







Situations	Objectifs	Variantes
<p>Situation de référence : La couronne infernale</p> 	<p>Maîtrise de l'équilibre, des appuis et des déplacements. Deux cerceaux : un grand, un petit. Les deux adversaires sont dans la couronne extérieure et essaient respectivement de faire mettre un pied dans la couronne intérieure à l'autre.</p>	<p>Jeu au temps. Jeu avec un capital de points.</p>
<p>La queue du diable</p> 	<p>Appréciation de la distance. Vitesse d'exécution. Réaction des différents appuis. Les joueurs doivent essayer d'attraper la queue de l'adversaire au centre du cercle. Ils sont à l'abri et ne peuvent être touchés à l'extérieur. Ils sont éliminés par le diable qui essaie de les toucher à l'intérieur du cercle.</p>	<p>Jeu au temps. Jeu en équipes. Avec capital de points. Arbitrage par les élèves.</p>
<p>Attrape-foulard</p> 	<p>Amélioration des réflexes. Saisies et contrôles variés.</p>	<p>Debout, au sol. Jeu au temps. Jeu au capital de points. Arbitrage.</p>
<p>Tirer-Pousser</p>	<p>Equilibre et déséquilibre. Appuis. Poids</p>	<p>Ammener l'adversaire au-</p>

	<p>du corps. Résistance, inertie, fuite. Feintes.</p>	<p>delà d'un cercle, d'une ligne, d'un territoire. Arbitrage</p>
<p>Les cerceaux brûlants</p> 	<p>Réussir à mettre un pied de l'adversaire dans un cerceau. Maîtrise de l'équilibre : le sien, l'autre. Déplacements adaptés. Vitesse de réaction. Rotation. Centre de gravité.</p>	<p>Prises variées : aux mains, aux poignets, aux épaules. Valeur de point différente suivant la couleur des cerceaux. Jeu au temps, au capital de points. Arbitrage.</p>
<p>L'île</p> 	<p>Maîtrise de l'équilibre. Enchaînements rapides d'actions-réactions. Sortir le pied de l'adversaire qui est dans le cerceau.</p>	<p>Un contre un. En équipe. Au temps. Au capital de points. Arbitrage.</p>