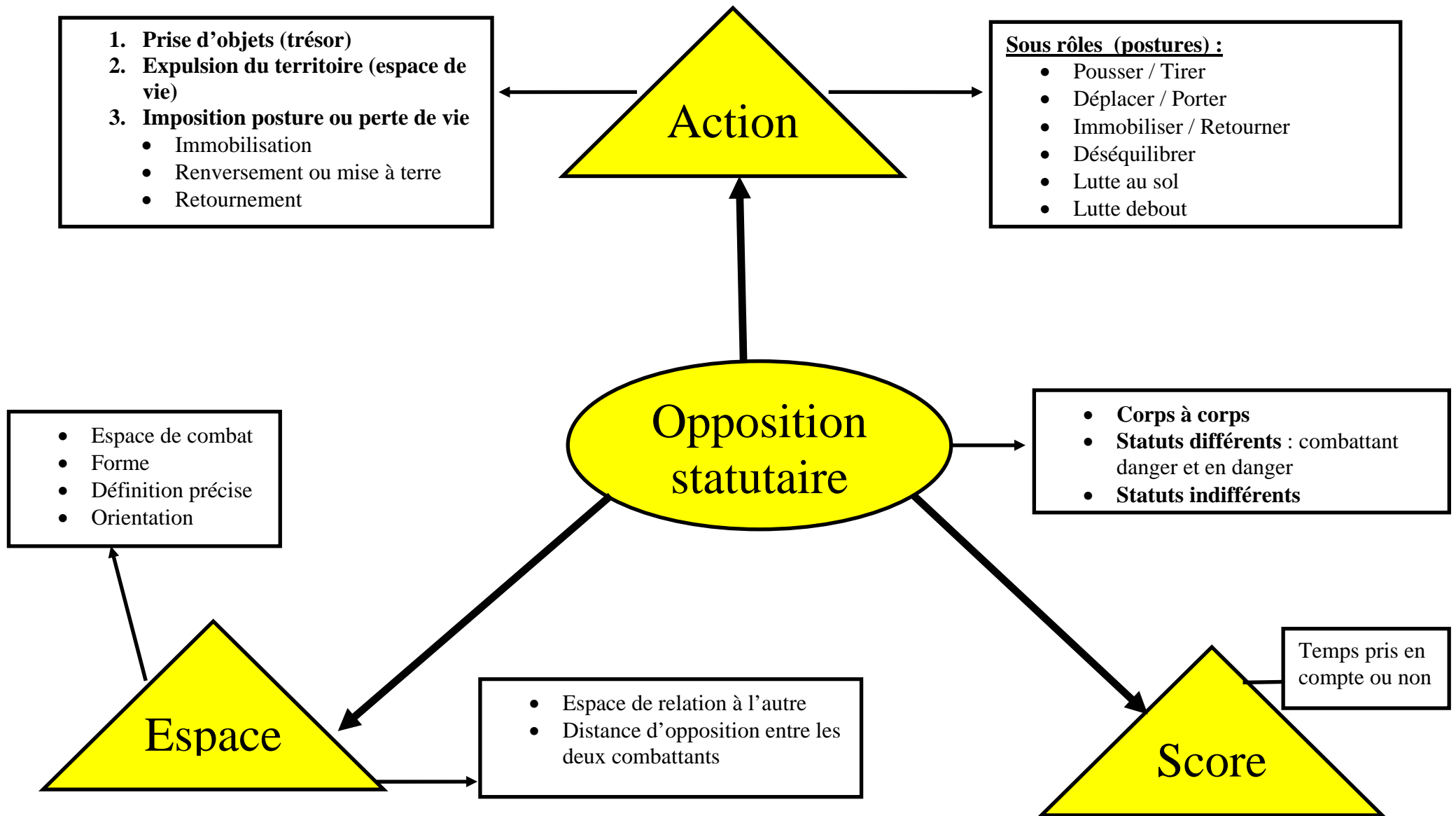


JEUX D'OPPOSITION EN MATERNELLE

A. LES COMPOSANTES DE L'ACTIVITE



B. DES OBJECTIFS POUR CHAQUE CYCLE

OBJECTIFS ÉDUCATIFS À LONG TERME

- ☛ Se situer dans l'espace et dans l'action en tant que partenaire, adversaire, arbitre, observateur.
- ☛ Respecter l'autre et les règles (citoyenneté), développer des comportements positifs (objectifs d'attitudes).
- ☛ Rechercher et élaborer des stratégies (objectifs de méthode).
- ☛ Apprendre à verbaliser (maîtrise de la langue).

