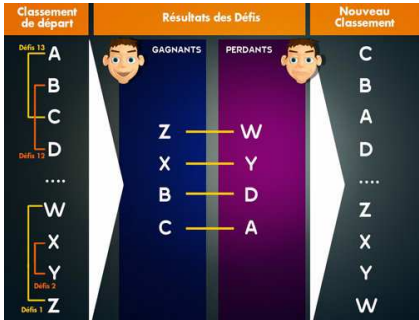


## Objectif : Jeux à thèmes

Le Défi

**Technique associée** : Système de tournoi qui permet aux plus faibles de défier ceux qui à priori sont meilleurs qu'eux.

<p>Besoins matériels</p>	
<p>Situation</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Les 24 élèves d'une classe sont classés de 1 à 24 (suite à une table montante). Les élèves ne peuvent défier que les élèves placés au plus à trois places devant eux.          Le 24e fait son choix, il ne peut défier que le 23e, Le 22e ou le 21e.          Lorsqu'il a fait son choix, l'élève situé immédiatement au-dessus qui n'a pas encore été défié, choisit à son tour un camarade à défier.          Chaque binôme ainsi constitué fait un match et le gagnant prend le numéro du meilleur des 2 joueurs (ex : 24 défie 22. 24 gagne, il prend la place du 22 et le 22 prend la place du 24).</p>
<p>Consignes</p>	
<p>Critères de réussite</p>	
<p>Variantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modifier le nombre de places qu'il est possible de défier (2, 3, 4, 5... places au-dessus).</li> <li>- Insérer un thème particulier dans ce système de défi.</li> <li>- Les meilleurs mettent leur numéro en jeu face au candidat de leur choix...</li> </ul>