

# Qui veut prendre la place du « champion » / de la « championne » ?

**But du jeu :** en situation d'échange, chercher à prendre la place du « champion » / de la « championne ».

## Version N°1 : sans élimination

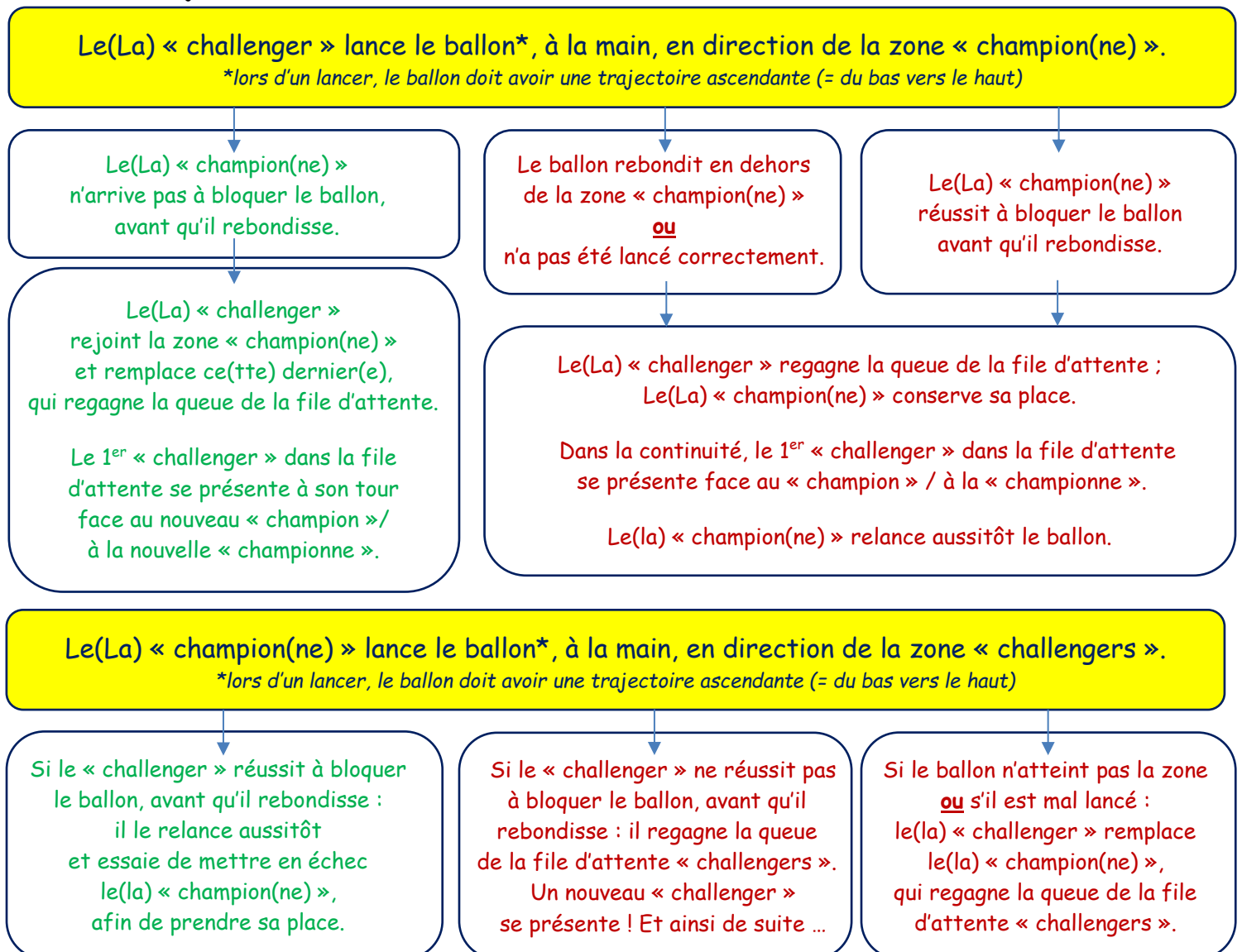
1 terrain de jeu est constitué de 2 zones de jeu (zone « champion(ne) » ; zone « challengers »)

Par terrain de jeu, 5 à 7 joueurs (si possible) :

- ✓ désigner le(la) « champion(ne) ». Il(Elle) rejoint la zone « champion(ne) ».
- ✓ désigner le(la) « challenger N°1 ». Il(Elle) rejoint la zone « challengers ».
- ✓ Tous les autres joueurs sont également « challengers ». Chacun d'eux se positionne au niveau d'une marque au sol, dans la file d'attente « challengers ».

**Matériel pour 1 terrain de jeu :** 1 ballon ; 8 coupelles (4 pour matérialiser chaque zone de jeu) ; Craie, languettes ou plots pour matérialiser les marques au sol, dans la file d'attente « challengers »

Déroulement du jeu :



## Version N°2 : avec élimination

Un(e) « challenger » est éliminé(e) si :

### Sur le lancer du ballon :

- ✓ Le ballon n'est pas lancé en trajectoire ascendante.
- ✓ Le ballon rebondit en dehors des limites de la zone « champion(ne) ».

