

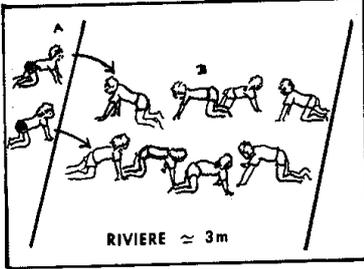
Jeux d'opposition

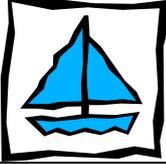


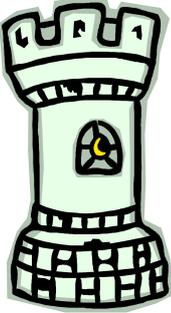
Cycle 1

Serge LEVAUFRE
CPAIEN Dakar

Situations Jeux d'Opposition

Jeux	Objectifs	Déroulement
<p>La forêt</p> 	<p>Accepter le contact avec l'autre. Accepter différents rôles.</p>	<p>Dans un couloir matérialisé ou sur l'aire de jeu, les enfants réalisent une forêt : certains sont à 4 pattes, debout bras et jambes tendus ... Les promeneurs doivent cheminer en contournant, enjambant, ... les arbres sans les faire tomber.</p>  <p>Passer sous les jambes. Enjamber. Passer entre les arbres. Faire rouler le « tronc ». Passer sous l'arbre.</p> <p>Varié le type de déplacement : sur le ventre, sur le dos, à 4 pattes ... Varié la taille des « arbres », introduire des obstacles.</p>
<p>La rivière et les rochers</p> 	<p>Accepter le contact avec l'autre. S'équilibrer. Prendre des risques.</p> 	<p>Une équipe (les rochers) est disposée en deux files indiennes, les enfants sont « tête bêche ». L'autre équipe doit traverser la rivière en marchant sur les rochers. Il est interdit de se mettre debout et de faire mal aux rochers.</p> <p>Varié la position des « rochers » : Ce sont des « troncs d'arbre » s'ils se mettent sur le ventre. Varié l'espace entre les « rochers ».</p>
<p>Les croisements</p> 	<p>Accepter le contact avec l'autre. S'équilibrer. Prendre des risques. Percevoir son corps dans l'espace.</p>	<p>Deux joueurs avancent en sens opposé et doivent se croiser en équilibre sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une corde posée au sol. - Un banc. - Deux chaises. - Une poutre basse. - ... <p>Le croisement s'effectue librement sachant qu'il faudra valoriser l'élève qui soulèvera l'autre joueur au moment du croisement. Bander les yeux sur certains croisements.</p>

Jeux	Objectifs	Dérroulement
<p>Le bateau des pêcheurs</p> 	<p>Accepter le contact avec l'autre. Coopérer.</p>	<p>Des objets volumineux figurent les bateaux. Les enfants devront s'organiser à deux ou trois pour transporter ces objets sur la plage.</p> <p>Ensuite, des enfants pourront être les « bateaux ». Faire une course en relais.</p>
<p>La chenille</p> 	<p>Esquiver. Se déplacer rapidement. Etre attentif.</p>	<p>Par groupe de 6.</p> <p>5 enfants s'accrochent par la ceinture et se déplacent dans l'aire de jeu délimitée. L'enfant seul tente de s'accrocher au dernier de la file. La chenille tente de l'en empêcher en se déplaçant.</p> <p>Lorsqu'il a réussi à s'accrocher, le premier de la file devient l'attaquant, ainsi de suite. La chenille ne peut repousser l'attaquant. Celui-ci n'a pas le droit de retenir la chenille.</p>
<p>La puce</p> 	<p>Esquiver. Attaquer. Coopérer.</p>	<p>6 joueurs ont un foulard dans le dos. La « puce » doit attraper le foulard : Lorsqu'il s'est fait prendre son foulard, le joueur s'immobilise jambes écartées.</p> <p>Ses co-équipiers peuvent le délivrer en passant entre ses jambes. La puce doit avoir immobilisé le plus de joueurs possible.</p>
<p>Les kangourous</p> 	<p>Pousser. Tirer.</p>	<p>Les enfants sont deux par deux, chacun équipé d'une ceinture. Chaque couple évolue dans un couloir de 2m50 matérialisé à la craie ou par des cordes. Les enfants sont à 4 pattes ; Le but du jeu est de sortir son adversaire du couloir, sans se faire expulser soi-même.</p> <p>On doit toujours garder les genoux au sol.</p>
<p>Ma maison</p> 	<p>Tirer. Pousser.</p>	<p>Délimiter une zone sur le tapis qui représente la maison. Le propriétaire de la maison empêche l'autre joueur d'y pénétrer. Le temps peut être mesuré par un autre enfant qui déplace des balles d'un sac à un autre. Varier la forme de la maison, la position de départ (debout, à genoux), la manière de défendre (sans les mains) .</p>

