

# Les moules et les mariniers

## But :

Un groupe doit battre, <<gagner contre>>, l'autre groupe.

Un groupe doit conserver son organisation et se maintenir dans son territoire.

Pour l'autre groupe, il faut déformer le groupe, et dégager un territoire.

## Aménagement :

Lieu : salle spécialisée (dojo) ou gymnase aménagée, ou terrain herbeux avec des tapis amortissant la chute, non mous, de type 2.

Zones délimitées à la craie, avec des foulards ou des coupelles en plastique souple.

Tapis de type 2  
Foulards  
Bandes de tissus  
Plots  
coupelles

## Consignes :

### Aux moules :

<<Vous vous accrochez solidement les uns aux autres. Vous devez résister aux autres qui vont essayer de vous décrocher les uns des autres pour vous chasser de la zone centrale>>.

### Aux mariniers :

<<Sans faire aucun mal, sans abîmer les moules, vous devez les décrocher les uns des autres et les amener hors de la zone centrale>>.

## Critères de réussite :

Activité en temps limité : plus de la moitié des *moules* sont décrochées et tirées hors de la zone centrale. Les élèves décrivent les groupements, les <<accrochages>> les plus efficaces.

## Capacités à construire

- Pousser, tirer, saisir, décrocher de manière coordonnée.
- Résister, s'accrocher, avec les mains, les bras, les jambes.

## Comportements attendus

*Les moules* s'accrochent par les mains, les coudes, les jambes. Les points d'accroche sont multiples et sur plusieurs moules ;

*Les mariniers* concentrent leurs efforts sur un point du <<paquet>>, du groupe de *moules*.

Les rôles sont répartis : décrocheurs, tireurs, pousseurs.

## Variantes

- Augmenter ou réduire le temps de jeu.
- Varier l'espace de jeu
- Varier les positions de départ