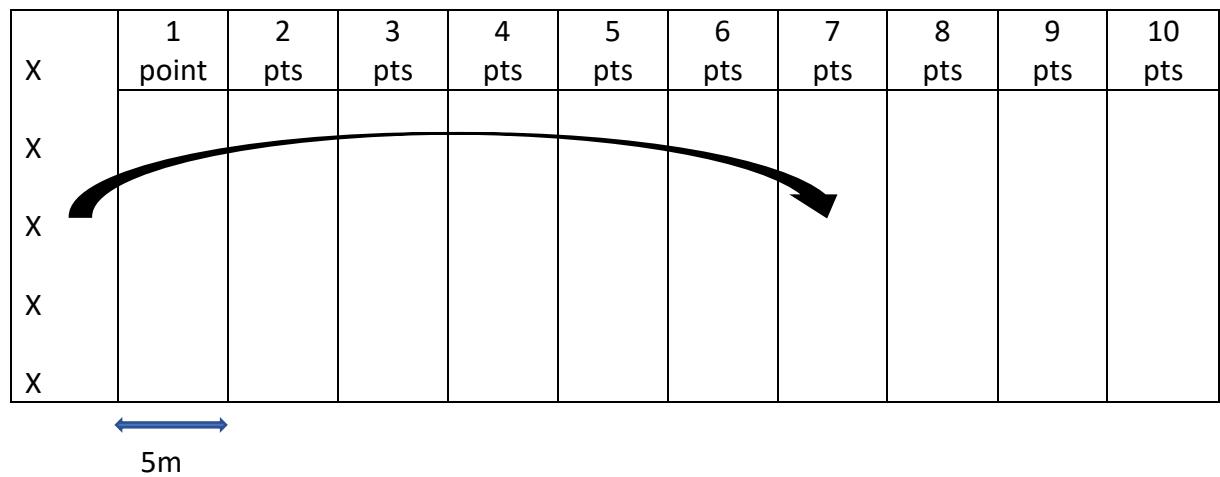


LANCERS de vortex (extérieur)

Chaque élève dispose de 2 lancers. Les élèves se placent à 5 maximum sur l'aire de lancer (herbe). Les zones à atteindre sont numérotées de 1 à 10 (10 zones au total).

LE QUITTE OU DOUBLE



- Lancer 1 : Lors d'un lancer, les 5 élèves lanceurs tentent d'atteindre la zone plus éloignée possible. Le vortex tombe dans une zone et rapporte le nombre de points correspondant à la zone (ZONE 4 = 4 POINTS).
- Lancer 2 : L'élève QUITTE ou DOUBLE. S'il quitte, la zone du premier lancer est validée. S'il DOUBLE, il doit absolument dépasser la zone du premier lancer. Sinon il perd tout.

Le score le plus élevé, donc d'un seul élève de la classe est conservé.

Les élèves lancent chacun leur tour pour faciliter le comptage.

Je ne lance pas si un.e élève est sur l'aire de lancer.

