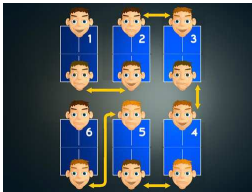


Objectif : Jeux à thèmes

Les Tables Montantes

Technique associée : Système de compétition qui permet d'obtenir rapidement le classement des élèves.

Besoins matériels	
Situation	 <p>Les tables sont numérotées de 1 à X. Chaque binôme présent à une table doit faire une partie. Les parties débutent au "top" départ donné par l'enseignant et se terminent au second "top" donné par l'enseignant. Les élèves servent chacun à leur tour. Les tables où il y a égalité mettent un dernier point en jeu pour départager les deux joueurs. Les vainqueurs se placent aux tables ayant le numéro immédiatement inférieur à la leur. Les perdants se placent aux tables dont le numéro est immédiatement supérieur. Le vainqueur de la première table reste à la première, le perdant de la dernière table reste à la dernière.</p>
Consignes	
Critères de réussite	
Variantes	<ul style="list-style-type: none">- La première des parties en cours dont le score atteint 11 points stoppe toutes les autres tables.- Réduire ou augmenter le temps des parties.- Mettre un thème particulier pour modifier le système de comptage de points... - Les tournois :<ul style="list-style-type: none">* Individuel Par poules de 4, 5, 6, 7, ou 8 joueurs Par tableaux de 8, 16, 32 ou 64 joueurs.* Par équipes : de 2, 3, 4, ou 6 joueurs.