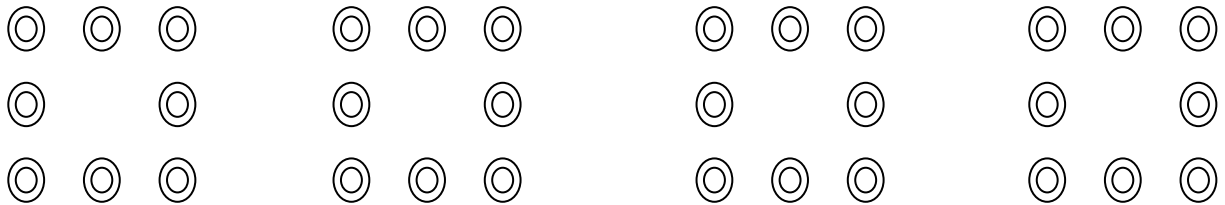


LE HERISSON

Dispositif:

4 Terrains délimités par des plots.
2 x 5 épingles à linge par terrain



But: Récupérer le plus grand nombre (5 maximum) de pinces à linges placées à différents endroits sur l'adversaire sans se faire prendre les siennes

Aménagement: 2 par terrain limité par des plots.

Durée: 1 confrontation de 20 sec par élève.

Critère de réussite: 2 points pour le premier qui a tout enlevé (ou le plus).

Si égalité, un point pour les 2 élèves.

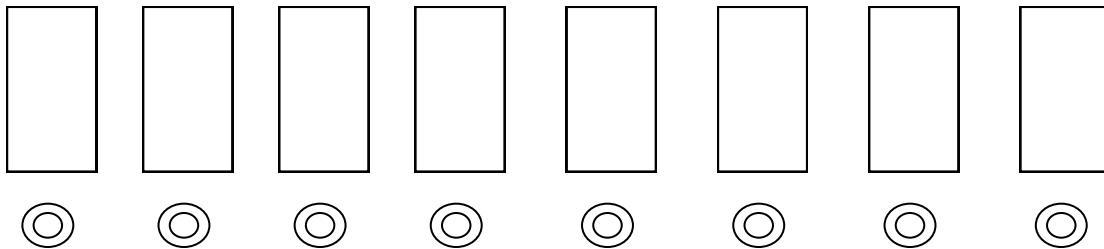
LA CONQUETE DU BALLON

Dispositif:

8 terrains délimités par un tapis.

8 ballons.

8 plots pour poser le ballon.



But: Récupérer le ballon serré dans les bras de son adversaire.

Aménagement: 2 par terrain limité par un tapis.

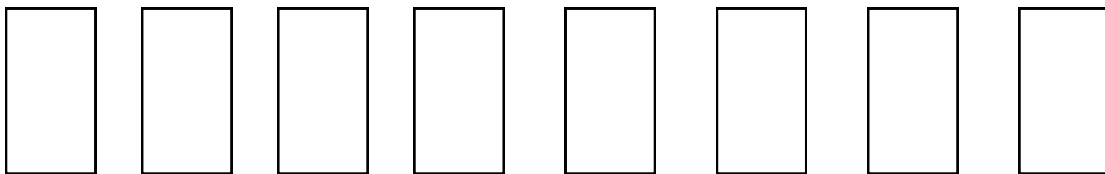
Durée: 2 confrontations de 20 sec par élève.

Critère de réussite: 1 point pour celui qui a le ballon (récupéré ou conservé)

LA TORTUE

Dispositif:

8 terrains délimités par un tapis.



But: Retourner sur le dos les tortues qui s'échappent à 4 pattes de l'espace défini.

Aménagement:

1 équipe de tortues

1 équipe de renards

terrain limité par les tapis

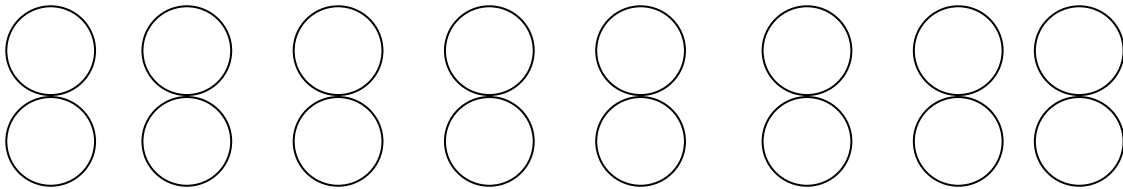
Durée: 20 s, inversion des rôles

Critère de réussite: 1 point par tortue retournée ou 1 point pour la tortue restée sur ses pattes

LE SUMO

Dispositif:

8 terrains délimités par 2 cerceaux.



But: Debout, face à face, sortir son adversaire de l'espace défini (cerceau).

Aménagement:

2 équipes qui s'affrontent
terrain limité par des cerceaux

Durée: 2 manches

Critère de réussite: 1 point pour celui qui sort l'autre du cerceau