Objectifs généraux

Objectifs spécifiques

Situations à privilégier

Cycle 1

- ☛ Prendre contact avec le sol.
- ☛ Prendre contact avec l'autre.
- ☛ Varier les saisies.
- ☛ Accepter l'autre comme partenaire ou comme adversaire.
- ☛ Accepter les chutes.

Découvrir quelques actions fondamentales : **tirer, pousser, saisir, porter, ramper** et les optimiser (relances).

- ☛ Jeux de coopération
- ☛ Jeux d'opposition à distance ou à mi-distance

Cycle 2

- S'organiser pour agir sur l'adversaire :
- ☛ Qui coopère.
 - ☛ Qui se défend.

Découvrir des actions fondamentales plus complexes : **soulever, déséquilibrer, amener à terre, retourner, immobiliser** et les optimiser.

- ☛ Jeux d'opposition à distance et à mi-distance
- ☛ Jeux d'opposition corps à corps avec rôles distincts

Des objectifs d'ordre affectif et relationnel

oser agir sur l'autre, accepter le contact, la situation d'affrontement, l'issue du combat (on a une chance sur deux pour être gagnant) ; assumer les différents rôles et respecter les règles.

Des objectifs d'ordre physique

parvenir à agir sur l'autre : vitesse d'organisation perceptive et de décision ; équilibre à conserver malgré l'autre ; vitesse d'action ; résistance, endurance, force

Des objectifs d'ordre cognitif

choisir des stratégies pour être efficace : dans des conditions de pression temporelle, élaborer des stratégies adaptatives ;

Savoirs comportementaux : respecter l'autre, respecter les règles, maîtriser ses émotions, vivre des contacts corporels directs, des sensations, des émotions, en prendre conscience pour mieux se connaître et mieux connaître autrui

Savoirs moteurs : esquiver, déséquilibrer, saisir et immobiliser, tomber, résister, se dégager, maîtriser ses appuis, et ses déplacements, gagner en vitesse d'exécution, s'approprier un espace, un objet, accepter le contact en agissant sur le corps de l'autre, en maîtrisant ses saisies, améliorer les fonctions de latéralisation et de coordination, développer les habiletés fondamentales, principalement celles basées sur l'équilibration, la locomotion et la préhension

Savoirs méthodologiques : feinter, anticiper, adapter en fonction d'intentions ses règles d'action, prévoir, agir avec une stratégie d'actions individuellement et collectivement, coopérer pour agir. Analyser, évaluer, organiser ses actions et celles des autres.

REGLES DE MISE EN ŒUVRE

- Ne pas faire mal : pas de coup, pas de saisie à la tête ou au cou.
- Ne pas se faire mal.
- Ne pas se laisser faire mal : signaler toute douleur en frappant le sol.

C. LES ACTIONS MOTRICES SPECIFIQUES

ACTIONS MOTRICES SPECIFIQUES	DIVERSIFICATIONS POSSIBLES
ATTAQUE	
Saisir	<ul style="list-style-type: none">- Attraper les bras, les jambes, la ceinture, le torse- attraper les vêtements
Retenir	<ul style="list-style-type: none">- avec les mains- à bras les corps
Déséquilibrer	<ul style="list-style-type: none">- en tirant- en poussant- en tirant et poussant- en portant et soulevant- en faisant barrage avec les jambes- en projetant- en faisant tourner
Immobiliser	<ul style="list-style-type: none">- en retournant- en écrasant au sol- en recouvrant le corps- en fixant les membres- en combinant les actions
DEFENSE	
Esquiver	<ul style="list-style-type: none">- en roulant- en sautant- en se baissant- en détournant les mains- en s'écartant- en tournant
Résister	<ul style="list-style-type: none">- En s'opposant- En repoussant- En détournant- En attaquant soi-même
Se dégager	<ul style="list-style-type: none">- En saisissant- En repoussant- En pivotant- En se retournant

