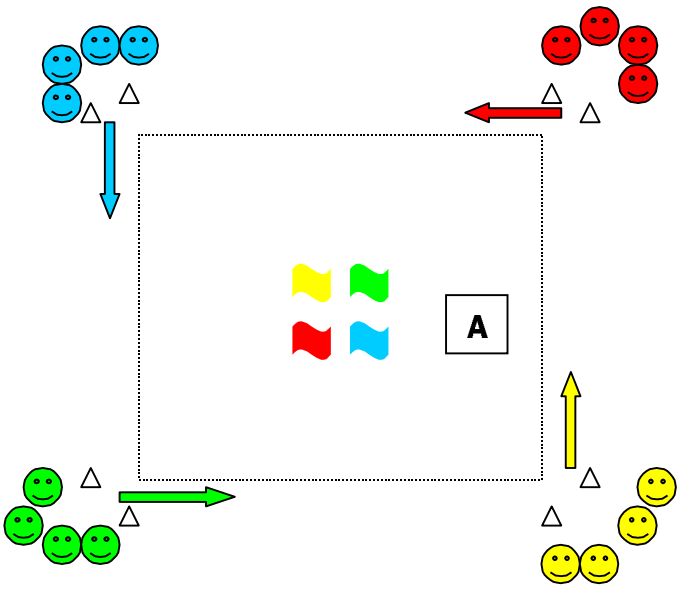
"LE BERET CARRE"

ORGANISATION

- 4 équipes de 5 à 6 joueurs.
- Un carré délimité (côtés tracés ou angles repérés par des plots) de 5 m de côté.
- 4 foulards de couleurs différentes placés au centre du carré.
- 4 jeux de chasubles aux mêmes couleurs que les foulards.
- 2 plots (porte) à chaque angle du carré, à environ 2 m de celui-ci.
- Un arbitre

REGLES DU JEU

But du jeu
Arriver le premier au centre du carré et prendre le foulard de la bonne couleur.



L'arbitre annonce un numéro
Dans chaque équipe, l'enfant auquel ce numéro a été attribué doit passer la porte et faire le tour du carré, puis se rendre en son centre (en entrant par l'angle) pour prendre le foulard de la couleur de son équipe.
Les joueurs marquent le nombre de points correspondant à leur ordre d'arrivée (1^{er}=1 point, $2^{ème}$=2 points, etc…).
La somme des points des individus donne le score de l'équipe.
L'équipe qui totalisera le moins de points aura gagné.
Chaque enfant devra être appelé un nombre égal de fois.
Il peut y avoir plusieurs appels de chaque numéro dans une partie