

# LES TORTUES

## Jeu Cycle 2

### OBJECTIFS :

- oser s'affronter dans des « combats » 1 contre 1 et par équipes
- résister, prendre de bons appuis pour rester dans sa zone
- trouver des modes de retournement / améliorer sa stabilité au sol
- s'organiser au sein de l'équipe pour défendre ou attaquer

### ORGANISATION :

- équipes de 6 à 8 (mais **les 2 équipes jouent à nombre égal** avec des remplaçants tournants)
- aire de jeu : 4m X 4m sur herbe ou 6 tapis de judo
- 2 fois 2 manches de 1mn maximum

### REGLES D'OR :

- **je ne fais pas mal et je ne me laisse pas faire mal**
- **je respecte les signaux de départ et arrêt de jeu immédiatement**
- **1 coup de sifflet = départ du jeu ; 3 coups de sifflet = arrêt et fin de la manche**
- **2 coups de sifflet = arrêt en cours de manche ( faute ou prise dangereuse )**

### REGLES DU JEU :

Les tortues (o) sont dans l'aire de jeu. Les chasseurs (x) doivent lors de la durée de la manche retourner sur le dos les tortues ; elles sont alors éliminées pour la durée de la manche et restent allongées sur le dos. Si toutes les tortues sont retournées avant la fin de la manche, elles se remettent à 4 pattes et le jeu se poursuit jusqu'à la fin de la minute. On comptabilisera alors le nombre de tortues retournées et l'autre manche pourra recommencer en inversant les rôles.

La rencontre entre 2 équipes se jouera en 2 manches 1 contre 1 suivies de 2 manches équipe contre équipe, soit 4 manches pour une durée totale de 6 minutes environ.

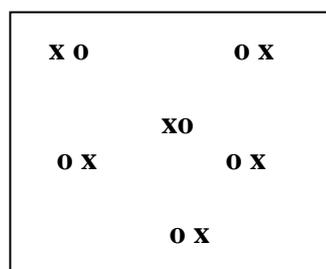
#### Manches 1 et 2 , 1 contre 1 :

Les enfants sont disposés **par 2** comme sur le schéma N° 1 à l'intérieur de la zone de jeu : **tortue à 4 pattes et chasseur debout devant elle**. Au coup de sifflet, les chasseurs essaient de retourner leur tortue sur le dos. Aux 3 coups de sifflet, les autres joueurs **s'assoient sur place immédiatement** et on compte les tortues retournées. Changer les rôles pour la 2° manche.

#### Manches 3 et 4 , équipe contre équipe :

Les enfants sont disposés comme sur le schéma N° 2. Au coup de sifflet, les chasseurs entrent dans l'aire de jeu pour retourner les tortues, puis même déroulement que ci-dessus. **Chaque équipe s'organise à sa guise : les positions, déplacements et stratégies sont libres, saisies à la tête, au cou et aux habits interdites.**

#### 1° Jeu 1 contre



#### 2° Jeu par équipes :

