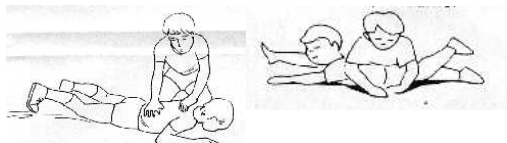


Je m'oppose individuellement

Activité d'affrontement arbitrée, interindividuelle, sur un espace limité et une surface adaptée qui doit créer la réaction de l'autre pour l'exploiter en temps limité.

Actions : Tirer, pousser, saisir, retourner, soulever déséquilibrer, enchaîner les actions entre elles.

Positions : à 4 pattes, à genoux, accroupi, assis, à plat ventre, à plat dos.



Le hérisson et le chasseur

Le hérisson dans son abri, cherche à se protéger du chasseur qui veut lui enlever ses piquants.



Conseils à donner avant le début :

_ Je place mes piquants où je veux sur mon corps ; je peux me faire aider par un camarade pour les placer dans le dos.

_ 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

- 2 adversaires dans une zone : le hérisson, le chasseur
- 5 à 6 épingles à linge sur le corps du hérisson
- 1 arbitre. 1 maître du sablier
- L'abri du hérisson correspond à la zone de jeu : 1 tapis ou zone de 3m sur 2m
- Temps de jeu : 30 secondes maximum (ou 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 se charge du changement de rôle (rotation des 4 enfants) à la fin du temps de jeu.
- On compte les piquants gagnés puis déterminer le gagnant.

Matériel :

- Une dizaine d'épingles à linge.
- Un sablier (voir fiche de fabrication en annexe).
- Tapis en nombre pour chaque zone et pourtour de la zone de jeu.
- 4 pots pour poser les pinces gagnés.

