

TOUCHER ATTRAPER-ESQUIVER**LE VOLEUR DE FOULARDS****Compétence :**

A quatre pattes, je prends le plus de foulards possibles à mes adversaires



OBJECTIFS	Faire rentrer les élèves dans l'opposition.
BUT	Prendre le plus possible de foulards aux adversaires.
DISPOSITIF	Les élèves sont à genoux, répartis sur le tapis de lutte. Chacun portant un foulard à la ceinture. Le jeu se déroule en deux temps : au premier signal, les élèves se promènent sur le tapis à quatre pattes, au deuxième signal, on lance le jeu.
CONSIGNES	« Vous vous promenez à quatre pattes à l'intérieur de la surface de jeu. Au signal, vous devez attraper le plus grand nombre de foulards possible, tout en conservant le vôtre. On ne peut prendre que les foulards accrochés à la ceinture. ».
CRITERES DE REUSSITE	Prendre plus de foulards que ses adversaires tout en conservant le sien.
MATERIEL	Tapis de lutte, des foulards.
VARIANTES	Mettre plusieurs foulards à la ceinture. Jouer debout. Récupération du foulard après saisie et immobilisation.

TOUCHER ATTRAPER-ESQUIVER**LES TROIS TOUCHES AU PIED****Compétence :**

Debout, dans une zone, je touche avec mes pieds trois fois les pieds de mon adversaire.



OBJECTIFS	Toucher avec précision une partie du corps de l'adversaire.
BUT	Toucher trois fois avec son pied, le pied de l'adversaire en moins de 30 secondes.
DISPOSITIF	Les élèves sont deux par deux dans un cercle de trois mètres de diamètre.
CONSIGNES	« Vous devez toucher avec votre pied, le pied de votre adversaire. Le premier arrivé à trois touches a gagné ».
CRITÈRES DE REUSSITE	Réussir à marquer des points en touchant les pieds de son adversaire.
MATERIEL	Craies ou cordes pour tracer des cercles.
VARIANTES	Jouer à 3 dans la même zone.

TOUCHER ATTRAPER-ESQUIVER

L'ATTRAPE-OBJETS

Compétence :

Dans une zone, j'attrape le ou les objet(s) accrochés à mon ou mes adversaire (s).



MATERIEL	Des foulards, un tapis de lutte.
OBJECTIFS	Rentrer dans le jeu d'opposition de combat à distance.
BUT	Attraper l'objet de son adversaire
DISPOSITIF	Les élèves sont face à face debout dans une zone de 3 m de diamètre. Chacun est porteur d'un ou plusieurs foulards (ou pinces à linges) disposés à plusieurs endroits du corps. Durée du jeu : 45 sec.
CONSIGNES	« Au signal, vous devez prendre le plus grand nombre de foulards et/ou de pinces à linges à l'adversaire, sans vous faire prendre les vôtres ».
CRITERES DE REUSSITE	Réussir à prendre plus d'objets que son adversaire.
MATERIEL	Des foulards, tapis de lutte.
VARIANTES	<p>Variation du nombre d'objets à saisir.</p> <p>Attribuer à chaque objet des points. Exemple : pince à linge 5 points, foulard 1 point. Idem selon la position des objets sur le corps. Exemple : 1 foulard derrière 3 points une pince à linge sur l'épaule, 1 point, 1 pince à linge au talon 10 points.</p> <p>Variation du positionnement des objets sur le corps.</p> <p>Variation du nombre d'adversaires dans le cercle.</p> <p>Variation de la surface ou/et de la forme de la zone.</p>