

Règles du jeu du ver de terre CYCLE 2 et 3

Temps : 10 secondes par manche

MATERIEL: un foulard, 2 tapis.

1. Les deux adversaires se saluent.

2. Le « ver de terre » se couche à plat ventre dans le coin du tapis, les jambes dépassent sur le sol.

3. Au commandement de l'arbitre, le ver de terre essaie d'attraper l'objet situé dans l'angle opposé, en moins de 10 secondes.



Le but du jeu est d'empêcher le ver de terre d'aller attraper l'objet .

Si le ver de terre arrive à l'attraper , il marque 5 points .

Si il n'y arrive pas, son adversaire marque 5 points.

A la deuxième manche, les participants changent de rôle .

On salue à la fin.

	Joueur 1	Joueur2
1° manche	0-5	0-5
2° manche	0-5	0-5
total	0-5-10	0-5-10