

JEUX D'OPPOSITIONS

LA MARGUERITE

Durée : 30s.

Situation de départ :

Les joueurs sont debout, face à face.

Le défenseur (la marguerite) a 4 foulards passés dans la ceinture (dos, ventre, hanches).

But :

Pour l'attaquant, prendre les foulards.

Pour le défenseur, conserver ses foulards jusqu'à la fin du jeu.

Critères de réussite :

L'attaquant gagne s'il a pris **tous** les foulards dans les 30s.

Le défenseur a gagné s'il lui reste **au moins 1 foulard** à l'issue du jeu.

Interdits spécifiques :

Le défenseur ne peut pas couvrir les foulards pour les protéger.

L'attaquant ne peut pas saisir son adversaire.

Nature :

Jeu à distance.

Rôles déterminés.

Objectifs :

Toucher. Esquiver.

Saisir des cibles mobiles.

Esquiver sans fuir.

Matériel :

Foulards (4 pour 2 joueurs).

Observations :

Bien faire respecter

l'interdiction de saisies par l'attaquant.

Variables privilégiées :

Temps de jeu.

Dimensions de l'aire de jeu.

MARCHE-FOULARDS

Durée : 30s.

Situation de départ :

Les joueurs sont debout, face à face.

Le défenseur a 1 foulard à chaque cheville (dans les chaussettes et traînant au sol).

But :

L'attaquant doit décrocher les foulards en posant le pied dessus.

Critères de réussite :

L'attaquant a gagné s'il parvient à **décrocher 1 foulard**.

Le défenseur a gagné s'il a **conservé ses 2 foulards** à l'issue du jeu.

Interdits spécifiques :

L'attaquant ne peut se servir de ses mains, ni pour prendre les foulards, ni pour saisir son adversaire.

Nature :

Jeu à distance

Rôles déterminés.

Objectifs :

Toucher. Esquiver.

Précision des touches (pieds)

Esquive, changements d'appuis.

Matériel :

Foulards.

Observations :

Bien faire respecter

l'interdiction de saisies par l'attaquant.