D. DES ACTIVITES D'ECHAUFFEMENT

Le géant	les enfants marchent dans tous les sens sur le tapis en s'élevant le plus possible sur la pointe des pieds.
L'ogre	Les enfants marchent en faisant de grands pas
Le petit poucet	Les enfants marchent à petits pas et à vive allure
Le petit poney	Les enfants tournent en cercle en imitant un poney dans ses différentes allures : pas, trot, galop, selon la consigne de l'enseignant
La grenouille	Les enfants, accroupis, se déplacent en sautant de nénuphars en nénuphars (éloigner de plus en plus les nénuphars)
Les petits canards	Les enfants marchent dans tous les sens sur le tapis en position accroupie
Le moulin	Les enfants exécutent alternativement des cercles avec leurs bras. La vitesse et le sens du mouvement sont donnés par l'enseignant qui annonce, suivant le cas : vent moyen, grand vent, tempête.
Le sonneur de cloche	Les enfants ont les jambes écartées et les bras levés avec les mains jointes. Ils font le geste de tirer sur la corde de haut en bas en fléchissant puis en redressant le buste.
Le boulanger	Les enfants ont les jambes écartées, les bras le long du corps. Ils font le geste du boulanger qui se baisse pour saisir sa pâte et se redresse ensuite en la soulevant pour la jeter dans le pétrin.
Le bûcheron	Les enfants imitent le geste du bûcheron lorsqu'il donne des coups de hache sur un arbre. Ils effectuent de grands mouvements en extension et flexion du tronc.
Le tireur d'eau	Les enfants tendent les bras en avant comme pour saisir la corde le plus loin possible. Ils font ensuite le geste de tirer la corde avec chaque main alternativement.
Le faucheur de blé	Les enfants marchent sur tout le tapis les jambes écartées en imitant le faucheur avec sa faux. Ils effectuent de grands mouvements de bras en tournant le tronc de droite à gauche.
L'horloge	Les enfants balancent l'une ou l'autre jambe pour imiter le mouvement du pendule
Le petit chien	Les enfants se déplacent dans différentes directions à quatre pattes ou à genoux.
L'araignée	Les enfants se déplacent en s'appuyant uniquement sur les pieds et les mains (dos face au sol)
Le serpent	Les enfants traverser le tapis en rampant, sans se servir des jambes, sur le ventre ou le dos avec ou sans les bras
Le petit chat	Les enfants se déplacent à quatre pattes. Au signal, ils effectuent des roulades sur le côté.
La toupie	Les enfants font pivoter leur corps autour d'un appui fixe (mains, pieds, bassin,)

E. UN REPERTOIRE DE JEUX.

<i>Choisir des situations</i>				<i>Les proposer de préférence en</i>		
Situations	Intentions dominantes	Formes de travail	Proposition de déroulement	P. S.	M. S.	G. S.
JEUX DE COOPERATION						
Ils constituent l'essentiel des premières séances, ils seront ensuite régulièrement utilisés dans l'échauffement.						
<ul style="list-style-type: none"> - Le contact est d'abord limité aux mains et sera progressivement élargi au corps. - La chute sera progressivement acceptée et maîtrisée de façon volontaire. 						
Les siamois	- Coopérer	Par deux	- Effectuer un parcours avec obstacles simples en se tenant par la main, par la taille, par les épaules, par les chevilles.	+	+	+
La chenille	- Coopérer - Toucher	A plusieurs	- Les enfants se placent à quatre pattes les uns derrière les autres en tenant les chevilles de celui qui est devant. La chenille doit ensuite se déplacer sans rupture. Ce jeu peut être utilisé comme échauffement.		+	+
La chenille et l'escargot	- Coopérer - Toucher	A plusieurs	- Les enfants se placent à quatre pattes les uns derrière les autres en tenant les chevilles de celui qui est devant. La chenille doit ensuite se déplacer sans rupture. Un escargot à quatre pattes essaie de venir s'accrocher derrière la chenille.		+	+
La forêt	- Coopérer	Par demi-classe	- certains élèves constituent les arbres (à quatre pattes, jambes et bras tendus et écartés). Ce jeu peut être utilisé comme échauffement.	+	+	+
Les petits chats	- Coopérer - Rouler en restant accroché	Duelle	- Les petits chats, par groupes de deux, s'amuse en roulant au sol dans tous les sens. Ils maintiennent un contact l'un avec l'autre en s'agrippant par les chevilles, le bassin, buste contre buste, tête bêche.	+	+	+
L'âne et le sac	- Coopérer - Porter	Duelle	- L'âne est à quatre pattes. Le sac de blé est chargé sur son dos (l'enfant est à plat ventre et se tient à son partenaire). L'âne se déplace sur le tapis et le sac de blé doit rester sur son dos.		+	+
Les girafes	- Coopérer - Accepter le contact	Duelle	- Les enfants, par groupes de deux, se tiennent de part et d'autre d'une ligne, uniquement en contact avec la poitrine et joue contre joue, les mains dans le dos. Varier les déplacements, varier les saisies sur le haut du corps.	+	+	+

