

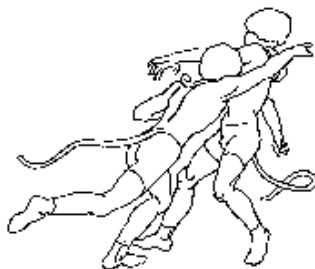
## **Je m'oppose individuellement**

*Activité d'affrontement interindividuelle par équipe, sur un espace limité qui doit créer la réaction de l'autre pour l'exploiter en temps limité.*

### **Actions :**

*saisir, esquiver, feinter, fuir, poursuivre, enchaîner les actions entre elles.*

*S'affronter dans une relation interindividuelle tout en surveillant l'environnement.*



# La queue du diable



*Les diables de 2 équipes veulent se prendre la queue.*

*Quand on n'a plus de queue, on retourne dans son camp en chercher une autre...*

### **Conseils à donner avant le début :**

*\_ Je place correctement ma queue derrière moi : je peux me faire aider par un camarade..*

*\_ Je respecte les 3 règles d'or :*

- Ne pas faire mal*
- Ne pas se faire mal*
- Ne pas se laisser faire mal*

*\_ Je signale à l'adulte que je suis en difficulté*

### **Organisation**

- Un terrain de 8m x8m avec 2 camps opposés.*
- 2 équipes de 6 diables.*
- Chaque diable a une queue (foulard enfilé dans le pantalon).*
- Au signal, chaque diable essaie d'aller prendre la queue d'un diable de l'équipe adverse sans se faire prendre la sienne.*
- Si la queue est prise, on va en chercher une autre dans son camp, si on a pris une queue, on la ramène dans son camp.*
- Temps de jeu : 2 mi-temps d'1 minute maximum (ou 2 fois 2 temps du sablier)*

### **Consignes générales :**

- le jeu commence et s'arrête au signal du Maître du temps.*
- on ne sort jamais de la zone de jeu.*
- L'adulte aide à l'arbitrage : on ne protège pas sa queue, on ne peut prendre qu'une queue à la fois, on respecte la règle d'or et le signal temps.*
- On compte les queues gagnées à chaque mi temps pour déterminer le gagnant.*

### **Matériel :**

- Une quarantaine de foulards de 2 couleurs : 1 par équipe.*
- Des cordes pour matérialiser les camps.*
- 2 cerceaux pour matérialiser les réserves de foulards dans chaque camp.*
- Un sifflet, Un sablier (voir fiche de fabrication en annexe).*

