

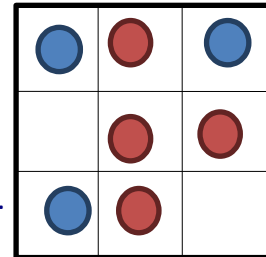
école de C.O.

« le morpion »



- **But du jeu** : battre son adversaire en alignant 3 plots dans la grille, horizontalement, verticalement ou en diagonale.
- **Organisation** : Jeu en 1 contre 1.
 Chaque coureur a une carte sur laquelle sont tracés 4 cercles. 4 plots de même couleurs sont placés aux éléments correspondant aux cercles de la carte.
 Chaque joueur va chercher ses plots l'un après l'autre. Dès qu'il revient, il peut placer son plot sur la grille de jeu.
 Le jeu débute quand l'animateur lance les deux coureurs pour aller chercher leur premier plot. Il se termine lorsque l'un des deux joueurs à aligné ses trois plots dans la grille.

- **Matériel** : 1 carte par coureur avec 4 postes.
 4 plots de même couleur par joueur.
 1 grille de jeu (9 cases)(craie – corde – rubalise).



- **Variantes** :
Simplification :
 1) Aller chercher les plots dans un ordre choisi par le coureur.
 2) Ramener les 4 plots le plus vite possible sans jouer au morpion (principe : course en étoile).

- 3) Choisir d'aller chercher ses plots groupés ou l'un après l'autre.
- 4) Attendre que l'autre joueur soit revenu pour placer son plots sur la grille.

Complexification :

- 1) Aller chercher ses plots dans un ordre imposé.
- 2) Augmenter le nombre de plots à aligner (4 : puissance 4) (agrandir la grille).
- 3) Augmenter progressivement la difficulté technique des postes à trouver.
- 4) Le coureur qui revient le premier peut placer 2 plots.