Pousser-tirer	- Tirer - Pousser	Duelle	- tirer ou pousser un partenaire pour lui faire franchir un espace en variant les saisies.	+	+	+
Le relais dessus-dessous	- Coopérer	Collective	- les élèves sont partagés en deux groupes disposés en deux rangées de joueurs, à quatre pattes, serrés côte à côte. Le dernier enfant de chaque rangée doit venir se placer en tête en rampant sur ou sous ses camarades. Ce jeu peut être utilisé comme échauffement.		+	+
Jeux de reptation	- Ramper - Coopérer	Individuelle	- Franchir individuellement un espace en rampant et se relever sans l'aide des bras. Peut se faire sous forme de relais.	+	+	+
Manipuler son partenaire	- Accepter le contact - Coopérer	Duelle	- Par 2, l'un se laisse faire, l'autre doit le manipuler dans tous les sens et le mettre en boule ou assis, sur le dos, sur le ventre, le faire rouler,... en le prenant par les mains, les jambes,... sauf la tête.	+	+	+
La boule de neige	- Coopérer - Pousser	Duelle	- Les enfants font rouler les boules de neige d'un côté à l'autre du tapis (à plat ventre, en boule .. .)	+	+	+
Les déménageurs	- Coopérer - Accepter le contact	Duelle	- 2 espaces sont délimités, les joueurs A (les meubles) sont situés dans l'un d'eux, les joueurs B sont les déménageurs et vont transporter les meubles dans une autre maison. - Les meubles peuvent être raides ou mous, lourds ou légers...	+	+	+
Relais Ballon	- Coopérer	Duelle	- Le témoin est un ballon ou un <i>médecin ball</i> que l'on doit transporter sans utiliser les mains. - Evolution : le transport se fait à deux, on peut pousser le ballon avec les épaules	+	+	+

LES JEUX D'OPPOSITION

JEUX D'OPPOSITION A DISTANCE OU A MI-DISTANCE / MEDIATION PAR LE BIAIS D'UN OBJET

Prise d'objets : prendre, conserver, protéger.

Le lasso	- Toucher - Saisir (saisie médiée par un objet)	Duelle	- un joueur agite au sol autour de lui un ruban de 2m. L'adversaire doit poser le pied sur le ruban.		+	+
Poules, renards, vipères	- Toucher - Saisir (saisie médiée par un objet)	Collective	- debout ou à quatre pattes, s'emparer d'un foulard glissé dans la ceinture. Les poules attrapent les vipères qui attrapent les renards qui attrapent les poules.			+
La queue du diable	- Toucher - Saisir (saisie médiée par un objet)	Collective	- placer le diable (enfant avec foulard glissé dans la ceinture) dans un cercle de 5 m de diamètre. Une équipe de 4 ou 5 joueurs placés autour du cercle doit, sans se faire toucher, pénétrer dans celui-ci et s'emparer de la queue du diable.	+	+	+

<i>Chats et souris</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Toucher - Saisir (saisie médiée par un objet) 	collective	<ul style="list-style-type: none"> - espace de 8 m./8m. délimité - 1 réserve de foulards (pour remettre une queue aux souris) - 2 groupes de souris qui se déplacent à 4 pattes (avec un foulard accroché au dos) et un groupe de chats qui arrachent les queues des souris (1 seule à la fois) - chaque queue attrapée est donnée à l'adulte - durée : 1 à 2 mn. - variante : remplacer le foulard par une pince à linge - critère de réussite : Arracher le plus de queues possible en un temps donné. 	+	+	+
<i>Tirer la couverture dans son camp</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Résister - Coopérer 	Collective	<ul style="list-style-type: none"> - espace de 6 à 8 m. entre 2 camps matérialisés - des foulards de couleurs (pour toutes les situations) qui permettent de différencier les rôles - des groupes de 5 à 8 enfants <u>équilibrés</u> (pour toutes les situations) - l'adulte contre 1 groupe - l'adulte aidé d'un groupe contre 1 autre groupe - 1 groupe contre 1 autre groupe. Ils tirent la couverture vers leur camp - Critère de réussite : Faire rentrer toute la couverture dans son camp. 	+	+	+
<i>Prendre le trésor</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Saisir - Tirer - Protéger - Résister 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - deux groupes d'enfants s'affrontent par duos : 1 défenseur, assis, tient un ballon (et le protège), contre 1 attaquant qui essaie de s'en emparer (plus le ballon est gros, plus, c'est facile pour l'attaquant) - durée : 15 à 30 s. - critère de réussite : Nombre de ballons pris par les attaquants (et déposés dans la caisse réserve) en un temps donné. 	+	+	+
<i>Protéger son trésor</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Retourner 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - deux groupes d'enfants s'affrontent par duos : 1 défenseur protège un ballon (ou un coussin) avec son corps (sans utiliser les mains) contre 1 attaquant qui essaie de lui prendre - durée : 15 à 30 s. - critère de réussite : Nombre de ballons gardés par les défenseurs en un temps donné. 			+
<i>Faire sortir du pneu</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Saisir - Tirer - Protéger - Résister 	Duelle	Par deux, un pneu de vélo autour de la taille, l'adversaire doit essayer d'enlever le pneu, le défenseur ne doit pas le tenir, et rester à quatre pattes.		+	+
<i>Les renards, les poules, et les serpents</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Saisir - Protéger - Coopérer 	Collective	<p>3 équipes de 5 à 8 joueurs, les renards chassent les poules, les poules mangent les serpents, les serpents piquent les renards. Chaque enfant a un foulard dans son short, derrière, devant ou sur le côté. Chaque équipe a un refuge, mais il ne doit pas y avoir plus de deux joueurs dans le refuge en même temps. Le but du jeu est de prendre le maximum de foulards à ses adversaires sans se faire prendre le sien.</p> <p>Variation : sans foulard, sont considérés comme pris les enfants retournés sur le dos (arbitrage difficile)</p>			+

