



Puissance 3

FICHE D'ACTIVITÉ 009

Objectifs : Placement dans l'espace, stratégie et communication

Nombre de joueurs : 1 contre 1, 2 contre 2 ou 3 contre 3

Matériel :

- Ruban à marquage pour faire la grille
- Six (6) balles par équipe :
 - 6 balles par joueur = 1 contre 1
 - 3 balles par joueur = 2 contre 2
 - 2 balles par joueur = 3 contre 3

Préparation

À l'aide du ruban à marquage, préparer un terrain comme une grille de tic-tac-toe = 3 cases par 3 cases. Chaque case doit faire environ 30 cm par 30 cm.

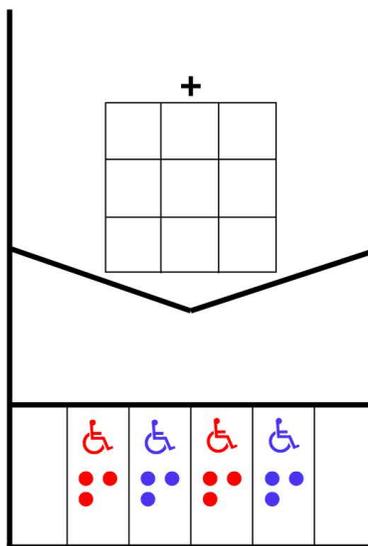


Déroulement

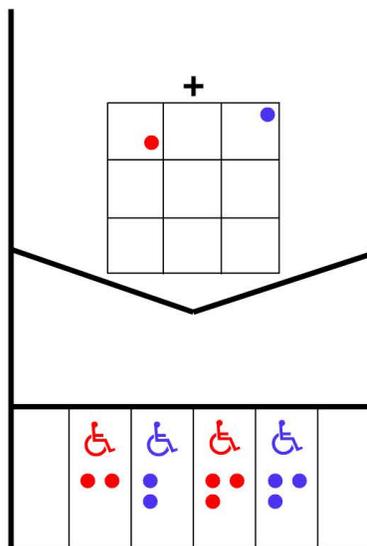
- Les joueurs se placent dans les boîtes de jeux appropriées selon le nombre de joueurs pour l'exercice.
- L'équipe qui commence est choisie au hasard.
- Les équipes jouent en alternance. Les joueurs de l'équipe dont c'est le tour décident entre eux quel joueur lancera.
- L'équipe lance une balle dans l'une des cases du jeu de tic-tac-toe. La case où la balle s'arrête appartient maintenant à l'équipe.
- Si la balle s'arrête à l'extérieur du terrain ou si elle touche à n'importe quelle ligne du terrain elle est considérée comme « out » et sortie du jeu.
- Si la balle arrête sur une case qui appartient à l'équipe adverse, elle est aussi considérée comme « out » et sortie du jeu.
- La première équipe qui réussit à aligner verticalement, horizontalement ou diagonalement 3 balles dans 3 cases différentes est l'équipe gagnante.

EXEMPLE

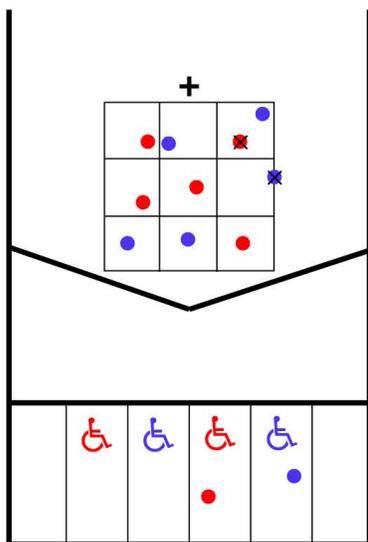
1. Tracer un quadrillé de 3 cases par 3 cases



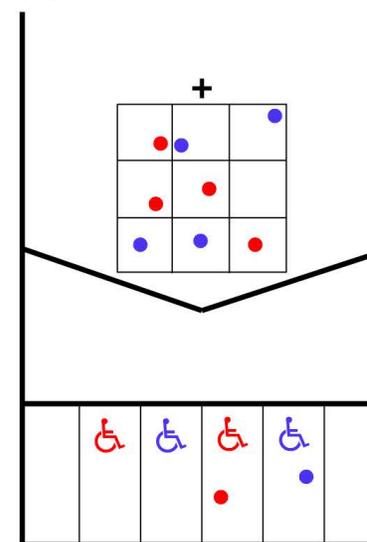
2. À tour de rôle, les équipes lancent les balles dans les cases



3. Si une balle tombe dans une case occupée ou sur une ligne, elle sera retirée



4. La première équipe à occuper 3 cases consécutives gagne



Résultat

L'équipe rouge a occupé 3 cases consécutives la première, elle gagne donc