Jeux	Objectifs	Déroulement
<p>L'île</p> 	<p>Tirer. Résister.</p>	<p>Un « naufragé » est sur l'île, matérialisée par un cerceau ou un cercle tracé au sol. L'adversaire doit le pousser à l'eau pour prendre sa place.</p> <p>Varié le nombre de « naufragés » ; Varié le nombre d'attaquants. Varié la position de départ. Varié la taille de « l'île ».</p>
<p>L'attaque du fort</p> 	<p>Tirer. Pousser.</p>	<p>Une équipe est à l'intérieur d'une zone matérialisée : le fort.</p> <p>Les « indiens » doivent faire sortir tous les soldats du fort pour en faire des prisonniers. Dès que l'on a une partie du corps à l'extérieur, on est considéré comme prisonnier.</p> <p>Varié l'espace et le temps de jeu. Rendre des prises obligatoires pour les indiens : que les bras ou que les pieds par ex. Varié la position de départ.</p>
<p>Le lion a faim</p> 	<p>Tirer.</p>	<p>Le lion doit entraîner dans sa tanière une gazelle en la tirant par la ceinture.</p> <p>La ceinture est fixée à la taille puis autour de la cheville et autour de la main. La gazelle peut se défendre en essayant d'arracher un foulard que le lion porte dans le dos.</p>
<p>Le pot de colle</p> 	<p>Saisir. Accepter le contact. Contrôler son adversaire.</p>	<p>Un joueur « pot de colle » s'agrippe à une partie du corps de son adversaire : une jambe, un bras, sur le dos, ...</p> <p>Le joueur « collé » doit détacher le « pot de colle ». Il doit maintenir le contrôle du membre défait pour l'empêcher de revenir. Les coups sont interdits. Varié le point d'attache et la résistance du « pot de colle ». Varié les positions de départ : couché sur le dos, à 4 pattes, debout, assis, ... Varié le temps de jeu.</p>

Jeux	Objectifs	Déroulement
<p>Les chauves-souris</p> 	<p>Saisir. Reconnaître à l'aveugle les différentes parties du corps. S'équilibrer sans repères visuels.</p>	<p>Deux adversaires sont face à face les yeux bandés à l'opposé dans un carré de 5 m de coté. Au signal, ils partent à la recherche l'un de l'autre. Ils sont aidés chacun par un équipier qui signale leur présence respective par un sifflet et un tambourin.</p> <p>Lorsqu'ils se rejoignent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'un doit ramener l'autre qui fait « le mort » dans son camp guidé par son aide. - Ils luttent pour se prendre un foulard. - Ils luttent pour se retourner.
<p>Les ours</p> 	<p>Soulever. Porter. Accepter le contact.</p>	<p>Jeu par équipes. Les ours (équipe A) sont endormis à un bout de l'aire de jeu. Les fermiers (équipe B) doivent, au signal, aller chercher les ours et les transporter dans leur camp sans les faire tomber. Si un ours touche le sol, il se réveille et retourne à 4 pattes dans sa tanière.</p> <p>Un enfant chronomètre mesure le temps en :</p> <ul style="list-style-type: none"> - chantant une comptine . - transvasant un sac de perles ou de balles. <p>Les fermiers doivent trouver les zones de préhension les plus efficaces.</p>
<p>Les tortues</p> 	<p>Contrôler et agir sur l'adversaire au sol. Rechercher des prises solides.</p> <p>Immobiliser</p>	<p>L'attaquant doit arrêter et retourner la tortue avant qu'elle ne sorte du terrain délimité par 3 tapis. Après 3 réussites, changement de rôle.</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Donner des contraintes de temps • Varier l'espace : 3 tapis, tout l'espace • Tortues en mouvement puis statiques.
<p>Les coqs</p> 	<p>Déséquilibrer. Se rééquilibrer.</p>	<p>2 enfants accroupis se font face. Le but du jeu est de déséquilibrer son adversaire en le poussant avec les mains sans tomber soi-même. Il est interdit de s'accrocher à l'adversaire et de l'entraîner dans sa chute. Il est nécessaire de contrôler son attaque, au risque d'être déséquilibré par le déplacement.</p> <p>Possibilité de jouer par poule avec grille de score (G.S)</p>