JEUX D'OPPOSITION CORPS A CORPS A ROLES DISTINCTS

- Agir au contact, retourner
- Vers un statut indifférencié
- Au sol : retourner, renverser, passer derrière
- Debout : Pousser, tirer, tourner, passer derrière
- Saisir pour agir sur l'adversaire par des actions simples (tirer, pousser, tasser, passer derrière)
- Vers des saisies diversifiées et des actions n'utilisant pas seulement les bras
- Saisir pour renverser et retourner au sol.

JEUX D'OPPOSITION AVEC PAS OU PEU DE CONTACTS

Le loup et l'agneau	<ul style="list-style-type: none"> - Défendre - Coopérer 	Collective	un berger et son troupeau se tiennent debout en file indienne (le berger en tête, l'agneau en dernier). Le berger et son troupeau doivent protéger l'agneau en s'interposant entre lui et le loup.			+
Viens chez moi	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Résister 	Duelle	<p>Par 2, de chaque côté d'une marque (ligne...) les enfants se tiennent la main et doivent amener l'autre à mettre un pied de l'autre côté de la ligne</p> <p>variations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - changer la façon de se tenir - à plusieurs, jeux de traction - varier la position de départ (sur un pied, à genoux, accroupi...) - par deux, des cerceaux sont disposés tout autour des enfants. Ils doivent conduire leur adversaire à mettre un pied dans un cerceau. 	+	+	+
La Rivière	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Résister 	Duelle	<p>Par deux, de chaque côté d'une rivière (un tapis, 2 lignes...) faire mettre à son adversaire le pied dans la rivière</p> <p>Variations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - autour d'un cercle - varier les positions de départ - mettre deux rivières perpendiculaires 	+	+	+
L'île	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Résister 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - deux joueurs A et B se tiennent par les mains ou les poignets. A un pied dans un cerceau et doit s'efforcer de l'y laisser malgré l'opposition de B. 	+	+	+
Sortir l'autre de son cerceau	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Résister 	Duelle	<p>Par deux, chacun dans un cerceau, il faut faire sortir l'autre de son cerceau en le tirant, le poussant, mais sans sortir du sien variations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire varier les façons de se tenir - limiter la durée du combat - par deux, un seul cerceau, chaque joueur à un pied dans le cercle, et cherche à ce que l'adversaire décolle son pied du sol 	+	+	+

