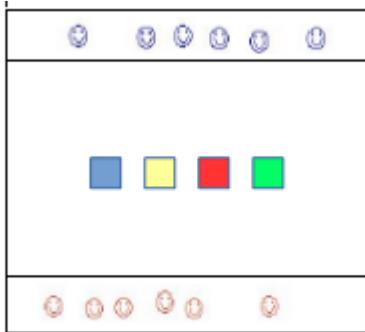


# Le béret

## But :

Soulever le plot adéquat en premier.

## Aménagement :



2 équipes de nombre égal  
4 plots au milieu

## Matériel

4 Plots avec images.

## Consignes :

A l'appel de son numéro, les joueurs concernés se dépêchent de soulever le plot correspondant au mot cité.

## Critères de réussite :

Soulever le plot en premier.

## Cycle 1

## Jeu avec plots

## Savoir à enseigner :

- réagir à un signal
- courir vite

## Comportements attendus :

- Réagir vite à l'appel de son numéro.
- Courir vite.
- Faire le choix opportun : saisir le bon plot.

## Variantes :

### Matériel :

- Remplacer les plots par d'autres objets.
- Augmenter le nombre de plots.

### Règle :

- rapporter l'objet dans son camp.

### Espace :

- Agrandir la distance à parcourir.