

## JEU A : LE CHIEN ET SON OS

Un chat et un chien s'opposent. Le chien a un ballon (un os). Il doit rester au sol. Le chat peut adopter la position debout.

L'arbitre est en position debout, au bord du tapis.

Le chat essaie de prendre le ballon au chien, qui lui cherche à le conserver.

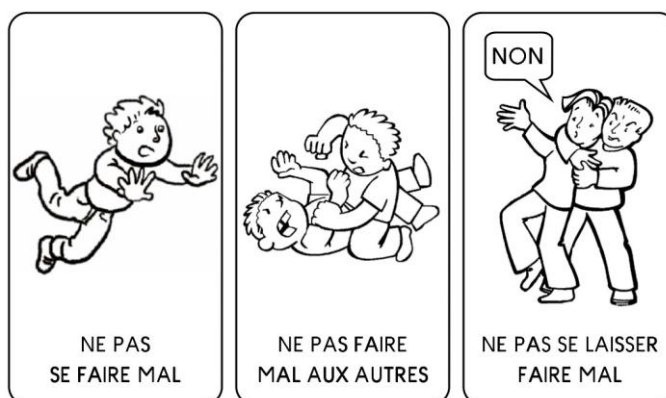
Chaque manche dure 1 minute. Si le chat parvient à prendre l'os du chien, l'arbitre stoppe le combat, lui attribue un point et fait recommencer le combat en alternant les rôles. Si le chien parvient à conserver son os sur la durée de la manche, c'est lui qui marque le point.

Si l'un des deux combattants sort de la surface de combat, l'arbitre stoppe le combat.

Le premier joueur à marquer 2 points gagne le combat.



### LES RÈGLES D'OR EN LUTTE



### Rôle de l'arbitre :

- il positionne les joueurs ;
- il donne le signal de départ quand les combattants sont prêts ;
- il interrompt le combat en cas de non respect des règles de sécurité ;
- il désigne le vainqueur de chaque manche à l'issue du temps de jeu.

## JEU B : LA TORTUE

Un jardinier et une tortue s'opposent. La tortue se met à 4 pattes. Le jardinier se positionne à ses côtés.

L'arbitre est en position debout au bord du tapis.

Le jardinier essaie de retourner la tortue sur le dos, pour éviter qu'elle ne mange ses salades. La tortue pour sa part essaie de rester à 4 pattes.

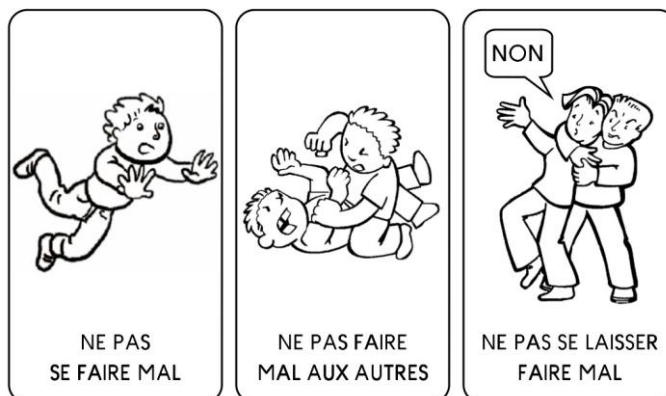
Chaque manche dure 1 minute. Si le jardinier parvient à retourner la tortue, l'arbitre stoppe le combat, lui attribue un point et fait recommencer le combat en alternant les rôles. Si la tortue parvient à rester à 4 pattes sur la durée de la manche, c'est elle qui marque le point.

Si l'un des deux combattants sort de la surface de combat, l'arbitre stoppe le combat.

Le premier joueur à marquer 2 points gagne le combat.



### LES RÈGLES D'OR EN LUTTE



### Rôle de l'arbitre :

- il positionne les joueurs ;
- il donne le signal de départ quand les combattants sont prêts ;
- il interrompt le combat en cas de non respect des règles de sécurité ;
- il désigne le vainqueur de chaque manche à l'issue du temps de jeu.

## JEU C : ANGUILE ET PECHEUR

Un pêcheur et une anguille s'opposent. L'anguille et le pêcheur sont positionnés au sol, aux deux extrémités du tapis. Derrière le pêcheur, se trouve un objet en plastique.

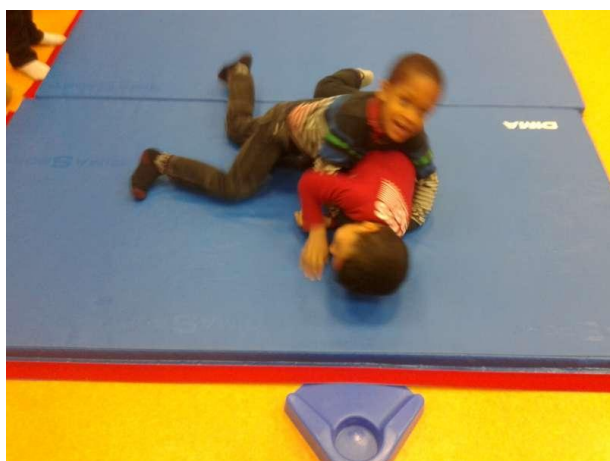
L'arbitre est en position debout au bord du tapis.