Touche cheville	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter le contact - Résister 	Duelle	<p>Par deux, essayer de toucher les chevilles de l'autre</p> <p>Variations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - une main derrière le dos, - en équilibre sur un pied - dans un espace restreint - varier les parties du corps à toucher (épaules, genoux, coudes...) - mettre des pinces à linges 		+	+
La Puce ou le sorcier	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter le contact - Coopérer 	Collective	<p>Dans un espace restreint, une puce ou un sorcier touche ses camarades qui sont transformés en statues ; ils peuvent être délivrés par un partenaire qui leur passe entre les jambes.</p> <p>Variations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - introduire plusieurs puces - jouer à quatre pattes ou dans d'autres positions - varier les dimensions des espaces de jeux 		+	+
Le combat de coqs	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser 	Duelle	<p>Par deux, accroupis, paumes contre paumes, se faire tomber sans tomber soit même</p> <p>Variation : varier la position de départ (debout sur un pied, ..)</p>	+	+	+
JEUX DE CONTACT						
Le canard et la pièce d'or	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter le contact - Soulever - Résister 	Duelle	Le fermier veut déplacer le canard pour prendre la pièce d'or qui est sous son pied.		+	+
Chameaux-chamois	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter le contact - Résister 	Duelle	chameaux et chamois sont répartis dos à dos le long d'une ligne médiane. A l'annonce du nom de leur équipe, les chameaux (ou les chamois) se précipitent à quatre pattes vers leur camp. L'autre équipe doit les en empêcher.		+	+
Les lilliputiens et les géants	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Soulever - Porter - Résister 	Duelle	16 lilliputiens contre 8 géants, les géants sont debout sur un tapis, l'équipe des lilliputiens qui est à genoux doit essayer de faire tomber les géants le plus rapidement possible			+
Les forces du mal contre les voyageurs	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Soulever - Porter - Résister 	Duelle	<p>Deux équipes, tous les enfants sont à quatre pattes, les voyageurs doivent traverser un espace, les forces du mal doivent les immobiliser avant leur arrivée à leur refuge. Le temps est limité, 1 point par voyageur qui réussit à arriver dans le refuge. Arrivé dans son camp le voyageur peut repartir pour marquer un autre point.</p> <p>Variations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - varier les positions de départ - changer le nombre relatif de joueurs 		+	+

Trois contre un	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Soulever - Porter - Résister - Coopérer 	Collective	Les trois enfants doivent mettre le quatrième à terre sans le prendre par les mains ou les bras			+	
Le renard et la poule	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter le contact - Se dégager 	Duelle	Le renard cherche à garder la poule dans son terrier, la poule essaie de se sauver du terrier pour rejoindre son poulailler			+	+
Gendarmes voleurs et juges	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Résister - Se dégager 	Duelle	<p>Ce jeu est une approche du combat.</p> <p>Un contre un, avec un arbitre, les voleurs sont dans un espace collectif, et se mettent dans la position imposée par le maître : assis, à genoux, accroupi... Les gendarmes vont ensuite se placer comme ils le désirent. Au signal de départ, chaque gendarme s'occupe de son voleur pour le garder en prison. Le voleur doit essayer de se libérer du gendarme pour aller dans son refuge qui est un tapis ou un espace situé à quelques mètres de la prison.</p> <p>Variations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la position du voleur - la taille de la prison et/ou la distance prison / refuge - la durée de l'exercice 			+	+
Les tortues	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Résister - Se dégager 	Duelle	Par groupe de 4, un juge, un marqueur, un attaquant, une tortue. Sur un espace collectif, la tortue est à quatre pattes, son adversaire doit la retourner sur le dos. C'est une activité duelle en temps limité.			+	+
La limace	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Résister - Se dégager 	Duelle	<p>Une limace, au centre d'un cercle, essaie d'en sortir à plat ventre pour manger une salade représentée par un foulard situé à l'extérieur.</p> <p>Le jardinier cherche à conserver la limace dans le cercle.</p>			+	+
Combat de position	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Résister 	Duelle	Par groupe de 4, un juge, un marqueur, un attaquant, un défenseur, sur un espace limité, l'attaquant doit mettre le défenseur sur le dos, le défenseur doit essayer de se mettre debout.				+
Arrêter les fourmis	<ul style="list-style-type: none"> - Saisir - Se dégager - Coopérer 	Collective	<ul style="list-style-type: none"> - espace de 4 m./4 m. - 1 groupe de fourmis se déplacent à 4 pattes - 2 groupes de chasseurs qui doivent aller les immobiliser - durée : 30 s. à 1 mn. - critère de réussite : Nombre de fourmis fixées (immobilisées, renversées sur le côté, retournées) en un temps donné. 		+	+	+

