



# "BIATHLON COURSE EN TAPIS VOLANT ET LANCER DE BABOUCHES"

Rapidité, organisation en équipe, entre aide, amusement : ce biathlon traditionnel Marocain est un jeu convivial mêlant coutumes, compétences sportives et ludiques , pouvant se dérouler en extérieur comme en intérieur. Il peut se décliner sous différentes cultures et coutumes. Les règles de départ sont définies ensemble en partant sur celles déjà établies (Espace, distance, tenue, zone...).



## BUT DU JEU:

Défier une équipe en faisant le meilleur chronomètre sur le biathlon course en tapis/lancer de babouches en tenue traditionnelle et en respectant les règles énoncées ci-dessous, tout en se mettant d'accord .



## ORGANISATION HUMAINE:

- Faire une équipe de joueurs de 2 ou 4 ou 6. Cider en deux groupes à l'intérieur de l'équipe (G1 et G2)
- 2 jeunes officiels qui font respecter les règles, chronométrent, valident et permettent l'enchaînement des deux épreuves.



## ORGANISATION MATERIELLE:

- Définir un espace en extérieur ou en intérieur entre 12m et 20M de long et environ 3/4m de large selon les possibilités
- Les équipiers sont en Djellaba et babouches aux pieds ( si pas de babouche, possibilité de mettre des baskets avec le talon replié: voir vidéo)
- 2 tapis Marocains ou Tapis de gym (2M/1M)
- 4 grands plots qui définissent la zone de la course et la zone du lancer de babouches: 3M / 6M / 9M
- 6 coupelles de 3 couleurs: qui matérialisent les différentes zones à atteindre pour le lancer de babouches



## REGLES DU JEU: QR CODE VIDÉO EXPLICATIVE

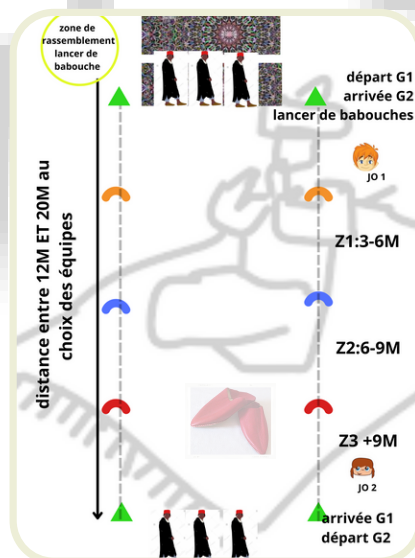
- Quand les équipes sont faites, elles sont divisées en 2 en leur sein
- le G1 se place sur le tapis au plot, l'autre tapis est derrière (voir schéma)
- Au top du JO 1: G1 avance grâce aux tapis. Les joueurs ne doivent pas toucher le sol avec aucune partie du corps sinon c'est retour à la case départ. Les babouches toujours aux pieds.
- Arrivés sur la ligne de plots d'en face, ils passent le relais à G2 qui font de même dans l'autre sens, avec l'aval du JO 2. Le G1 passe par le côté et se place dans la zone d'attente du lancer de babouches
- Quand G2 arrive, après l'aval du JO 2, on peut lancer sa 1ère babouche, chacun son tour, une babouche à la fois(exemple: groupe de 6 = 12 lancers de babouches)
- Le lancer de babouche: il se fait avec le pied, vers l'avant, la babouche devant atterrir sur la semelle et à l'intérieur de la zone (schéma: pointillée et plots)



## FIN DE LA PARTIE ET SCORE

- La partie s'arrête quand le dernier joueur a lancé sa dernière babouche (au sol). Le JO 1 arrête alors le chronomètre.
- Validation des babouches dans la zone avec possibilité de BONUS: par les deux JO
  - o Z1 : moins 5 secondes au temps de la course en tapis volant et par babouche
  - o Z2: moins 10 secondes au temps de la course en tapis volant et par babouche
  - o Z3: moins 15 secondes au temps de la course en tapis volant et par babouche
  - o attention MALUS "fausse babouche" possible de 15s (voir fin de vidéo)

La partie est gagnée avec le meilleur chronomètre





# LES JEUX DES PAYS

