**Défi Cycle 3**

Organisation :

* La classe est partagée en quatre équipes.
* Un carré de 20 m de côté détermine l’aire de jeu.

Matériel :

* Un vélo par équipe ou par élève.

But du jeu :

Etre la première équipe à obtenir exactement 32 points en abattant des cônes lors de différentes manches.

Règle du jeu :

Au signal, le premier joueur de chaque équipe entre avec son vélo par la porte qui lui est attribuée après avoir effectué un tour complet autour du carré dans le sens inverse des aiguilles d’une montre.

Le joueur qui abat (avec son pied, la roue de son vélo…) en premier un des quatre cônes obtient quatre points pour son équipe. Le deuxième trois points, le troisième deux points et le quatrième un point.

Une fois le cône abattu, le joueur sort par sa porte.

Avant de débuter la deuxième manche, les quatre cônes sont remis en place. Puis au signal les deuxièmes joueurs de chaque équipe entrent en action selon les mêmes modalités.

Si une équipe dépasse les 32 points, elle retrouve son score précédent.

Défi :

Il s’agit d’atteindre exactement les 32 points en un nombre minimum de manches.

