

L'équipe fortunée

But

Courir vite pour rapporter le foulard dans son camp.

Matériel

3 x 8 plots ou marquage au sol (emplacement élève)
3 foulards

Espace

Cour d'école
Aire de jeu en fonction du nombre d'élèves

Nombre de joueurs

3 équipes
3x6 – 3x7 – 3x8

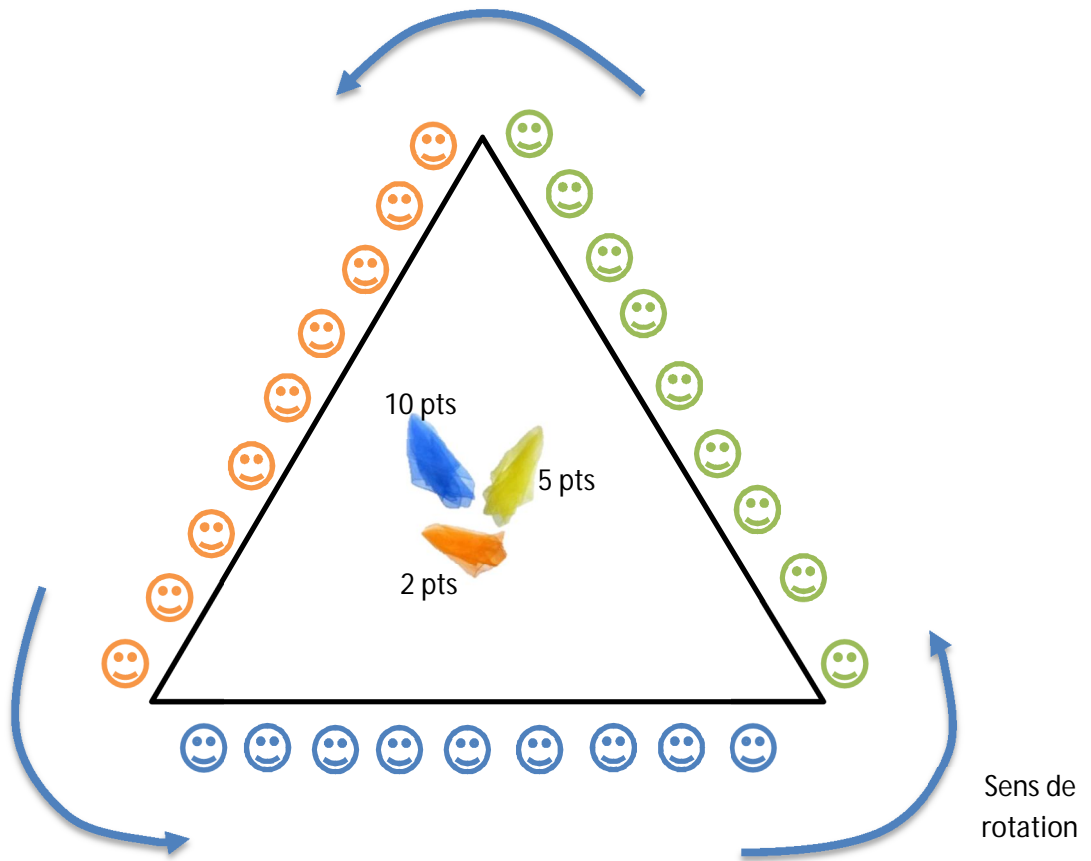
Organisation / Déroulement

Disposer chaque joueur devant un plot
Chaque joueur de l'équipe prend un numéro (principe du béret).
Déposer au centre 3 foulards :