<i>Sortir les ours</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Porter - Coopérer 	Collective	<ul style="list-style-type: none"> - espace : 4 m./4 m. - 1 groupe d'ours à 4 pattes - 2 groupes de chasseurs essaient de les faire sortir - durée : 30 s. à 1 mn. - critère de réussite : Nombre d'ours sortis (une partie ou tout le corps hors de l'espace) en un temps donné 	+	+	+
<i>Faire sortir les assaillants</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Soulever - Porter - Coopérer - Résister 	Collective	<ul style="list-style-type: none"> - espace : 4 m./4 m. - 4 assaillants (position de départ : debout) à l'intérieur - 6 défenseurs, à l'extérieur, qui doivent les faire sortir du château par une porte (côté de 4 m.) - durée : 15 à 30 s. - critère de réussite : Nombre d'assaillants sortis du château (leur faire mettre les 2 pieds à l'extérieur) en un temps donné. 			+
<i>Empêcher les assaillants d'entrer</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter le contact - Repousser - Coopérer 	Collective	<ul style="list-style-type: none"> - espace de 4 m./2 m. - 6 défenseurs du château (les inciter à se tenir à l'extérieur) qui empêchent 4 assaillants d'entrer par une porte du château (côté de 4 m.) - position de départ : debout - <u>sécurité</u> : les assaillants n'utilisent pas les mains pour pousser les défenseurs/ils essaient d'entrer en marchant /au départ, les assaillants ne sont pas à plus de 2 m. de la porte du château - durée d'une tentative : 15 s. - critère de réussite : Nombre d'assaillants restés à l'extérieur (les 2 pieds) en un temps donné. 			+
<i>Les boules de neige</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pousser - Faire rouler - Accepter de perdre le contrôle visuel - Conserver une forme adaptée malgré le contact 	Collective	<ul style="list-style-type: none"> - espace de 4 m./4 m. - 1 groupe de 6 enfants se mettent en boule à l'intérieur - 1 autre groupe de 6 enfants (après avoir choisi chacun une boule) doivent dégager «la cour» - «les boules» doivent conserver leur forme pendant le «transport» - <u>sécurité</u> : les rotations des boules se font «sur le côté»/éviter les autres boules pendant le transport - durée : 30 s. à 1 mn. - critère de réussite : Nombre de boules sorties en un temps donné (tout le corps hors des limites). 			+
<i>Tirer l'autre</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Saisir - Résister 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - un défenseur et un attaquant face à face de part et d'autre d'une ligne - un arbitre situé, dans le dos de l'attaquant, derrière une ligne (à 2 m. de lui) - l'attaquant doit tirer le défenseur vers l'arbitre - - durée d'une tentative : 10 à 15 s. - critère de réussite : 2 réussites en 3 tentatives : à chaque réussite, l'arbitre peut arracher un foulard placé dans le dos de l'attaquant (au niveau de la ceinture). 	+	+	+

<i>Pousser l'autre</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pousser - Saisir - Résister 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - l'attaquant se place derrière le défenseur - un arbitre est situé, face au défenseur (à 2 m. de lui) - l'attaquant doit pousser le défenseur vers l'arbitre - durée d'une tentative : 10 à 15 s. - critère de réussite : 2 réussites en 3 tentatives : à chaque réussite, l'arbitre peut arracher un foulard placé devant, à la taille du défenseur. 		+	+
<i>Le berger et le mouton</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Saisir - Immobiliser 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - espace de 2m./2 m. - 1 défenseur (le mouton) se déplace à 4 pattes, contre 1 attaquant (le berger) qui essaie de l'immobiliser (c'est à dire entourer de ses deux bras le corps du mouton) - - durée : 15 à 30 s. - critère de réussite : Nombre de moutons bloqués en un temps donné. 		+	
<i>Faire sortir de la maison et prendre sa place</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Faire rouler - Porter - Résister 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - espace de 1 m./2 m. (la maison) - 1 occupant, allongé ou à 4 pattes dans la maison, et 1 attaquant qui essaie de le faire sortir pour lui prendre sa place - durée : 15 à 30 s. - critère de réussite : Nombre d'attaquants se retrouvant dans les maisons en un temps donné. 		+	+
<i>Attraper et soulever une jambe</i>	<ul style="list-style-type: none"> - S'approcher - Se baisser - Saisir 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - espace : 2 m./2 m. - par 2, attraper et soulever une jambe de l'adversaire (prendre sans se faire prendre) : lui décoller le pied du sol - durée d'une tentative : 10 à 15 s. - <u>sécurité</u> : si déséquilibre de l'adversaire, l'amener au sol en contrôlant sa chute (le retenir) - critère de réussite : 2 réussites (soulever la jambe avant son adversaire) en 3 tentatives : rôle de l'arbitre. 			+
<i>Combat de coqs</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Déséquilibrer 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - espace : 2 m./2 m. - par 2 : en position accroupie, face à face, paume de main contre paume de main (uniquement contact, sans se croiser les doigts) - se faire tomber en arrière (faire tomber l'adversaire sur les fesses ou poser une main derrière) : pousser, repousser/se déplacer en restant accroupi et en étant stable sur ses appuis (bas et larges) - durée d'une tentative : 15 s. - critère de réussite : Le premier qui réussit 3 fois a gagné : rôle de l'arbitre. 			+

