

# Béret

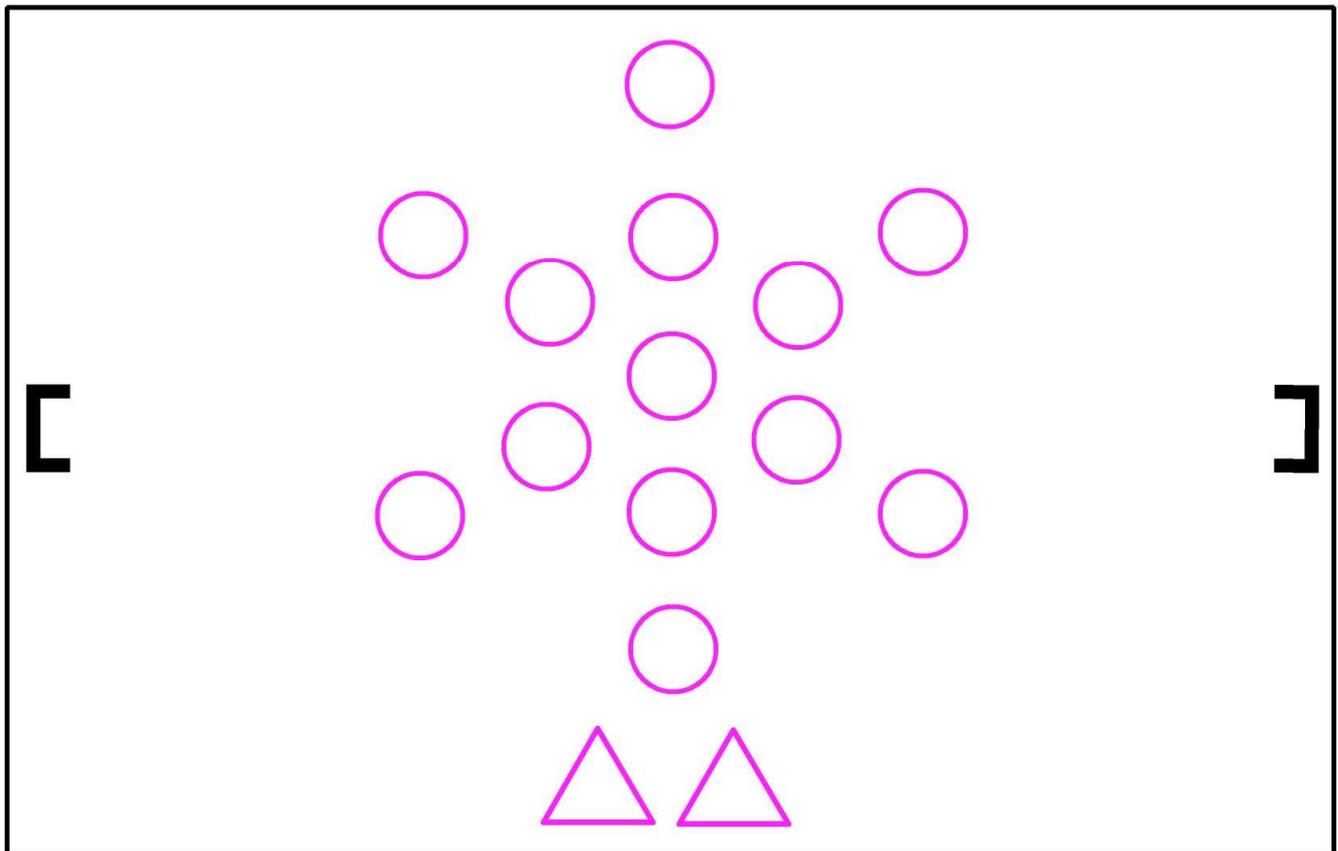
Le départ se fait d'un plot bien identifié, au bord du terrain.

