

<b>Compétence au cycle 2 :</b> Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		<b>Nom du jeu :</b> Les hérissons	<b>Activité :</b> Jeux de lutte
<b>Objectif d'apprentissage :</b> assurer différents statuts (défenseur/attaquant), sans contact direct avec le corps de l'autre			
<b>Descriptif de la tâche :</b>			
<b>But</b>	Attraper le plus de pinces à linge dans un temps donné.		
<b>Dispositif</b>	Dans une salle, dans laquelle des tapis de sol ont été installés, répartir les élèves en binôme et définir un périmètre d'évolution. Le jeu se déroule en 2 parties de 30 secondes. Les enfants sont pieds nus. Un des enfants a 6 épingles à linge accrochées à ses vêtements (manche, taille, jambe, devant, derrière). Veiller à la tenue (vêtements souples et non fragiles, pas de bijoux).		
<b>Consigne</b>	Au signal, le joueur sans pince à linge saisit le plus grand nombre de pinces à linge durant le temps de la partie. Vous n'avez pas le droit de sortir de l'espace de jeu. Préciser les 3 règles d'or : ne pas faire mal / ne pas se faire mal / ne pas se laisser faire mal.		
<b>Critères de réussite</b>	Attraper le plus de pinces possible.		

Une illustration d'un personnage stylisé, peut-être un ours ou un animal, portant une tenue d'hiver (pull, pantalons, chaussures). Il a six épingles à linge accrochées à ses vêtements : deux sur les manches, une sur la taille, et trois sur les jambes. Le personnage a les bras levés, tenant deux verres ou tasses.

Comportements attendus	Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
-accepter de jouer en binôme, avec des rôles différents (attaquant/défenseur) -anticiper les actions de l'adversaire -diversifier les stratégies d'attaque/de défense	<u>L'attaquant :</u> -n'ose pas saisir → -ne varie pas les actions → <u>Le défenseur :</u> -reste statique → -ne sait pas se protéger →	-le porteur d'épingle garde les mains dans le dos -chercher à attraper une pince différente à chaque attaque -sauter d'un pied sur l'autre comme si le terrain était brûlant -faire énoncer par les autres joueurs les stratégies qui permettent de se protéger

<b>Trame de variance</b>	
<b>Simplifier :</b> -placer 4 pinces (une sur chaque membre) -jouer à genou avec 2 pinces sur les épaules	<b>Complexifier :</b> -varier le temps de combat -placer les pinces sur les 2 joueurs -introduire un arbitre -augmenter le nombre de joueurs en opposant 2 équipes
<b>Sécurité :</b> - ne jouer que sur des tapis - enseignant placé de manière à surveiller les saisies - utiliser des pinces à bout rond (attention aux aspérités)	<b>Evaluation :</b> l'élève sait : - saisir - protéger