L'anguille essaie de traverser le camp (le filet) du pêcheur pour toucher l'objet placé derrière lui. Le pêcheur essaie de l'en empêcher.

Chaque manche dure 1 minute. Si l'anguille parvient à toucher l'objet protégé par le pêcheur, l'arbitre stoppe le combat, lui attribue un point et fait alterner les rôles. Si le pêcheur parvient à maintenir l'anguille dans ses filets et à protéger l'objet sur la durée de la manche, c'est lui qui marque le point.

Si l'un des deux combattants sort les fesses de la surface de combat, l'arbitre stoppe le combat.

Le premier joueur à marquer 2 points gagne le combat.



### LES RÈGLES D'OR EN LUTTE



### Rôle de l'arbitre :

- il positionne les joueurs ;
- il donne le signal de départ quand les combattants sont prêts ;
- il interrompt le combat en cas de non respect des règles de sécurité ;
- il désigne le vainqueur de chaque manche à l'issue du temps de jeu.

## JEU D : LES PINCES A LINGES

Deux combattants s'opposent, ayant chacun une pince à linge accrochée sur ses habits au niveau du ventre. Les deux combattants sont positionnés chacun à l'une des extrémités du tapis.

L'arbitre est en position debout au bord du tapis.

Chaque combattant essaie de saisir la pince à linge de son adversaire.

Chaque manche dure 1 minute. Si un joueur parvient à saisir la pince à linge de son adversaire, l'arbitre stoppe le combat et lui attribue un point.

Si l'un des deux combattants sort les fesses de la surface de combat, l'arbitre stoppe le combat.

En cas d'égalité à l'issue d'une manche, l'arbitre fait recommencer le combat.

Le premier joueur à marquer 2 points gagne le combat.



### LES RÈGLES D'OR EN LUTTE



### Rôle de l'arbitre :

- il positionne les joueurs ;
- il donne le signal de départ quand les combattants sont prêts ;
- il interrompt le combat en cas de non respect des règles de sécurité ;
- il désigne le vainqueur de chaque manche à l'issue du temps de jeu.

## JEU E : JEU LE PUIITS

Deux combattants s'opposent. Les deux combattant sont positionnés chacun à l'une des extrémités du tapis. Au centre est positionné un cerceau (un puits).

L'arbitre est en position debout au bord du tapis.

Chaque combattant essaie de pousser son adversaire dans le puits.

Chaque manche dure 1 minute. Si un joueur parvient à entrainer son adversaire dans le puits, l'arbitre stoppe le combat et lui attribue un point. Dès qu'une partie du corps d'un adversaire touche l'intérieur du puits, la manche est perdue pour ce dernier. En revanche, le fait de sauter par-dessus le puits n'entraîne pas la défaite.

Si l'un des deux combattants sort de la surface de combat, l'arbitre stoppe le combat.

En cas d'égalité à l'issue d'une manche, l'arbitre fait recommencer le combat.

Le premier joueur à marquer 2 points gagne le combat.



### LES RÈGLES D'OR EN LUTTE



### Rôle de l'arbitre :

- il positionne les joueurs ;
- il donne le signal de départ quand les combattants sont prêts ;
- il interrompt le combat en cas de non respect des règles de sécurité ;
- il désigne le vainqueur de chaque manche à l'issue du temps de jeu.

## JEU F : LES LUTTEURS

Deux combattants s'opposent. Les deux combattants sont positionnés à genoux face à face, les mains sur les épaules de son adversaire.

L'arbitre est en position debout au bord du tapis.

Chaque combattant essaie de retourner son adversaire sur le dos.

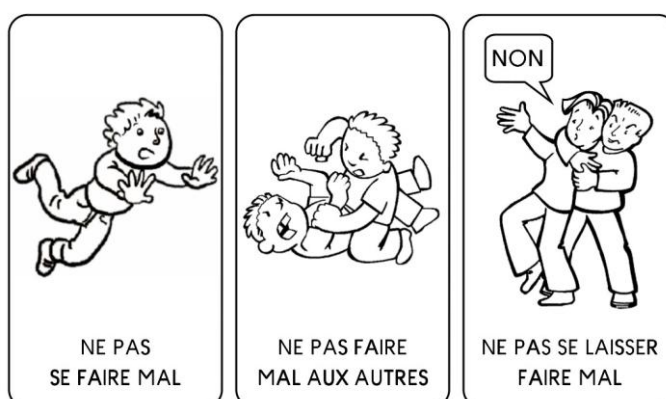
Chaque manche dure 1 minute. Si un joueur parvient à retourner son adversaire, l'arbitre stoppe le combat et lui attribue un point.

Si l'un des deux combattants sort de la surface de combat, l'arbitre stoppe le combat.

Le premier joueur à marquer 2 points gagne le combat.



### LES RÈGLES D'OR EN LUTTE



### Rôle de l'arbitre :

- il positionne les joueurs ;
- il donne le signal de départ quand les combattants sont prêts ;
- il interrompt le combat en cas de non respect des règles de sécurité ;
- il désigne le vainqueur de chaque manche à l'issue du temps de jeu.