

Défi n° 12 : Escrime pince à linge Affrontement

Ce qu'il faut faire

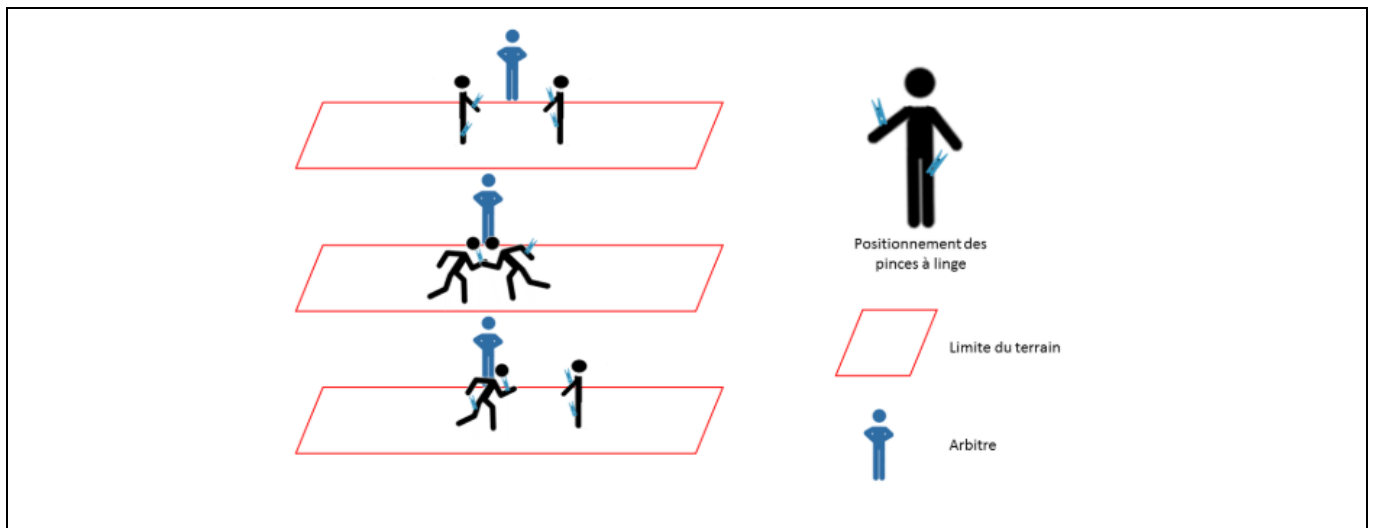
Les deux joueurs se font face. Chaque joueur a une pince à linge sur un avant-bras et une autre sur la cuisse opposée.

Au signal, j'essaie de prendre la pince à linge de mon adversaire qui fait de même.

Si je réussis le premier, je marque 1 point.

On repositionne la pince à linge, on se replace comme au départ et on recommence au signal de l'arbitre.

Au bout de 2 minutes, le joueur qui a marqué le plus de points gagne la manche et une nouvelle manche commence. Ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un enfant gagne 2 manches.



Règlement

Un joueur marque un point s'il récupère une pince à linge de l'adversaire ou si l'adversaire sort du terrain.

Les joueurs ne peuvent pas s'attraper. Si un joueur attrape l'adversaire, il prend un avertissement. Au bout de 2 avertissements, l'adversaire marque un point de pénalité.

Aucun coup volontaire n'est autorisé.

Seul l'arbitre valide les points et lance le combat.

Rôles à tenir : joueur + arbitre + chronométreur + juge de ligne + reporter (si j'ai un appareil photo ou une tablette)

Matériel

- Craie, adhésif de peinture.... pour matérialiser les limites de terrain (zone d'environ 4m de long sur 1m de large)
- 4 pinces à linge
- 1 chronomètre

Variantes

- Organiser un tournoi si on est nombreux.
- Augmenter ou diminuer le nombre de manches nécessaires au gain de la partie.
- Jouer avec un temps défini à l'avance.