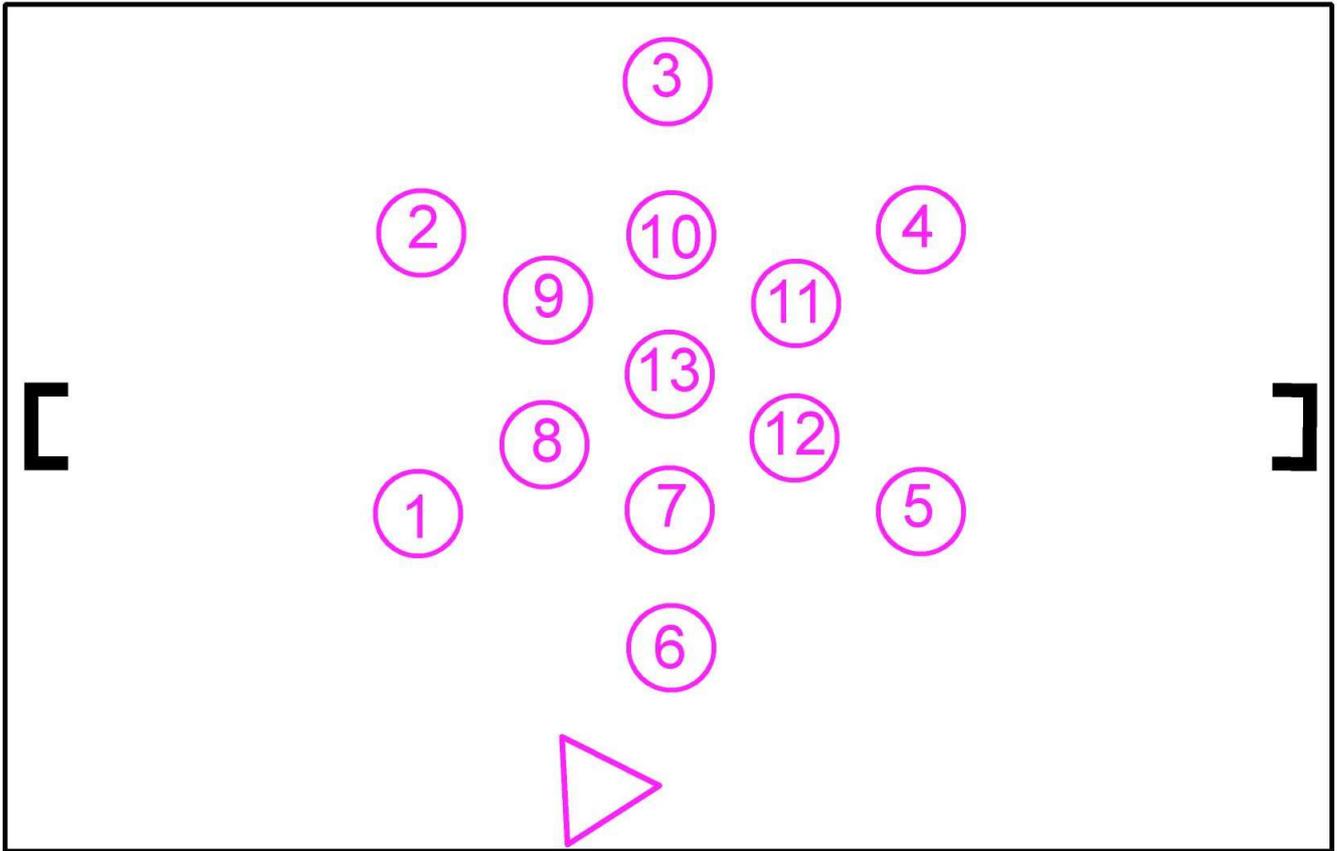
Des cerceaux, ou plots, ou balises sont disposés selon le plan. Le jeu se fait en équipes (chaque joueur de l'équipe à une lettre).

1 carte par équipe. Sur cette carte les cerceaux sont numérotés. A l'appel d'une lettre et d'un chiffre, l'élève ayant la lettre doit se rendre le plus vite possible à la balise correspondant au numéro appelé.

