

La Tortue
Cycle 2 ou 3

1. Les deux joueurs se saluent. Un des deux joueurs doit se mettre en boule.(à quatre pattes)
2. L'autre joueur doit se mettre à genoux à côté de lui.



3. Au signal de l'arbitre, l'adversaire doit retourner la tortue, sans tirer les vêtements et sans lui faire mal (sans tirer le cou).
4. S'il arrive à la retourner avant 20 secondes, il marque 5 pts.



5. Quand le joueur n'arrive pas à retourner la tortue, la tortue marque «5» points.
6. Il y a deux manches. A la deuxième manche les joueurs changent de rôles, la tortue devient l'adversaire et l'adversaire, la tortue.

	Joueur 1	Joueur 2
1° manche	0-5	0-5
2° manche	0-5	0-5
total	0-5-10	0-5-10