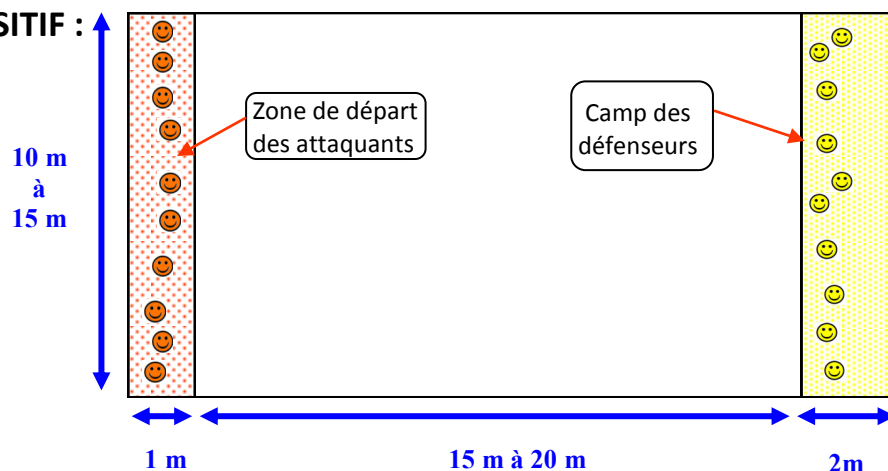


**DISPOSITIF :**



**But du jeu :**

- Attaquants (en possession de la baguette): amener dans le camp des défenseurs.
- Défenseurs : Essayer d'arrêter les joueurs traversant le terrain en les touchant.

**L'organisation du groupe :**

- Classe partagée en deux équipes
- Une zone cible pour les attaquants = camp des défenseurs.
- Changement de rôle à chaque partie.

**Matériel :** (par dispositif)

- Chasubles
- Plots, coupelles pour matérialiser les espaces.
- Une "baguette" de 2 ou 3 cm pouvant être cachée dans une main d'enfant (exemple : une gomme).

**CONSIGNES :**

Un des attaquants cache la "baguette" dans sa main (poing fermé).

Les défenseurs ne doivent pas savoir qui a la baguette (tous les autres attaquants font semblant de l'avoir également : ils ont les poings fermés).

Au signal, les attaquants s'élancent pour traverser le terrain pour pénétrer dans le camp des défenseurs. Les défenseurs s'élancent en même temps et chacun tente d'arrêter un joueur en le touchant.

Le défenseur et le joueur touché restent l'un à côté de l'autre jusqu'à la fin du jeu.

Tout attaquant touché garde les poings fermés pour préserver le suspense jusqu'à la fin.

A la fin du jeu (tous les joueurs sont arrêtés ou dans le camp des défenseurs), les attaquants ouvrent leurs poings :

- Celui qui possède la baguette est arrêté, les défenseurs marquent 1 point.
- Celui qui possède la baguette est dans le camp, les attaquants marquent 1 point.

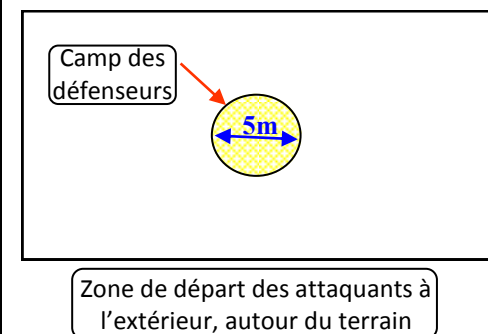
**REGULATION**

**Pour faciliter le rôle des défenseurs**

- Réduire l'espace. (en largeur et/ou longueur).
- Temps de jeu limité (ex : 1 min). Les attaquants n'ayant pas traversés après ce délai ont perdu.

**Pour complexifier le rôle des défenseurs**

- Augmenter l'espace.
- Les attaquants peuvent s'échanger la baguette en cours de traversée.
- 2 baguettes à acheminer pour les attaquants. (sans échange possible).
- 2 baguettes à acheminer pour les attaquants. (avec échanges possibles).
- Varier la configuration du terrain.



**CE QUI EST A APPRENDRE**

- Courir pour fuir.
- Courir pour poursuivre et toucher.
- Esquiver.
- Feinter (stratégie individuelle/collective.).

**CRITERES DE REUSSITE**

Collectivement :

- Réussir à gagner au moins 4 parties en tant qu'attaquants sur 10 jouées
- Réussir à gagner au moins 4 parties en tant que défenseurs sur 10 jouées.

Individuellement :

- En tant que défenseur réussir à toucher au moins 4 attaquants sur 10 parties jouées.