

**EPS**  
**J.Falize**

**JEU DE FORCE**

**Qui sera prisonnier ?**

**Terrain, disposition :**

Terrain plat.

Joueurs par 2 entre 2 lignes // tracées au sol à environ 10 mètres de distance.

**Description :**

Chaque joueur saisit de la main droite le poignet droit de l'adversaire.

Le jeu consiste à entraîner son adversaire jusqu'à la ligne de camp, celle qui est située derrière soi.

A la reprise, les joueurs changent de main.

**Organisation :**

-Tracer les 2 lignes // à environ 10 mètres de distance.

-Montrer aux joueurs comment il faut se donner la main pour ne pas se lâcher.

-Montrer immédiatement la lutte de traction avec l'un des joueurs.

-Placer ceux-ci au centre du terrain : opposer des adversaires de poids sensiblement égal.

-Faire saisir les mains

-Donner le signal de la lutte

-A la reprise faire changer de mains

**EPS 25**  
**J.Falize**

**JEU DE FORCE**

**A nous, la quille !**

**Terrain, matériel, disposition :**

Salle de gymnastique, cour de récréation, plaine de jeux...

Une corde de traction, un foulard noué en marquant le milieu.

2 quilles placées dans un petit cercle à 3 mètres de chacune des extrémités de la corde.

Joueurs formant 2 équipes, A et B, de force équivalente, et placés en quinconce de la corde.

**Description, but :**

Pour chacune des équipes réparties de part et d'autre du foulard, tirer la corde vers la quille pour permettre au dernier joueur de s'en emparer.

**Organisation :**

- Marquer le milieu de la corde d'un foulard noué
- Tendre la corde sur le sol
- Placer les 2 quilles dans un cercle
- Former les 2 équipes
- Soulever la corde et se préparer
- Donner le signal de départ.

## **JEU DE FORCE**

### **Lutte autour d'un puits**

#### **Terrain, matériel, disposition :**

Salle de gymnastique, plaine de jeux  
Cercle de 90 cm de diamètres tracé sur le sol ou un grand cerceau.

#### **Description, but, règles :**

Les joueurs, en se donnant latéralement la main, forment une chaîne autour du cercle.

Le jeu consiste à faire pénétrer les camarades dans ce cercle.

Quand un joueur touche l'intérieur du cercle avec une partie quelconque du corps, il est mis hors jeu.

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur, le vainqueur.

#### **Organisation :**

- Tracer un ou plusieurs cercles d'environ 90 cm de diamètre
- Placer les joueurs autour des cercles (10 environ)
- Les faire se donner la main
- Expliquer la règle
- Donner le signal de départ