



« Tic, Tac, Toe »



15 minutes



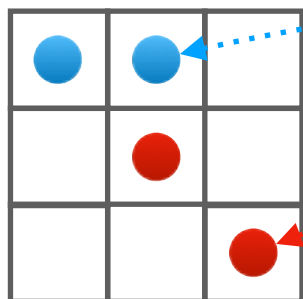
2 joueurs



Cycle 2, Cycle 3



Étapes	Consignes	Critères de réussite « J'ai réussi si... »	Critères de réalisation « Pour réussir, je dois... »
Etape 1 <i>Mise en place</i>	- Je mets en place le plateau de jeu : 9 cases au format carré. - Je préparer 5 objets à lancer pour chaque joueur.	- Je me place à distance du plateau de jeu avec les objets à disposition. - Je vois le repère au sol.	- Utiliser un objet qui ne roule pas. - Reconnaître les objets que j'ai lancés.
Etape 2	- Joueur 1 : Je lance l'objet sur une case du plateau de jeu. - Joueur 2 : Je lance l'objet sur une case du plateau de jeu.	- J'atteins une des cases du plateau de jeu.	- Viser avec précision avec mon bras lanceur. - Contrôler mes gestes, la force avec laquelle je lance l'objet. - Lever le coude devant moi pour bien viser. - Accompagner mon geste.
Etape 3	- Les joueurs lancent leur objet chacun leur tour. - Je cherche à lancer les objets de manière à constituer un alignement vertical, horizontal ou diagonal. - Si un objet est lancé à l'extérieur de la zone de jeu, il n'est pas comptabilisé.	- J'ai réalisé une ligne horizontale, verticale ou diagonale de 3 objets.	- Repérer les cases vides. - Trouver la stratégie pour aligner 3 objets (anticiper). - Prendre en compte les lancers de mon adversaire pour déterminer la cible de mon futur lancer.
Etape 4 <i>Fin du jeu</i>	- Joueurs 1 et 2 : « J'aligne 3 objets sur la grille, je gagne la partie ». - Joueurs 1 et 2 : « Je n'arrive pas à aligner » Partie nulle.		



Distance comprise en 1 et 3 mètres



Évolutions

- Augmenter la distance entre la grille et le repère du lanceur
- Ajouter des consignes avant le lancer : faire 5 flexions, 10 tours sur soi-même
- Lancer avec la mauvaise main

