

« JEUX D'OPPOSITION » CYCLE 2

Suggestion : Organisation générale :

Ces rencontres doivent impérativement se jouer sur un sol adapté, dans un dojo (salle spécifiquement réservée aux arts martiaux), ou dans toute autre salle équipée de tapis à déplacer (genre tapis gym 1 mètre sur 2). Quelques ateliers peuvent toutefois se dérouler sur sol dur.

Formez des groupes de 6 à 8 enfants.

Pour une rencontre à deux classes :

- 4 ateliers, 8 équipes (temps de jeu 4 x 8 minutes environ)
- Un temps pour le goûter (réaménagement matériel)
- 4 nouveaux ateliers (temps de jeu 4 x 8 minutes environ)

Voir feuille de route 2 x « 4 ateliers, 8 équipes » dans dossier « feuilles de route »

Pour une rencontre à trois classes :

- 6 ateliers, 12 équipes (temps de jeu 6 x 6 minutes environ)
- Un temps pour le goûter (réaménagement matériel)
- 6 nouveaux ateliers (temps de jeu 6 x 6 minutes environ)

Voir feuille de route 2 x « 6 ateliers, 12 équipes » dans dossier « feuilles de route »

Chaque enseignant prend en charge deux ateliers (assisté par un parent qui reste sur un atelier). Chaque groupe se déplace d'atelier en atelier suivant les instructions de sa feuille de route, (accompagné d'un parent pour les grandes sections).

Pour chacun des ateliers décrits ci-dessous, multipliez les aires de jeu afin que de nombreux joueurs puissent jouer en même temps. Si vous le pouvez (au niveau matériel), essayez de faire jouer tous les joueurs en permanence, ou attribuez des rôles d'arbitre ou d'annonceur de signal (début, fin).

Pour ces rencontres « Jeux d'opposition », il n'est pas forcément nécessaire de chercher à déclarer une équipe gagnante. Toutefois, il est important lors du passage des consignes de donner les critères de réussite qui permettent aux joueurs de s'engager au sein de chaque duel (savoir ce qu'il faut faire pour gagner).

1^{er} TEMPS : Choisir 4 ou 6 de ces situations (selon rencontre à 2 ou 3 classes)

Situation 1 : Le ballon (plusieurs aires de 1 contre 1)

Sol tapis : Pour ce jeu, les aires ne doivent pas obligatoirement être matérialisées (sur un dojo), mais les duos doivent être séparés pour disposer d'un peu d'aisance dans les faibles déplacements que suscitent ce jeu. Si vous constituez les aires à partir de tapis à déplacer, prévoyez pour 2 enfants, 2 tapis placés côte à côte pour former une aire de 2 mètres sur 2.

Un enfant dispose d'un ballon, et tente de le garder en restant au sol. Un autre enfant tente de lui prendre. Celui qui a le ballon ne doit pas se sauver, ni se lever, il résiste en demeurant au même endroit. Si l'autre s'empare du ballon, les rôles sont inversés. A la fin du temps de jeu, celui qui a le ballon a gagné. Proposez une deuxième manche en donnant le ballon à celui qui ne l'a pas eu au départ de la première manche.

Situation 2 : La corde fermée (plusieurs aires de 1 contre 1)

Ce jeu peut se faire sans tapis mais nécessite des consignes strictes (voir ci-dessous)

Deux enfants tiennent une corde fermée (ou un anneau en caoutchouc ou plastique) et se placent entre deux quilles (ou une caisse, ou un plot). Au signal, ils tirent chacun de leur côté pour aller faire tomber à l'aide du pied la quille placée derrière eux.

Consignes de sécurité: Il est interdit de lâcher l'anneau. Si on fatigue, on suit l'autre sans lâcher.

Situation 3 : La queue du diable (plusieurs aires de 1 contre 1)

Sol tapis : Sur une aire de 3 mètres sur 3 environ par duo.

Position de départ : Deux enfants debout face à face, chacun dans un coin du carré (sur une diagonale). Chaque enfant a un foulard placé dans l'élastique de son pantalon, derrière lui. Le premier qui s'est emparé du foulard de l'autre a gagné.

Situation 4 : Au sol (plusieurs aires de 1 contre 1)

Pour deux enfants : une aire de 1 mètre sur 4 (soit 2 tapis en longueur).

Un enfant est allongé sur le ventre, les pieds en dehors des tapis.

Un autre enfant est à genoux à ses côtés avec les mains sur les épaules de l'enfant allongé.

Au signal, l'enfant allongé doit tenter d'aller chercher un objet posé à l'autre extrémité (4 mètres plus loin), sans se relever (en rampant). L'autre doit l'en empêcher. Il peut bien sûr tenir son adversaire d'autres manières (par les jambes, à la taille...).

Situation 5 : Le hérisson (plusieurs aires de 1 contre 1)

Pour deux enfants : une aire de 2 m sur 2.

