LE GRENIER DES JEUX 2005/2008
JEUX du MONDE

CYCLE : 2 et 3
NOM du jeu : Des passes à la carte

CONTINENT :

Europe

PAYS :

France

BUT du jeu : Marquer le plus de points pour son équipe en attrapant le ballon

Matériel nécessaire:
1 ballon/ 2 séries de dossards
De quoi noter les points (plaquettes + feuilles ou tableau+ feutre)

Schéma : 1er équipe / 2E équipe
Meneur
1 : équipe 1
2 : équipe 2

M : meneur

1		1		2
	2		1	2
2	1	2	2	1
1	1	1	2	2
2	1	2	1	2
1	2		2	
1	1	2		2

Durée du jeu :
- limitée
- plusieurs manches de 5 minutes

Nombre de joueurs :
2 équipes de x joueurs
1 meneur qui totalise les points
Dans chaque équipe, on désigne secrètement
1 roi (20 pts), 1 reine (10 pts), 1 valet (5 pts)
Les autres joueurs valent 1 pt.

CONSIGNES : Les joueurs des équipes 1 et 2 se passent le ballon. On a le droit de courir mais dès qu'on a le ballon, on s'arrête et on crie son score (20, 10, 5 ou 1pt). Dès que l'on a identifié le roi, la reine, et le valet, on essaie de ne pas leur passer la balle même si ceux –ci essaient sans cesse de l'avoir. On peut se faire des passes entre membres d'une même équipe.

Origine, histoire :

A partir du jeu

Roi, Reine, Valet

Critères de réussite : Marquer davantage de points que l'équipe adverse.

Variables : - ne pas faire de passes aux membres de son équipe.
- déterminer à l'avance le nombre de points à gagner pour remporter une manche.