<i>Le rodéo</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Déséquilibrer - Amener au sol 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - espace : 2 m./2 m. - par 2 (enfants de gabarit proche) : l'un, à 4 pattes, est le cheval/l'autre, le cavalier, mains placées sur les épaules du «cheval», est assis sur <u>le bas de son dos (au niveau des hanches)</u> - au signal, le cavalier ne pose plus les pieds au sol et le cheval (en conservant les genoux et les mains au sol) doit le faire chuter (mouvements de dos, déplacements courts et rapides, arrêts brusques du cheval,/tomber sans se faire mal pour le cavalier) - durée d'une tentative : 10 s. à 15 s. - Critère de réussite : 2 réussites en 3 tentatives. 			+
<i>Ramper c'est dur</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Retenir - Tirer vers l'arrière - Se dégager 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - par 2 : l'un est en position de ramper et essaie d'atteindre une ligne située à 2 m. (sans se relever)/l'autre doit l'en empêcher (en le retenant par les jambes ou en le tirant vers l'arrière) - variante : retenir par la taille - - durée : 15 à 30 s. - Critère de réussite : Nombre de réussites en 3 tentatives, après avoir changé de rôle. 		+	+
<i>L'ours et le serpent</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Se dégager 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - espace : 2 m./2 m. - par 2 (de gabarit proche) : l'un (le serpent) est allongé à plat ventre/l'autre (l'ours) est allongé (poitrine ou jambes ou épaules et appuis au sol larges) sur le serpent (sans utiliser les mains) - le serpent essaie de se dégager (l'ours pèse de tout son poids sans bouger) - - durée : 15 à 30 s. - Critère de réussite : Equipe de serpents contre équipe d'ours : nombre de serpents libérés en un temps donné (les rôles sont inversés). 			+
<i>Le territoire des loups</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pousser - Accepter le contact - Résister 	Collective	<ul style="list-style-type: none"> - Un groupe de quatre à six loups se trouve à l'intérieur d'une surface dessinée au sol. Chacun des loups essaie de défendre son territoire en cherchant à en exclure les autres. Le loup qui pose une patte à l'extérieur, se trouve coincé dans un piège et ne peut plus revenir. Alliance p 		+	+
<i>Décrocher la moule du rocher</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Saisir - Tirer - Pousser - Coopérer 	Collective	<ul style="list-style-type: none"> - par 4 : 1 «rocher» à 4 pattes (position stable et solide)/1 «moule» s'accroche au rocher (saisir solidement au corps, sans faire mal)/2 «pêcheurs» essaient de décrocher la moule du rocher - inciter les 2 pêcheurs à coopérer : répartir les rôles («décrocheur»/tireur ou pousseur) - durée : 15 à 20 s. - Critère de réussite : Plus de contact entre la moule et le rocher : 2 réussites en 3 tentatives. 			+

Introduire le rôle d'ARBITRE en G. S. (possible dès la M.S. si le critère de réussite est bien matérialisé) qui doit être capable de :

- faire respecter le début et la fin du combat (signal sonore) : temps défini, chronométré
- faire combattre dans l'espace délimité (2 tapis de 1 m./2 m. par exemple)
- proclamer le résultat, en fonction du but et du critère de réussite
- faire respecter les règles de sécurité (c'est à dire : ne pas saisir par la tête, le cou, les vêtements/ne pas aller à l'encontre d'une articulation/retenir les chutes des adversaires soulevés, ...)
- faire accepter ses décisions par les combattants.

F. COMMENT FAIRE VARIER UNE SITUATION ?

Action	Position	Espace	Rôles	Nombre
<ul style="list-style-type: none"> - tirer - soulever - pousser - déséquilibrer - projeter - immobiliser - retourner - porter - toucher - traîner - esquiver - soulever - enchaîner les actions entre elles 	<ul style="list-style-type: none"> - 4 pattes - debout - à genoux - accroupi - assis - à plat ventre - à plat dos 	<ul style="list-style-type: none"> - même espace - espace différents - augmenter l'espace - diminuer l'espace - mettre des refuges 	<ul style="list-style-type: none"> identiques différents opposition : - sans - raisonnée - réelle 	<ul style="list-style-type: none"> - individu contre individu - individu contre groupe - groupe contre groupe - équipe contre équipe