- 1 foulard à 10 points
- 1 foulard à 5 points
- 1 foulard à 2 points

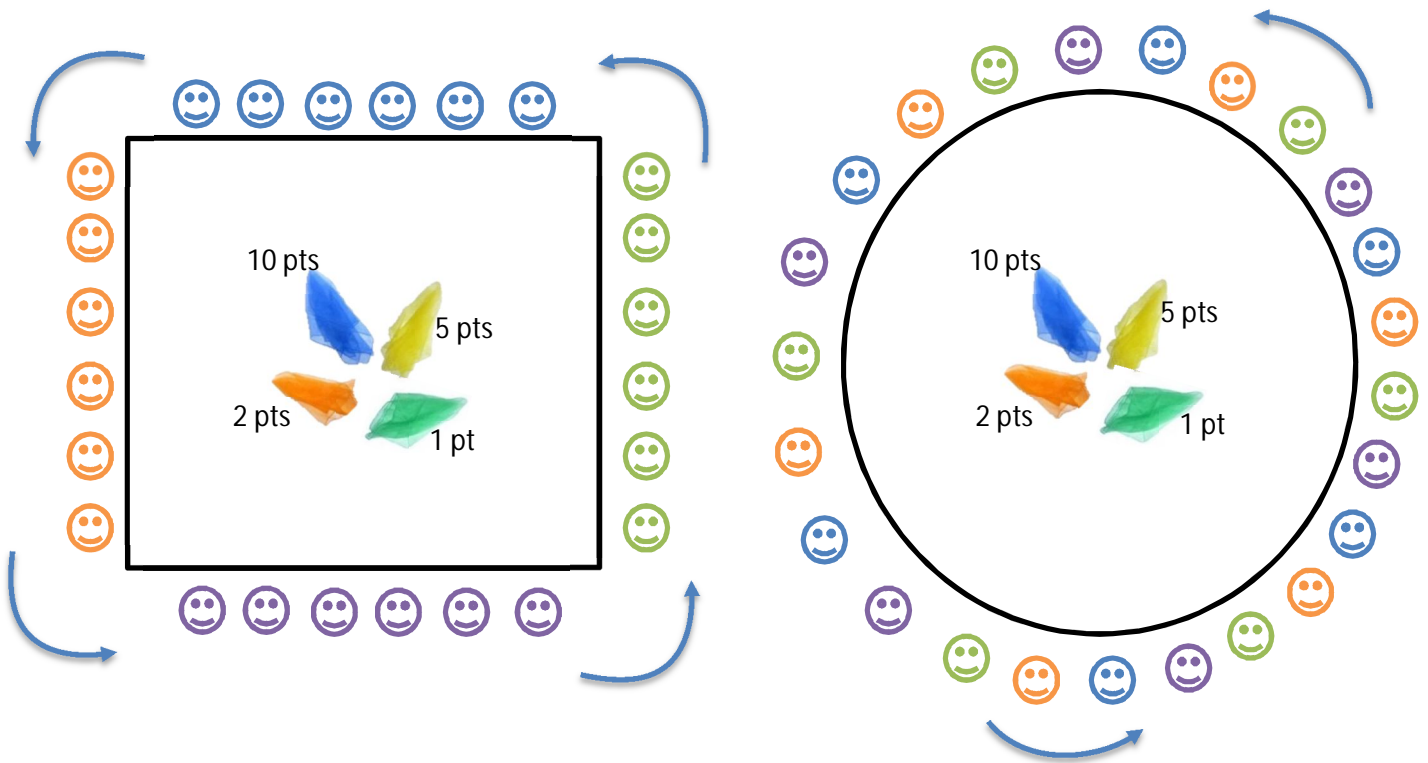
IMPOSER UN SENS DE COURSE

A l'appel de leur numéro, les joueurs courent tout autour du triangle, entrent par leur place et ramassent un foulard le plus rapidement possible.
Le joueur qui ramasse en premier le foulard est le gagnant. Il marque 10 points.
Le second joueur rapportera 5 points et le troisième, 2 points.



Variables

Modifier le nombre d'équipes et l'espace de jeu.



Variantes

- ✓ Modifier le sens de rotation à chaque appel de numéro.
- ✓ Varier les attitudes de départ :
 - Debout face au centre
 - Debout dos au centre
 - Assis en tailleur
 - Assis les jambes tendues
 - A genoux
 - ...