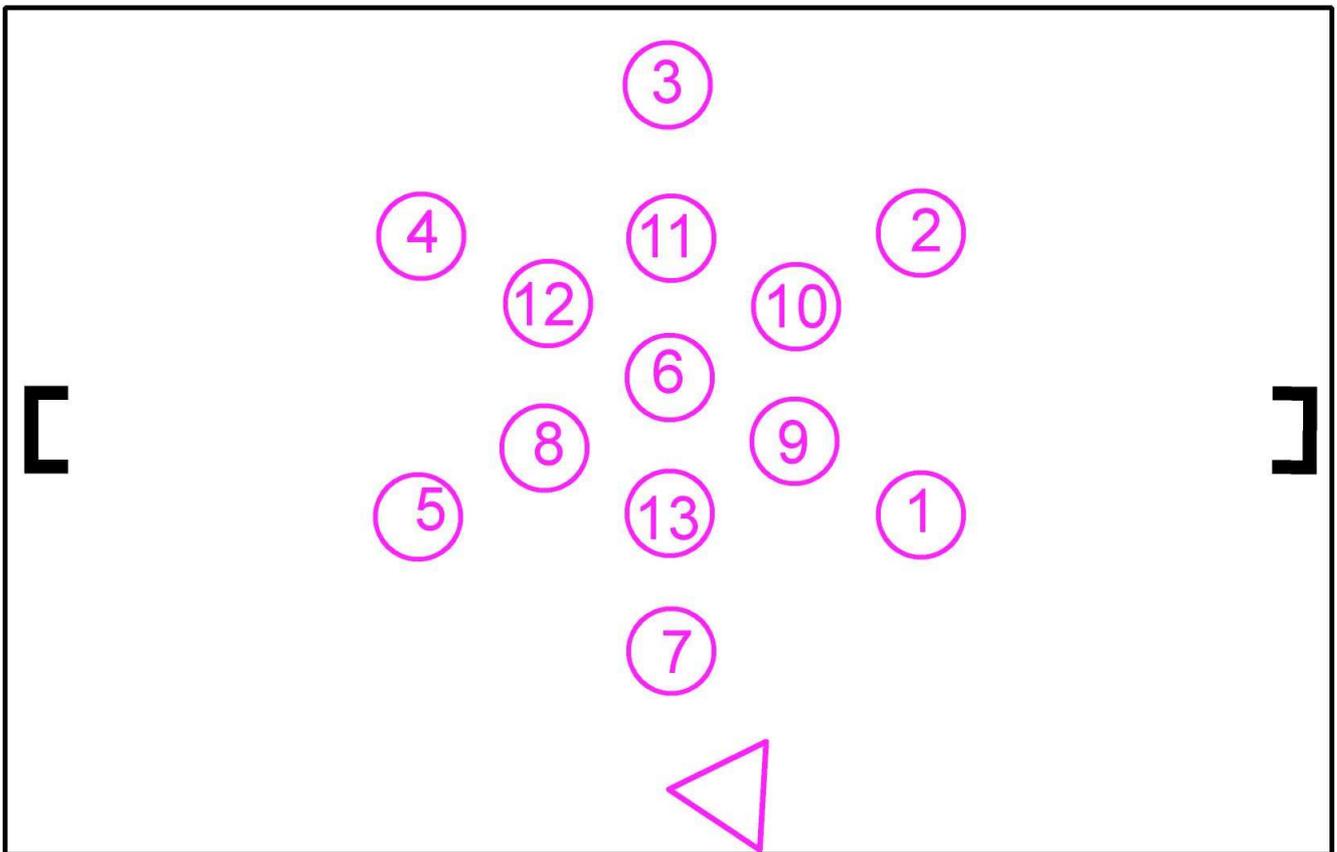
Soit le premier arrivé au cerceau (ou plots) marque un point, soit il faut en même temps ramener un foulard positionné dans le plot (vrai jeu du béret)

Possibilité de créer d'autres parcours avec la carte principale, en modifiant l'ordre des numéros .





Equipe 1



Equipe 2