

Dispositif et Règle :

Terrain(s) par équipe : 10m sur 10m

Durée : 3 minutes

Quatre équipes de 6 à 8 joueurs.

Une équipe par terrain/ Un diable par équipe.

Au signal et durant 3 min, le diable essaie de toucher le plus de joueurs possibles.

S'i un joueur est touché par le diable, il doit s'asseoir ou se pétrifier.

Les joueurs doivent esquiver les attaques du diable et tenter de lui prendre sa queue, placée dans son dos.

Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Réagir vite - Courir vite - Esquiver - S'organiser pour se situer loin du diable
Consignes	<p>Pour le diable : « Vous devez toucher le plus possible de joueurs sans vous faire attraper votre queue (foulard).</p> <p>Pour les autres joueurs : « Vous devez essayer d'attraper la queue du diable sans que celui-ci ne vous touche ».</p> <p>« L'élève qui est touché par le diable doit s'asseoir. Tout joueur qui sort de l'espace délimité est pris ».</p>
Critères de réussite	<p>Pour le diable : le nombre de camarades touchés durant le temps de jeu (si le diable réussit à conserver sa queue) ou avant de se faire attraper sa queue.</p> <p>Pour les autres joueurs : attraper la queue du diable sans se faire toucher</p>
Matériel	<p>Foulards ou cordelettes</p> <p>chasuble</p> <p>Plots pour limiter les terrains</p>
Variables	<p>Sur le temps de jeu : Effort physique de nature différente (endurance ou vitesse) 3 min, 5 min, 1 min</p> <p>Sur le nombre de joueurs ou d'équipes : Effort physique de nature différente : Mettre 2,3 ...diables (1 pour 6 joueurs). 12 joueurs. Toute la classe.</p> <p>Sur la délivrance : Possibilité de délivrer : un joueur pris peut être délivré par un camarade. Varier les formes de délivrance : toucher, passer entre les jambes, taper dans la main... Stratégie d'équipe</p> <p>Sur la surface de jeu : Mettre des zones ou cerceaux qui symbolisent dans l'aire de jeu un refuge. Surface plus petite ou plus grande.</p>