Un enfant a 6 épingles à linge accrochées sur le corps (4 imposées sur le dos, et deux où il le désire, mais sur ses « faces extérieures »). Il se déplace à quatre pattes pendant qu'un autre enfant debout tente de lui prendre ses épingles. Remarque : Le hérisson doit rester à quatre pattes (lui interdire de se rouler par terre, il pourrait se faire mal).

Pour motiver les enfants par un enjeu, on peut proposer deux duos qui s'affrontent : Un enfant de l'équipe 1 tente de prendre les épingles d'un enfant de l'équipe 2, alors que juste à côté d'eux, c'est un enfant de l'équipe 2 qui tente de prendre les épingles d'un enfant de l'équipe 1. Celui qui a pris en premier toutes les épingles, fait gagné son équipe.

Situation 6 : Décrocher le chewing-gum (2aires de 2 contre 2)

Sur dojo, pas d'aires réellement définies. Sur tapis : 2 mètres sur 2 pour 4 enfants (2 tapis).

Un enfant est à quatre pattes, avec sur le dos un autre enfant qui s'accroche à lui. Deux autres enfants, tentent de lui faire lâcher prise, tentent de le décrocher.

2^{ème} TEMPS : Choisir 4 ou 6 de ces situations (selon rencontre à 2 ou 3 classes)

Situation 7 : Au centre (plusieurs aires de 1 contre 1)

Au même endroit que la situation 1 (donc sur des aires de 2 mètres sur 2).

4 objets sont disposés en dehors des tapis à 30 cm environ de chacun des côtés.

Un enfant est allongé au centre du carré, avec à ses côtés un enfant à genoux. Au signal, il tente d'aller chercher un des quatre objets qui se trouve autour du carré, sans se relever (en rampant). L'autre enfant doit l'en empêcher en essayant de le maintenir au centre du carré (il peut l'agripper, le tenir au sol ...).

Situation 8 : Pousser la voiture (plusieurs aires de 1 contre 1)

Au même endroit que la situation 2 (donc sans tapis, en ligne).

Un enfant est debout à un départ matérialisé. Un autre enfant est debout derrière lui et tente de le pousser pour le faire passer une ligne. L'autre résiste.

Attention : Pour leur sécurité, l'enfant qui pousse doit le faire en continuité, c'est-à-dire sans à coups. Il doit rester en permanence en contact en corps à corps avec son adversaire. Veillez lors du passage des consignes à ce que l'endroit d'appui du pousseur ne se trouve pas dans le creux lombaire mais au niveau des épaules de l'enfant poussé (ou un peu plus bas). Bien sûr, ce jeu s'effectuant sans tapis oblige les enfants à rester debout (à rappeler dans les consignes). Pour motiver les enfants, on peut proposer deux duos qui s'affrontent avec des rôles inversés.

Situation 9 : Sumo (plusieurs aires de 1 contre 1)

Au même endroit que la situation 3 (carré de 3 m sur 3 pour 2 enfants).

Deux enfants se tiennent au centre d'un carré face à face, épaule droite contre épaule droite (ou gauche contre gauche). Au signal, chacun tente de faire sortir l'autre. Le perdant est celui qui a mis en premier un pied en dehors du carré. Attention : Pour leur sécurité, les deux enfants doivent rester dans la position de départ. Ils peuvent pousser, tirer, faire pivoter, mais toujours en se tenant avec les bras autour du corps de l'autre (le contact doit être permanent).

Situation 10 : Attaque, défense (plusieurs aires de 1 contre 1 + 1 meneur)

Au même endroit que la situation 4 (1m sur 4 pour 2 enfants).

Deux enfants se tiennent face à face à genoux au milieu des tapis. Derrière chacun d'entre eux est placé un foulard d'une couleur différente pour chacun des joueurs (en dehors des tapis, donc 2 mètres derrière). Le meneur annonce à voix haute une des deux couleurs. Celui qui fait face à cette couleur tente de s'emparer de l'objet qui se trouve donc derrière son adversaire. Cet autre enfant tente de l'en empêcher. Mettre les enfants par 3 (2 qui jouent, un qui annonce la couleur, puis changement de rôles).

Situation 11 : Combat de coqs (plusieurs aires de 1 contre 1)

Sol tapis mais pas d'aires réellement matérialisées (des duos séparés).

Deux enfants sont en position accroupis, et doivent y rester. Face à face ils se repoussent des mains pour tenter de faire tomber l'autre sur le derrière. On joue plusieurs fois et on compte (ou non) ses points.

Situation 12 : Défendre le trésor (3 contre 3 ou 4 contre 4)

Regrouper les tapis de la situation 6 pour former une seule aire de 6 m sur 6

Des objets sont au centre d'un tapis. Des enfants tentent de les protéger pendant que d'autres tentent de les prendre et les ramener en dehors des tapis. Un enfant ne peut être poursuivi au-delà du tapis. Après 1 minute de jeu, on inverse les rôles. Puis on compare les scores.