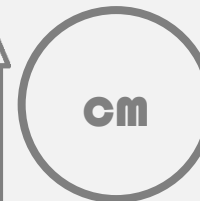


Black Jack

Projeter



Ce qu'il faut faire

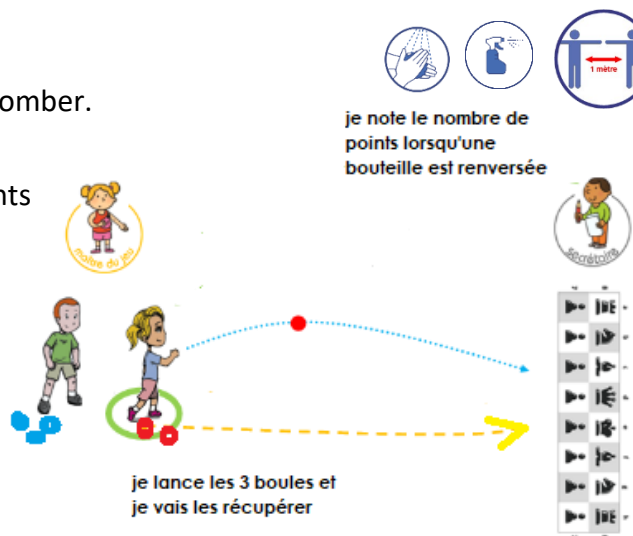
Jeu à 2 : je lance la boule sur une des bouteilles-pions pour la faire tomber.

Chaque bouteille-pion correspond à un pion de l'échiquier (pion = 1pt, fou = 3 pts, cavalier = 3 pts, tour = 5pts et dame = 9 pts)

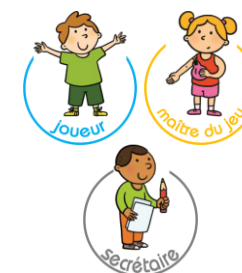
Je lance 3 boules, puis c'est à mon adversaire.

Celui qui est le plus proche de 21 pts sans les dépasser a gagné.

Chaque enfant a 3 boules et les conserve tout au long du jeu.
Le secrétaire note les résultats et annonce le score
Le maître du jeu vérifie le placement des joueurs.



Rôles à tenir



Matériel

Bouteilles-pions
([annexe](#))

1 cerceau

3 boules par enfant

(un enfant peut jouer avec une seule boule s'il va la chercher après chaque lancer)

Variantes

- **Motricité** : lancer bras droit ou bras gauche, lancer assis ou à genoux.
- **Espace** : modifier les distances, reculer la zone de lancer, espacer les bouteilles.
- **Matériel** : utiliser différents projectiles.
- **Règle** : avec plus ou moins de bouteilles, enlever les bouteilles touchées, annoncer la bouteille visée (les points ne seront marqués que si la bouteille annoncée est touchée).
- **Temps** : limiter le temps pour gagner la partie.

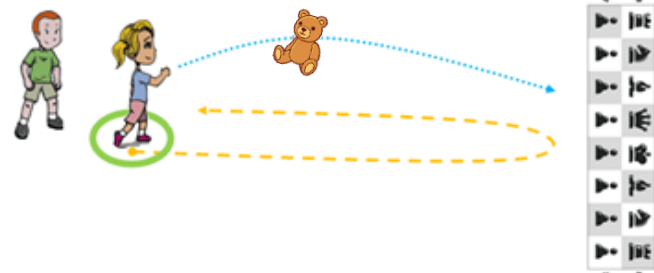
Ce qu'il faut faire

Jeu à 2 : je lance la peluche sur une des bouteilles-pions pour la faire tomber.

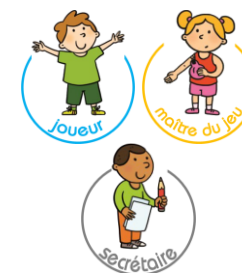
Chaque bouteille-pion correspond à un pion de l'échiquier (pion/tour/fou/cavalier/dame) et vaut un nombre de points différents (pion = 1pt, fou = 3 pts, cavalier = 3 pts, tour = 5pts et dame = 9 pts)

Je lance 3 boules, puis c'est à mon adversaire.

Celui qui est le plus proche de 21 pts sans les dépasser a gagné.



Rôles à tenir



Matériel

Bouteilles-pions
([annexe](#))






3 peluches par joueur

De quoi matérialiser la zone de lancer

Variantes

- **Motricité** : lancer bras droit ou bras gauche, lancer assis ou à genoux.
- **Espace** : modifier les distances, reculer la zone de lancer, espacer les bouteilles.
- **Matériel** : utiliser différents projectiles.
- **Règle** : avec plus ou moins de bouteilles, enlever les bouteilles touchées, annoncer la bouteille visée (les points ne seront marqués que si la bouteille annoncée est touchée).
- **Temps** : limiter le temps pour gagner la partie.

Black Jack (annexe)

<p>Fabrication Des pièces</p> <p>Coller une étiquette sur une petite bouteille en plastique (ou une quille). La valeur de la pièce peut être ajoutée sur l'étiquette.</p>		 <p>la dame</p>
 <p>le cavalier</p>	 <p>le fou</p>	 <p>le pion</p>