ACTIVITÉ PHYSIQUE

Défi n°10 : 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.

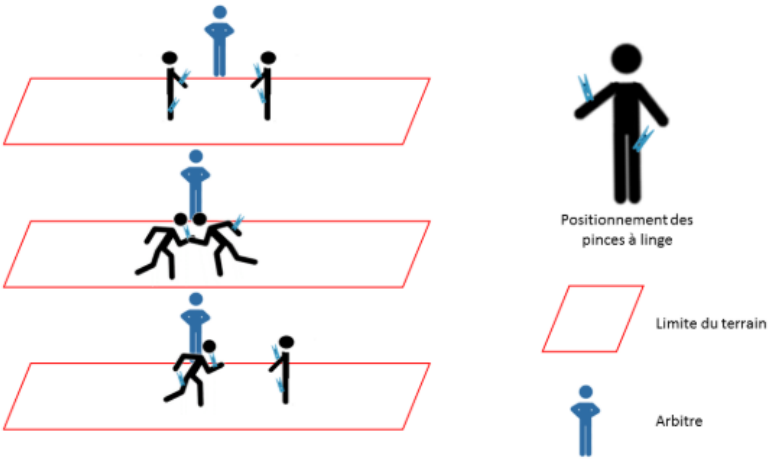
Au signal, j'essaie de prendre une pince à linge à mon adversaire qui fait la même chose.

Quand un joueur réussit, le jeu s'arrête et le joueur marque 1 point.

La pince est remise en place, chacun se replace et le jeu reprend au signal de l'arbitre.

Au bout de 2 minutes, le joueur qui a marqué le plus de points gagne de la manche.

Le premier joueur à remporter 3 manches gagne la partie.



REGLEMENT

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 reçoit 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 l'assaut.

ACTIVITÉ PHYSIQUE

Rôles à tenir : escrimeur + arbitre + juge de ligne + reporter (si je possède un appareil photo ou une tablette)

Matériel : 4 pinces à linge + craie ou ruban adhésif de peintre…. pour matérialiser les limites de terrain (zone d'environ 4m de long sur 1m de large)

Variantes

- Si on est nombreux on peut d'organiser un tournoi.
- Plus ou moins de manches gagnantes pour remporter la partie.
- Ne pas jouer en manches successives mais avec un temps défini.