

# OU CHEN

## Nombre de joueurs :

Un nombre pair entre 12 et 24 joueurs.

## But du jeu :

Pour les attaquants : réussir à marquer le maximum de points en faisant des allers retours.

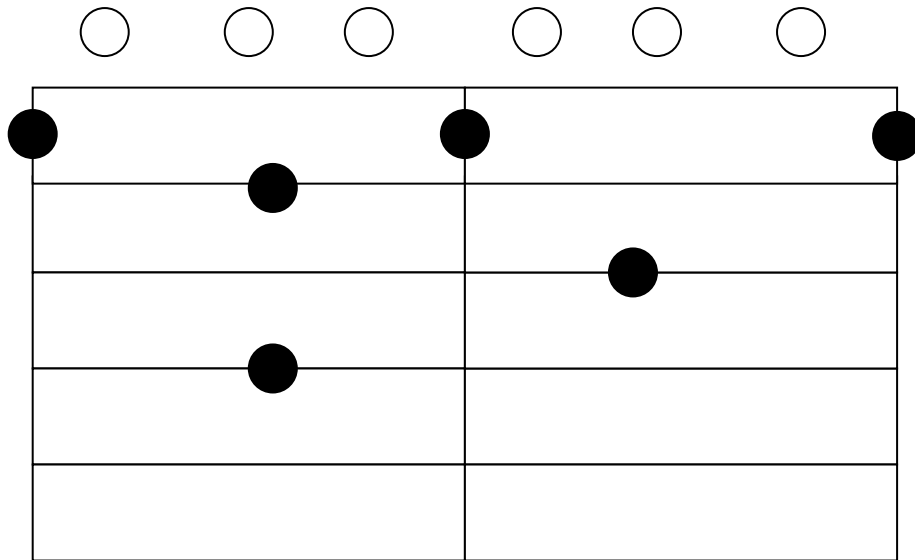
Pour les défenseurs : réussir à immobiliser un attaquant en le touchant.



## Matériel et terrain :

Pas de matériel nécessaire.

Il faut marquer au sol un terrain ayant une forme rectangulaire, en laissant 3 à 4 mètres entre chaque colonne et 2 à 3 mètres entre chaque ligne.



Le nombre de ligne dépend du nombre de joueur. Le terrain ci-dessus est conçu pour 6 à 7 défenseurs car il doit toujours y avoir entre 2 et 3 lignes ou colonnes non occupées. Si vous jouez avec 11 défenseurs il y aura 3 colonnes et 9 ou 10 lignes.

On ne rajoute jamais des colonnes seulement des lignes.

## Déroulement de la partie :

Constituer 2 équipes ayant le même nombre de joueurs.

L'équipe qui attaque, ici les blancs, se place en haut du terrain, l'équipe qui défend, ici les noirs, se positionne sur le terrain de jeu. Les défenseurs choisissent une ligne ou une colonne et ne peuvent se déplacer que sur celle-ci. Il y a au maximum un défenseur par ligne ou colonne. Certaines lignes ou colonnes resteront vides, cela est normal.

Au top départ les attaquants doivent traverser le terrain sans se faire toucher par les défenseurs. Si un attaquant est touché par un défenseur il est alors immobilisé et le jeu s'arrête.

Si un attaquant réussit à faire un aller retour sans se faire toucher, son équipe marque un point. Il peut ensuite recommencer à attaquer.

### Fin du jeu :

Le jeu s'arrête lorsqu'un attaquant est touché par un défenseur. On échange alors les rôles. Au début de la partie on définit le nombre de round, l'équipe ayant le plus de points à la fin de la partie remporte celle-ci.

### Variantes :

Les variantes suivantes sont proposées par l'équipe "Jeux et Enjeux sur terre" mais n'ont pas été testées pour le moment. Nous suggérons ces variantes car il nous semble que le jeu serait plus fluide avec celles-ci.

#### *Variante 1 :*

Au top départ les attaquants s'élancent sur le terrain. Si un attaquant est touché alors celui-ci est immobilisé. La partie s'arrête lorsque **la moitié des attaquants** est touchée. Si la partie comporte un nombre impair de joueurs on prendra toujours la moitié supérieure. Exemple : s'il y a 7 attaquants la partie s'arrête lorsque 4 attaquants sont touchés.

**Un attaquant marque un point s'il arrive à traverser le terrain**, par conséquent si un attaquant réussit un aller retour il totalisera 2 points pour son équipe. Lorsque l'on marque un point on l'annonce à voix haute afin que tout le monde le prenne en compte.

#### *Variante 2 :*

On reprend la structure de la variante 1 en y ajoutant :

Si un attaquant est touché il est immobilisé. **Si un autre attaquant réussit à le toucher alors celui-ci est libéré** et reprend part au jeu.



<http://www.tmtdm.net/>

