

L'OURS DANS SA TANIÈRE

ORGANISATION

2 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 DU JEU

OBJECTIFS :

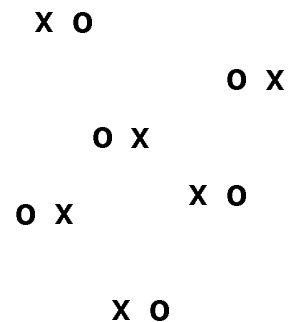
oser s'affronter dans des "combats" 1 contre 1 et par équipes
résister, prendre de bons appuis pour rester dans sa zone
saisir et entraîner l'adversaire hors de sa zone
s'organiser au sein de l'équipe pour défendre ou attaquer

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)

Les ours (o) sont dans leur tanière délimitée par un carré de 4m x 4m environ ou par 6 tapis de judo de 2m x 1m. Les chasseurs (x) doivent lors de la durée de la manche expulser les ours de leur tanière ; ceux-ci n'ont plus le droit de rentrer à nouveau. On comptabilisera alors le nombre d'ours sortis de leur tanière et l'autre manche pourra recommencer en inversant les rôles.

1 : jeu à 1 contre 1

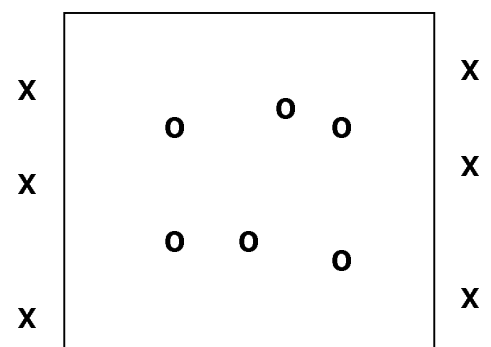


La rencontre entre 2 équipes se jouera en 2 manches 1 contre 1 suivies de 2 manches équipe contre équipe, soit 4 manches pour une durée totale de 6 minutes environ.

Manches 1 et 2 , 1 contre 1 :

Les enfants sont disposés **debout face à face** comme sur le schéma 1, à l'intérieur de la tanière **et se tiennent par les poignets**. Au coup de sifflet, les chasseurs essaient d'entraîner leur ours à l'extérieur de la zone de jeu ; la saisie peut évoluer vers les bras et le buste. Quand l'ours est complètement sorti de sa tanière, il s'assoit avec son chasseur. Aux 3 coups de sifflet, les autres joueurs **s'assoient sur place immédiatement** et on compte les ours expulsés. Changer les rôles pour la 2° manche.

2 : jeu par équipes



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 la tanière pour saisir les ours et les entraîner à l'extérieur, puis même déroulement que ci-dessus. Chaque équipe s'organise à sa guise : les positions et déplacements sont libres, saisies à la tête, au cou et aux habits interdites.