

« JEUX D'OPPOSITION » CYCLE 3

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).

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 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 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.

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 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 : 2 foulards chacun (plusieurs aires de 1 contre 1)

Pour 2 enfants : Une aire de 2 mètres sur 2.

4 objets sont disposés en dehors des tapis à 30 cm environ de chaque coin.

Un enfant est allongé d'un côté du carré, avec à ses côtés un enfant à genoux. Au signal, il tente d'aller chercher un des deux objets qui se trouvent en face, sans se relever (en rampant). L'autre enfant doit l'en empêcher (il peut l'agripper, le tenir au sol ...). Quand un objet a été saisi, les rôles sont inversés. Celui qui vient de saisir l'objet devient défenseur et doit empêcher l'autre de se saisir d'un objet (à l'opposé du carré). Un troisième enfant peut venir concrétiser ce changement de rôles en annonçant la réussite.

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

Situation 3 : Les queues 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 des foulards placés sur différentes parties du corps (dans l'élastique de son pantalon, devant et derrière lui, dans une chaussette, sur son col de tee shirt (devant ou derrière)...). Au départ du jeu, les joueurs placent leurs foulards de la même manière. Le premier qui s'est emparé d'un nombre de foulards défini au départ 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 : La prison Chronomètre (1 aire de 4 joueurs contre 4).

Une aire d'au moins 6 m sur 6 (plus si vous pouvez) avec une aire centrale matérialisée.

4 gendarmes tentent de mettre des enfants en prison, en les agrippant et en les poussant en corps à corps (pas de pousser lâché). Dès qu'un voleur a mis un pied dans la prison il ne peut plus en sortir. Les gendarmes peuvent jouer en individuel ou coopérer (2 ou 3 sur un même voleur). Quand les 4 voleurs sont en prison on arrête le chrono. On fait jouer un autre match. Plus tard, ces mêmes joueurs reviendront dans des rôles inversés. A chaque partie, on note le temps. L'équipe qui a gagné est celle qui a tenu le plus longtemps.

Situation 6 : Le Rugby départ au sol (Ce jeu nécessitant de beaucoup d'espace, tentez de faire 2 aires de 1 contre 1 donc temps d'attente pour cet atelier).

Pour 2 enfants : une aire d'au moins 2 m sur 6.

Les 2 joueurs sont à l'extrémité des tapis. L'un d'entre eux est au sol avec un ballon de rugby. L'autre tente de lui prendre. Si il y parvient, il lui faut, pour marquer un point, aller poser son ballon en dehors des tapis à l'autre extrémité (de son côté de départ). Celui qui s'est fait

prendre son ballon doit l'en empêcher. Il tente même de récupérer le ballon et peut alors marquer lui aussi un point en allant le poser en dehors des tapis, de son côté de départ. Remarque : Au départ du jeu, celui qui a le ballon ne fait que résister sans chercher à aller poser le ballon.

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

Situation 7 : sortir (plusieurs aires de 1 contre 1)

Au même endroit que la situation 1 (donc une aire de 2 m sur 2 pour 2 enfants)

Un enfant débute le jeu, sur le dos. Un autre, à genoux à ses côtés le bloque en posant les mains sur ses épaules. Au signal, l'enfant allongé doit tenter de se retourner, pour sortir du tapis à quatre pattes. L'autre tente de le remettre sur le dos ou au moins de le contenir sur l'aire de jeu. Le joueur au sol a gagné dès qu'il est parvenu à sortir une main de l'aire de jeu.

Situation 8 : Le hérisson debout (plusieurs aires de 1 contre 1)

Au même endroit que la situation 2 sans tapis mais des aires matérialisées (2 m sur 2)

Les deux enfants ont un même nombre d'épingles à linge accrochées sur les bras et sur le ventre et la poitrine (ils les ont placées eux mêmes). Ils se placent face à face au centre de l'aire de jeu et tentent de s'emparer des épingles de l'autre. Celui qui a gagné est celui qui en premier a pris toutes les épingles ou un nombre défini ou plus d'épingles que l'autre à la fin du temps de jeu.

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, épaules contre épaules. 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, et en restant debout.

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

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 (il peut l'agripper, le tenir au sol ...). Avant la couleur annoncée par le meneur, on ne sait donc pas si l'on va devoir attaquer ou défendre.

Pour ce jeu, il est utile de mettre les enfants par 3 afin qu'ils s'organisent (2 qui jouent, un qui annonce la couleur, puis changement de rôles).

Situation 11 : Sortir tout le monde (1 aire de 4 joueurs contre 4)

Au même endroit que la situation 5 : Une seule aire d'au moins 6 m sur 6 (plus si vous pouvez sur un dojo).

4 enfants sont opposés à 4 enfants. Ils sont tous sur l'aire de tapis et tentent d'y rester. Ils s'organisent collectivement pour sortir des tapis les membres de l'autre équipe. Dès qu'un joueur a mis un pied en dehors des tapis il est hors du jeu. L'équipe qui a gagné est celle qui est parvenu à faire sortir tous les adversaires en gardant sur le terrain au moins un élément.

Attention : Pour leur sécurité les enfants peuvent pousser, tirer, faire pivoter, mais toujours en se tenant (pas de pousser lâché).

Situation 12 : Mini Rugby 2 contre 2 (Ce jeu nécessitant de beaucoup d'espace, tentez de faire 2 aires de 2 contre 2 sinon temps d'attente pour cet atelier)

Pour 4 enfants : une aire d'au moins 2 m sur 6

Au même endroit que la situation 6 (donc sur tapis, avec quelques modifications au niveau de la matérialisation : ajoutez 3 dossards à chaque extrémité de terrain

Sur chaque terrain, deux équipes de 2 joueurs s'affrontent. Au départ du jeu, les 4 joueurs sont dans leur camp (près des dossards posés au sol, 2 d'un côté, 2 de l'autre). Un ballon de rugby est donné à l'un des joueurs. Pour gagner un point, il faut aller déposer le ballon sur un des dossards posés à l'autre bout du terrain, et défendu par les autres. On peut se faire des passes. Si un joueur est bloqué par un adversaire qui lui « arrache » le ballon, le jeu continue avec toujours le même but : « Aller poser le ballon sur les dossards dans le camp opposé ». Si un enfant est mis au sol, il doit lâcher le ballon. Attention : Une seule façon de mettre au sol un adversaire : l'amener avec soi au sol sans le lâcher après l'avoir enlacé corps à corps. Il est interdit de pousser un adversaire en dehors des limites, mais si un enfant sort des limites, le ballon est donné à l'autre équipe.