



La Kours la rou



But du jeu : Effectuer le trajet aller-retour avant son adversaire en faisant rouler la roue à l'aide du bâton.

Matériel : roues, bâtons, craie.

Type de sol : gazon ou bétonné mais plus ou moins plat

Organisation : 2 équipes en colonne derrière leur plot de départ.

Au signal, faire rouler la roue le plus vite possible à l'aide du bâton, contourner le plot qui est en face à l'extrémité de l'aire de jeu et revenir au point de départ.

DÉROULEMENT :

Au signal de départ, le 1^{er} duel est lancé : un point est attribué à celui des 2 joueurs qui a remporté son duel en ayant effectué le trajet aller-retour avant son adversaire. Il ne s'agit pas d'une course de relais. C'est ensuite au tour des 2^{èmes} joueurs de chaque équipe et ainsi de suite. À chaque nouveau duel, on donne un signal de départ.

On comptabilise les points obtenus à l'issue de tous les duels. L'équipe gagnante est celle qui aura obtenu le plus de points.