

## La thèque au cycle 3

Nombre de joueurs: Deux équipes ( 6 à 8 joueurs par équipe)

Terrain: Un terrain de 30m sur 20 m environ délimité par les 4 plots et le cerceau

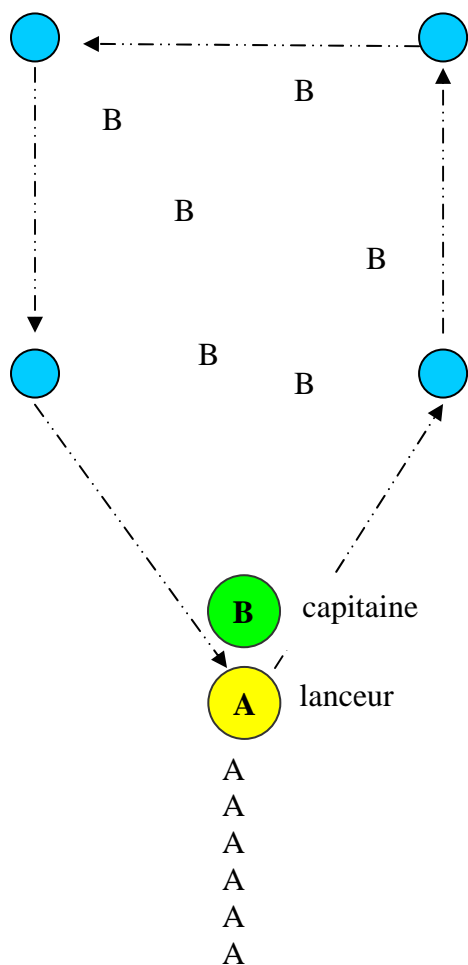
Matériel: Une balle de tennis , 2 cerceaux et 4 plots

Durée du match : 8 lancers par équipe

● plots où passent les lanceurs (A)

● cerceau dont le capitaine des B ne doit pas sortir pour récupérer la balle

● cerceau du lanceur ou base



### Règle du jeu :

On dispose les plots comme sur le schéma, à intervalles réguliers.

Une équipe (A) va lancer et courir, l'autre (B) va essayer de récupérer le plus vite possible la balle pour la ramener par passes successives au capitaine qui n'a pas le droit de sortir de son cerceau.

Chaque joueur de l'équipe A lance la balle à son tour depuis son camp ● et se met à courir de plot en plot pour revenir dans son camp ● (cerceau derrière la base). On ne doit pas lancer la balle en arrière.

- Il peut s'arrêter à un plot ● et attendre que la balle soit relancée par un coéquipier pour se remettre à courir. Il ne doit pas y avoir plus de 2 joueurs à un même plot, sinon ils ont perdu tous les trois.

- Si la balle est rattrapée de volée par un adversaire, celui qui a lancé est éliminé et ne peut pas jouer. Ses équipiers en train de courir entre les cerceaux restent en jeu, mais doivent retourner au cerceau d'où ils étaient partis.

- Quand le capitaine récupère la balle, il crie **stop** . Tous ceux qui ne sont pas dans un cerceau sont éliminés. Les autres pourront continuer à courir.

Tous ceux qui ont fait un tour complet donnent un point à leur équipe et s'assoient derrière leurs équipiers.

Voilà. Bon jeu à tous !