



« le béret »



 ➤ **But du jeu** : battre son adversaire en ramenant dans son camp le plot désigné par l'animateur du jeu. L'équipe ayant le plus de plots à la fin du jeu a gagné.

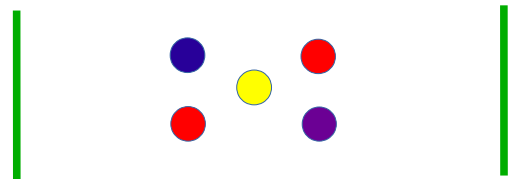
 ➤ **Organisation** : Jeu en équipe (2 contre 2 jusqu'à X contre X).
Les deux équipes sont placées face à face derrière une ligne qui est à égale distance des plots mis en place pour le jeu. Les plots sont numérotés. Une carte, pour chaque, équipe est posée orientée devant son camp.

Les coureurs se répartissent les plots qu'ils vont devoir aller récupérer.

A l'annonce de l'animateur de jeu, le joueur de chaque équipe, concerné par le chiffre choisi doit aller chercher le bon plot et le ramener dans son camp (derrière sa ligne) sans se faire toucher par son adversaire. Si c'est le cas il marque un point. Si il se fait toucher, c'est l'adversaire qui marque le point.

Le jeu se termine quand tous les plots ont été récupérés, on fait alors le décompte des points. Faire deux manches en changeant de camp.

 ➤ **Matériel** : 1 carte par équipe.
Plots.



2 lignes de départ délimitant les deux camps.

 ➤ **Variantes** :

Complexification :

- 1) Annoncer plusieurs chiffres en même temps.
- 2) Annoncer « salade », tout le monde va alors récupérer le ou les plots.
- 3) Augmenter le nombre de plots et la complexité de la forme géométrique.

