

PIQUE - PINCES

OBJECTIFS : -jouer avec d'autres enfants et respecter les règles des jeux d'opposition
-agir dans une aire délimitée avec déplacements et prises d'appuis variés
-prendre des informations pour prendre les pinces des adversaires
pour ne pas se faire prendre sa pince

MATERIEL : - terrain de jeu de 10m X 10m environ
- de 20 à 50 pinces selon la variante utilisée
- dossards ou chasubles ou casquettes pour visualiser les équipes

REGLES DU JEU : Les enfants s'affrontent en deux équipes de nombre égal dans l'aire de jeu. Une au moins des 2 équipes est mise en évidence (dossard...).

Les **x** ont chacun une pince accrochée dans le dos
Au signal de la **Maîtresse (M)**, les **o** pénètrent dans le terrain et essayent de prendre les pinces des **x** pour les poser dans une caissette (**C**) près de la maîtresse à l'extérieur de l'aire de jeu.

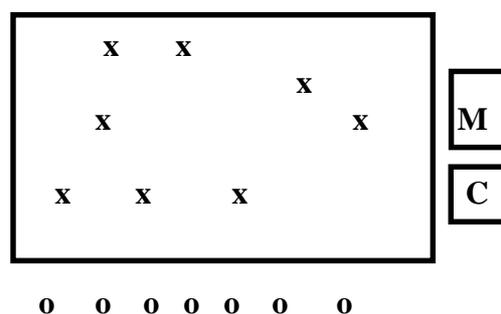
Les **x** qui ont perdu leur pince font la queue auprès de la maîtresse qui leur en accroche une nouvelle sans la prendre dans la caissette des **o**. Et cela, tant qu'il y a des pinces dans la caissette de la maîtresse (3 fois plus que d'élèves de l'équipe).

Les défenseurs **x** n'ont pas le droit de cacher leur pince ou de la mettre à un autre endroit.

Les attaquants **o** peuvent se mettre à plusieurs contre un **x** mais les saisies ne sont pas autorisées.

La manche est terminée lorsque la **Maîtresse** n'a plus de pinces dans sa boîte et on note le temps mis par les **o**. Les rôles sont inversés et on note le temps mis par les **x**. L'équipe gagnante est celle qui a été la plus rapide pour voler toutes les pinces.

Dans tous les cas, la durée d'une manche ne dépassera pas 3 minutes.



QUELQUES CONSEILS : jouer à 1 contre 1, 2 contre 1, 3 contre 3 etc...

défenseurs : - observer sans arrêt le maximum de l'aire de jeu ; les attaquants
- se déplacer avec des changements de direction, des demi- tours
- longer de dos les bords de l'aire de jeu
- aller dans les endroits peu fréquentés par les attaquants
- se donner des courts moments de "repos" pour récupérer ...

attaquants : - observer sans arrêt le maximum de l'aire de jeu ; les défenseurs
- se déplacer rapidement avec des changements de direction
- se mettre à 2 ou 3 pour dérober la pince
- surveiller les entrées des défenseurs ...

VARIANTES POSSIBLES : pour préparer ou faire évoluer le jeu

- ① les perdants sont éliminés et jouent à 1 contre 1 sur un autre terrain
- ② les défenseurs ont 3 pinces dans leur dos, la **Maîtresse** n'en distribue pas
- ③ jeu à 4 pattes ou à genoux avec possibilité de saisies à 1 contre 1 si le sol le permet
- ④ tous les joueurs ont une pince dans le dos ; ils sont attaquants et défenseurs ...