

## Ce qu'il faut faire

Installer un plateau vide au départ ([annexe 1](#)).

Disperser les pièces ([annexe 2](#)) dans un espace ; plus la valeur d'une pièce est grande, plus elle est éloignée.

Réaliser un plan.

Parcours en étoile. 1 couleur par joueur.

But : marquer le plus possible de points en un temps limité.

- Au signal du maître du jeu, je vais chercher une balise à l'aide d'un plan et je rapporte une des pièces (et une seule) qui s'y trouvent.
- De retour au départ, je place la pièce sur l'échiquier dans la position de départ.
- Je m'arrête au signal du maître du jeu (la pièce est prise en compte si je suis sur le retour).

Durée de la course : en fonction de l'espace.

Score : valeur de la pièce ([annexe 2](#)) + position sur l'échiquier ([annexe 1](#)).



## Rôles à tenir



## Variantes

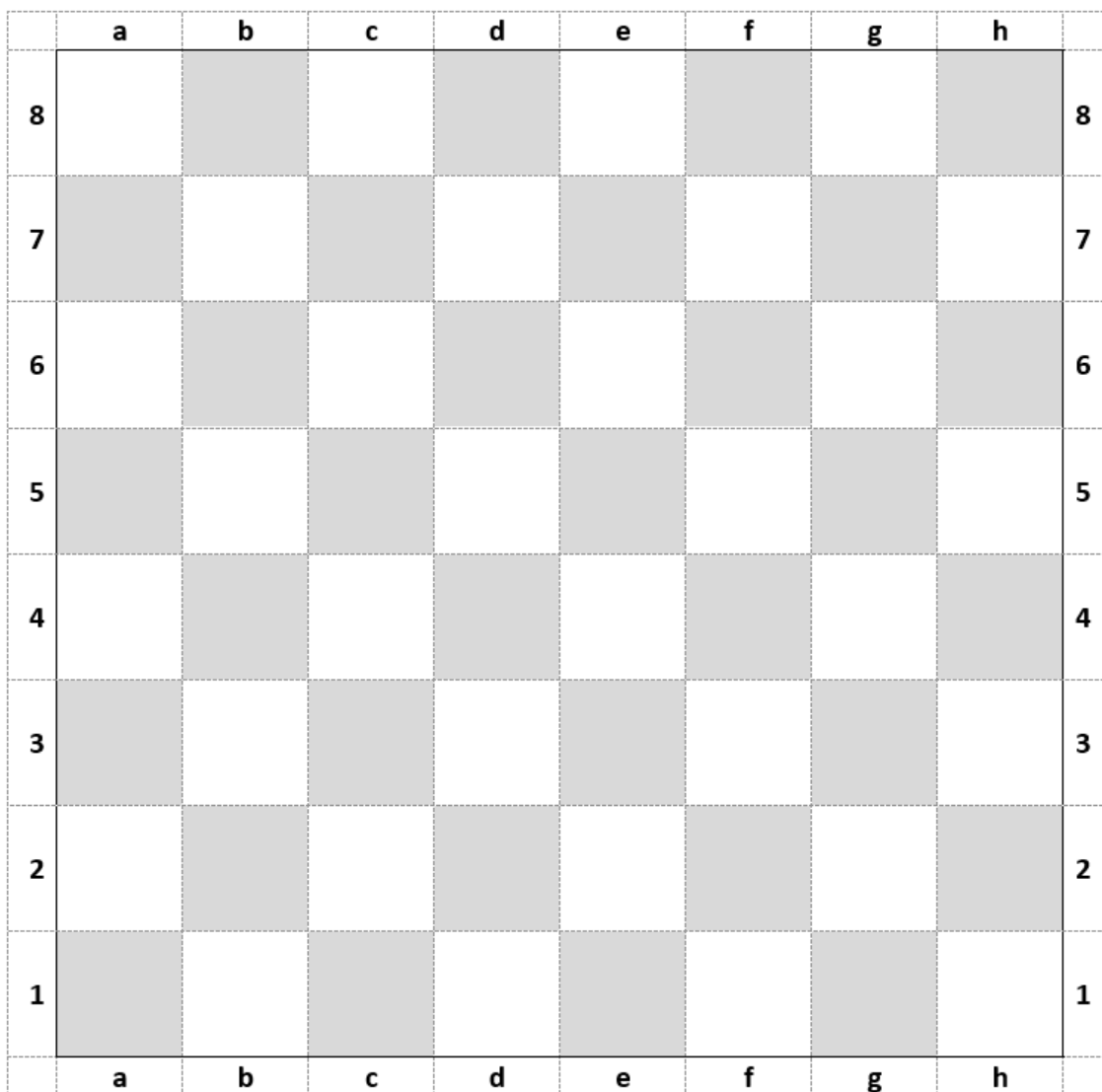
- **Corps** : modifier le mode de déplacement.
- **Espace** : modifier les distances.
- **Matériel** : utiliser une seule pièce de chaque. Installer plus de balises (séparer noirs et blancs).
- **Règle** : autoriser le passage à 2 balises différentes avant de revenir au départ.
- **Relation** : à deux par équipe, jouer en relais.
- **Temps** : le jeu s'arrête quand un joueur a rapporté toutes les pièces.



