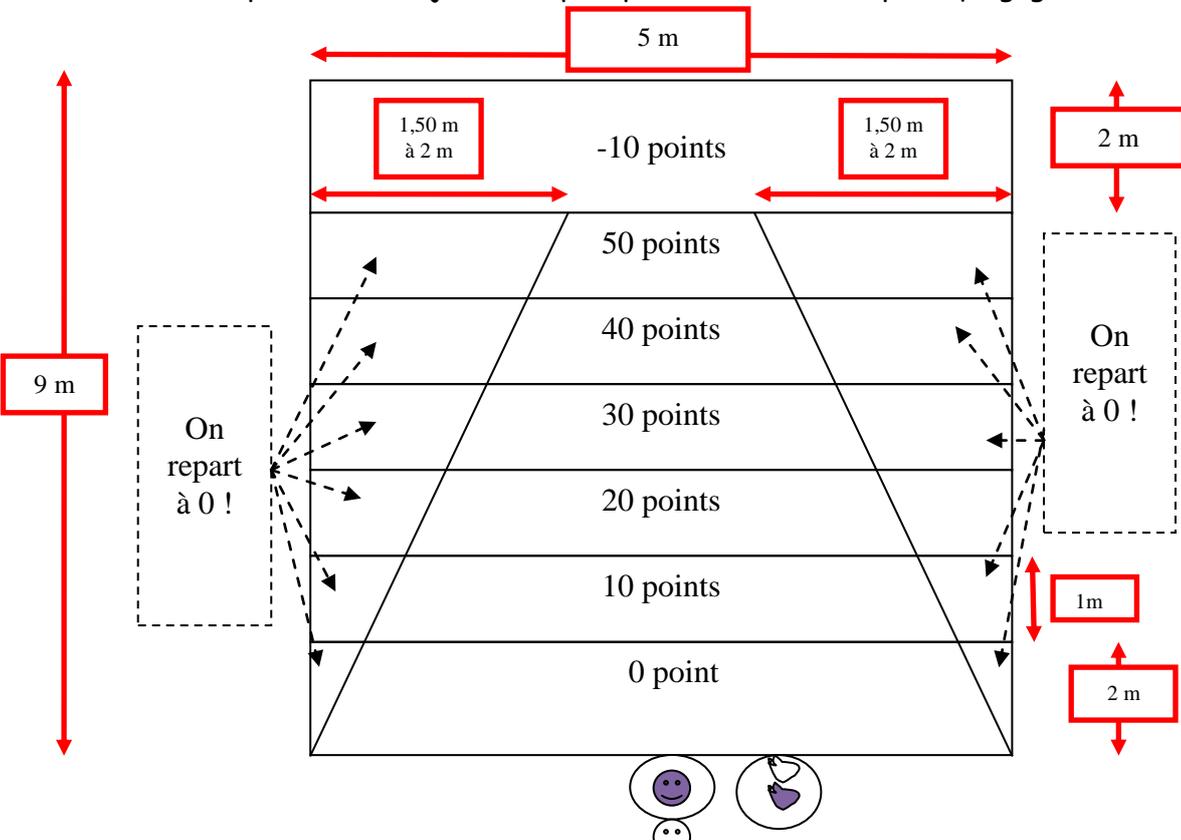


Jeu La course aux points (en individuel)

<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, contenant des zones de couleurs, tracé au sol ; • 1 sac lesté (de graines) par lanceur ; • 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 2 à 4. <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 le premier à atteindre un score imposé, défini par les joueurs avant le lancement du jeu (ex : le gagnant sera celui qui arrive le 1^{er} à 100 points). <u>Avant de jouer</u> : mettre en place le matériel nécessaire. Attribuer un numéro à chaque joueur, afin de définir l'ordre de passage. Il est possible de désigner 1 meneur du jeu. <u>Déroulement du jeu</u> : les joueurs sont en file indienne, le joueur n°1 se positionne dans le cerceau en vue de lancer son sac lesté. A tour de rôle, chaque joueur lance son sac lesté et comptabilise ses points dans le but d'être le 1^{er} à atteindre le score fixé au départ. Attention aux cases « -10 pts » et « on repart à 0 ». Si un joueur dépasse le score défini au départ, il repart automatiquement à 0 point ! Si le sac s'immobilise en dehors du terrain : le score du lanceur ne bouge pas mais par contre, il passera son tour lors de son prochain lancer prévu. A la fin de la récréation, si aucun joueur n'a atteint le score défini au départ, c'est le joueur le plus proche du score imposé qui gagne. </p> 
<p>Evolution possible :</p>	<p> Si un joueur dépasse le score défini au départ, il ne repart plus automatiquement à 0 ! Il doit chercher à atteindre la zone « on repart à 0 » pour repartir à 0 point <u>ou</u> Il doit chercher à atteindre la zone « - 10 pts » pour se rapprocher du score visé. </p>