Jeux	Objectifs	Déroulement
<p>Le pneu</p> 	<p>Supprimer les appuis. Déséquilibrer. Se rééquilibrer. Enchaîner rapidement les actions.</p>	<p>Un joueur A est à 4 pattes, un pneu de vélo autour de la taille. Le joueur B tente de lui prendre le pneu. A ne peut intervenir directement sur le pneu.</p> <p>Il doit deviner les intentions de son adversaire et esquiver les attaques. Il n'a pas le droit d'agripper l'adversaire.</p> <p>Le joueur B cherchera à supprimer les appuis pour renverser A et prendre le pneu. A esquivera les attaques et cherchera les meilleures positions pour éviter le retournement.</p>
<p>Les fourmis</p> 	<p>Immobiliser. Déséquilibrer. Retourner.</p>	<p>Deux équipes de 5 à 6 joueurs sont à 4 pattes dans un rectangle de 5m x 10m. Une caisse à chaque extrémité du rectangle.</p> <p>L'équipe des « fourmis » doit transporter des balles d'une caisse à l'autre.</p> <p>Chaque joueur de l'équipe des « grillons » doit stopper une fourmi et la retourner sur le dos. Lorsqu'une fourmi est retournée, elle donne sa balle au grillon et retourne dans son camp pour en chercher une autre.</p> <p>Chaque fourmi ayant réussi à déposer une balle dans l'autre caisse revient par l'extérieur du terrain pour reprendre une autre balle et retenter la traversée.</p>
<p>Poule, renard, vipère</p> 	<p>S'engager dans un combat de plus en plus proche.</p> <p>Coopérer.</p>	<p>3 zones sont délimitées sur l'aire de jeu : ce sont les maisons des animaux.</p> <p>Les renards mangent les poules. Les poules chassent les vipères. Les vipères piquent les renards.</p> <p>Les combats se font à 4 pattes. Deux joueurs maximum peuvent se réfugier dans leur maison : si un 3^{ème} arrive, un des 2 premiers doit partir .</p> <p>Varié les modalités du combat :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arracher un foulard, une pince à linge (ou plusieurs) - Retourner son adversaire. - Retourner et immobiliser son adversaire.

Jeux	Objectifs	Déroulement
<p>Les hérissons</p> 	<p>S'engager dans un combat de plus en plus proche.</p>	<p>Par 2. L'un des joueurs a mis plusieurs pinces à linge sur lui. Le joueur B doit lui en prendre la plus possible. Un chronomètreur dépose des balles ou des cubes d'une caisse à l'autre : lorsqu'il a terminé, le combat s'arrête, les rôles s'inversent.</p> <p>Les 2 joueurs pourront avoir un nombre égal de pinces à linge : le joueur gagnant sera celui qui en aura retiré le plus à son adversaire.</p> <p>Variation : Varier la position des pinces à linge : tout en haut du corps ou tout en bas, une seule pince à linge. Varier la position de départ : à genoux ou debout.</p> <p>Les pinces à linge peuvent être remplacées par des foulards.</p>
<p>L'apprenti-sorcier</p> 	<p>S'engager dans un combat de plus en plus proche.</p> <p>Esquiver Attaquer.</p>	<p>Par groupe de 4 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un chronomètreur - 2 observateurs - Un sorcier - Un apprenti <p>L'apprenti doit attraper un carton « formule magique » accroché dans le dos du sorcier (étiquette auto-collante) . Ce dernier doit se défendre en protégeant sa formule magique.</p> <p>Variation : Varier le temps . Varier le nombre de formules magiques.</p>
<p>Le ballon</p> 	<p>S'engager dans un combat de plus en plus proche.</p> <p>Attaquer, défendre Retourner</p> <p>Saisir</p>	<p>Par groupe de 4.</p> <p>Le défenseur a un ballon, l'attaquant doit s'en emparer. Le défenseur doit protéger son ballon.</p> <p>Variation : Varier le type d'attaque : faire un trait à la craie sur le ballon.</p> <p>Un chronomètreur indique la fin du combat. Un observateur arbitre le combat.</p>

Luttes de tous pays

B.BRONCHART
REVUE EPS 1 n°52
mars/avril 1991

Jeux	Déroulement
<p>Lutte Chinoise</p>	<p>Les 2 joueurs ont les mains sur les épaules de l'autre et se tiennent. Ils doivent toucher autant de fois que possible les pieds de l'adversaire avec la pointe du pied.</p> <p>Variante : Accrocher un ballon de baudruche à la cheville. Essayer d'écraser le ballon de l'adversaire.</p>
<p>Lutte d'Istanbul</p>	<p>Les joueurs sont face à face. Chacun essaie de décoller l'adversaire du sol et de faire 2 pas en le portant.</p>
<p>Lutte Congolaise</p>	<p>Les 2 adversaires se tiennent par les mains et tentent de faire poser un genou au sol à l'autre.</p>
<p>Lutte Sumo</p>	<p>Les 2 adversaires sont dans un cercle de 3 m environ. Le but est de faire sortir l'autre du cercle ou de lui faire poser au sol une partie du corps autre que les pieds.</p>
<p>Lutte Suisse</p>	<p>Les 2 adversaires sont face à face. Le but du jeu est de passer derrière l'autre et de s'accrocher à sa ceinture.</p>
<p>Lutte Irlandaise</p>	<p>Les 2 adversaires ont chacun une ceinture. A partir d'une saisie réciproque de la ceinture, ils doivent chercher à décoller l'autre du sol.</p>