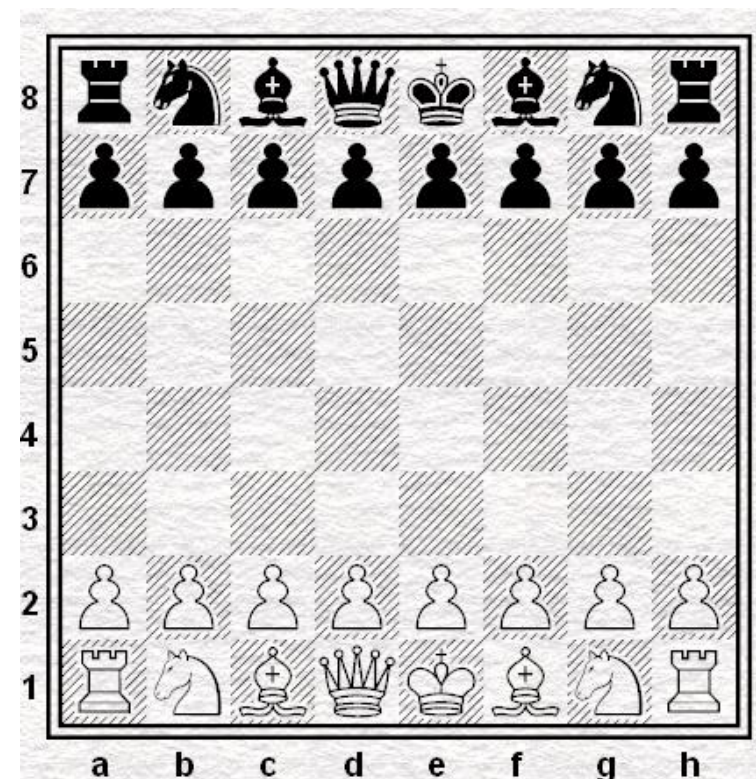
## Matériel

- 1 plateau
- 32 pièces
- 1 chronomètre
- 5 balises
- 1 plan ou des photos selon la variante utilisée.

# La course O' Score (annexe 1) ↻

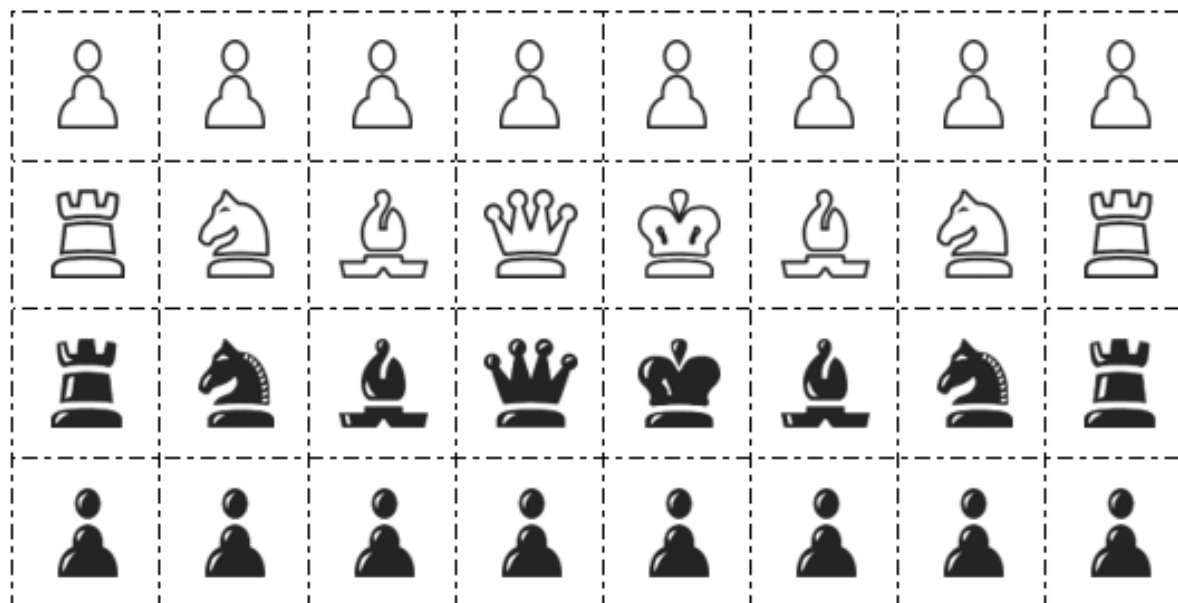


Position de départ



# La course O' Score (annexe 2) ↻

## Pièces à découper



## Valeur des pièces

1	3	3	5	9