

JEUX D'OPPOSITIONS

LES CERCEAUX BRÛLANTS	
<p>Durée : 30s.</p> <p>Situation de départ : 3 cerceaux sont répartis sur le tapis. Les joueurs sont debout, ils se tiennent par les mains ou les avant-bras.</p> <p>But : Amener son adversaire dans l'un des cerceaux.</p> <p>Critères de réussite : Un joueur a gagné dès que son adversaire est entré en contact avec l'intérieur de l'un des cerceaux.</p> <p>Interdits spécifiques : Changer les prises de départ (mains ou avant-bras).</p>	<p>Nature : Jeu à mi- distance Rôles non déterminés.</p> <p>Objectifs : Tirer/Pousser Déséquilibrer/Contrôler</p> <p>Matériel : 3 cerceaux</p> <p>Observations :</p>
<p>Variables privilégiées : Rôles : Jouer avec des rôles déterminés. Matériel : Réduire le nombre ou la taille des cerceaux.</p>	

LA QUEUE DU DIABLE	
<p>Durée : 30 s.</p> <p>Situation de départ : Les adversaires sont debout, face à face Le défenseur a un foulard dans le dos, passé dans la ceinture.</p> <p>But : . Pour l'attaquant, prendre" la queue du diable" Pour le défenseur, conserver le foulard jusqu'à la fin du jeu.</p> <p>Critères de réussite : L'attaquant a gagné s'il parvient à décrocher le foulard avant la fin des 30s.</p> <p>Interdits spécifiques : . Le diable ne peut pas couvrir le foulard pour le protéger. L'attaquant ne peut pas saisir le diable</p>	<p>Nature : Jeu à distance. Rôles déterminés</p> <p>Objectifs : Toucher. Esquiver Saisir une cible mobile. Esquiver sans fuir.</p> <p>Matériel : Foulards.</p> <p>Observations : Bien faire respecter l'interdiction des saisies par l'attaquant.</p>
<p>Variables privilégiées : Dispositif : Place du foulard (sur une hanche, sur le ventre, dans le col tombant dans le dos...).</p> <p>Temps de jeu : Allonger ou réduire le temps de jeu pour faciliter la tâche de l'attaquant ou celle du défenseur.</p>	