### Sur la réception du ballon :

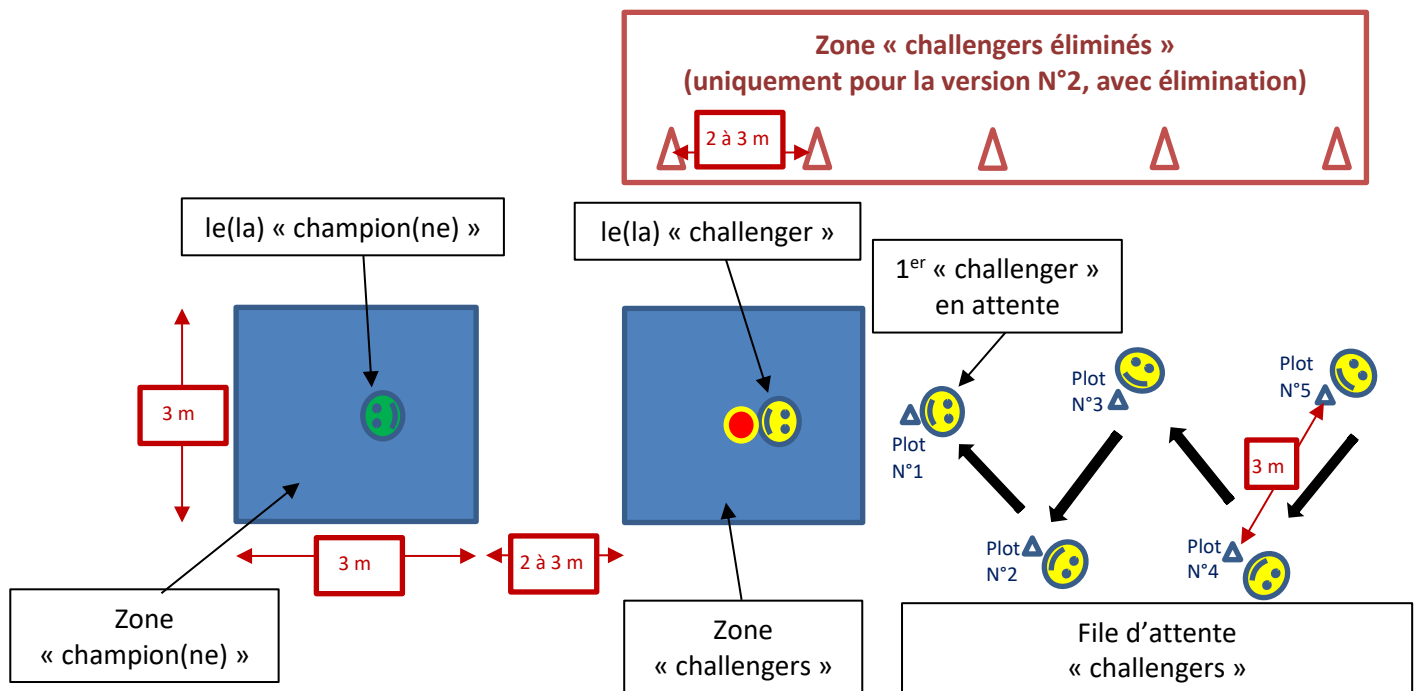
- ✓ Le ballon rebondit au sol dans sa zone « challengers ».
- ✓ Il(Elle) touche le ballon qui tombe ensuite au sol, dans sa zone « challengers » ou en dehors.

Il(Elle) rejoint alors un plot dans la zone des « challengers éliminés » (cf. schéma ci-dessous).

### Variables pour les versions N°1 et N°2 :

- Pour rendre ce jeu plus accessible : autoriser 1 rebond avant de bloquer le ballon !
- Distance entre les 2 zones
- Taille des zones

Représentation du jeu avec 7 joueurs (1 « champion(ne) » / 6 « challengers ») :



Version N°2 : Après chaque élimination d'un « challenger » :

- Ne plus tenir compte du plot N°5, si un(e) « challenger » est éliminé(e) (plus que 5 « challengers » en jeu).
- Ne plus tenir compte des plots N°4 et N°5, si un(e) 2<sup>ème</sup> « challenger » est éliminé(e) (plus que 4 « challengers » en jeu).
- Ne plus tenir compte des plots N°3 à N°5, si un(e) 3<sup>ème</sup> « challenger » est éliminé(e) (plus que 3 « challengers » en jeu).
- Ne plus tenir compte des plots N°2 à N°5, si un(e) 4<sup>ème</sup> « challenger » est éliminé(e) (plus que 2 « challengers » en jeu).
- Lorsqu'il ne reste plus qu'un « challenger » face au « champion » / à la « championne », ils jouent l'un contre l'autre. Si le(la) « champion(ne) » commet la faute, le(la) « challenger » prend sa place ! Sinon, le(la) « champion(ne) » reste à sa place. Le(la) « champion(ne) » peut aussi être invité(e) à choisir un(e) « challenger » pour le(la) remplacer. Dès lors une nouvelle partie peut commencer, avec les « challengers éliminés ».