

FÉDÉRATION AUBE

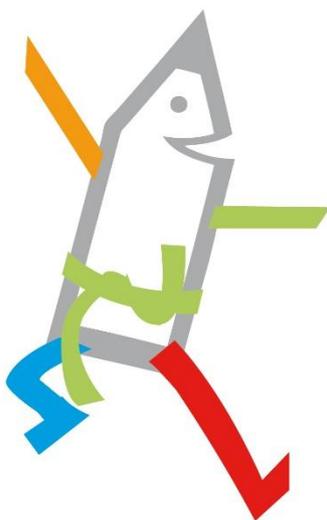
la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire



PROJET PEDAGOGIQUE

Jeux d'opposition



CYCLE1, CYCLE 2 ET CYCLE 3

SOMMAIRE

I/ Qu'est-ce que les jeux d'opposition ?	Page 3
II/ Pourquoi les jeux d'opposition à l'école ?	Page 4
III/ Démarche pédagogique des jeux d'opposition	Pages 5 et 6
IV / Les compétences à acquérir	Page 7
V/ Tableau de progression	Page 8
VI/ Situations d'apprentissage	Pages 9 à 13
VII/ Répertoire des jeux	Pages 14 à 29

I/ Qu'est-ce que les jeux d'opposition ?

Le jeu d'opposition est une activité de confrontation duelle dans laquelle chaque adversaire a l'intention de vaincre, de s'imposer physiquement à l'autre, tout en respectant des règles et des conventions.

Pour respecter la logique interne de l'activité, 3 caractères semblent indispensables :

- Être 2 (individus ou groupe)
- S'affronter (donc faire face, ne pas fuir), en respectant l'intégrité physique de son adversaire
- Evoluer dans un espace limité

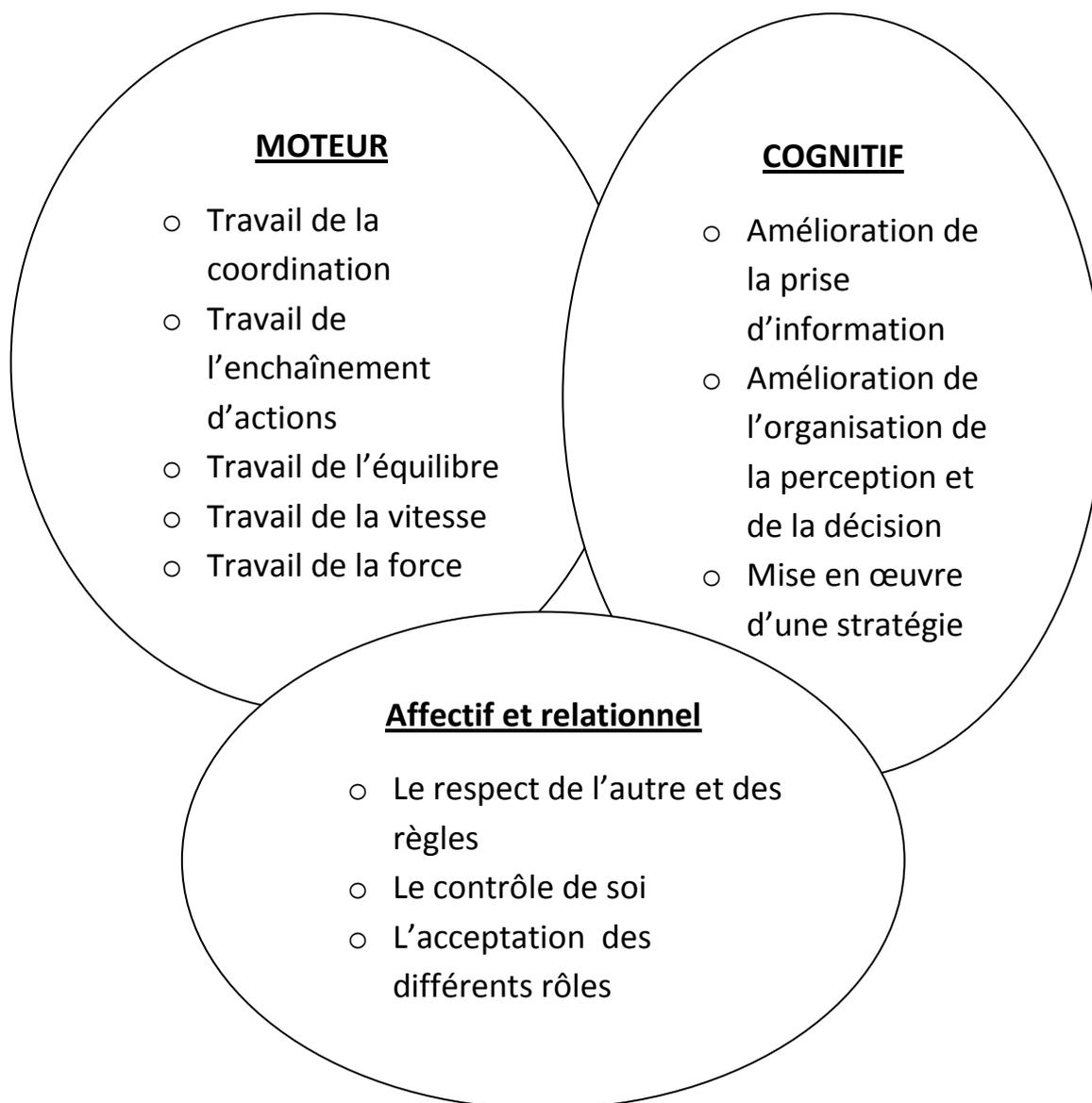
Il s'agit donc de vaincre, de dominer son adversaire pour s'affirmer tout en le respectant, sans lui faire mal. Ainsi, la première règle que devra s'approprier l'élève s'appelle « la règle d'or ».

Un cycle de jeu d'opposition peut être basé sur 4 orientations possibles par rapport aux intentions et aux actions des enfants :

- Fixer l'adversaire au sol, l'immobiliser
- Priver l'adversaire de sa liberté d'action, lui interdire tout geste offensif
- Exclure l'adversaire de son territoire, s'approprier le territoire de l'autre ou son objet
- Faire toucher terre à l'autre

II/ Pourquoi les jeux d'opposition à l'école?

La pratique des activités d'opposition va permettre à l'enfant de mobiliser certaines ressources sur différents plans :



III/ Démarche pédagogique des jeux d'opposition

Axé sur l'enfant :

- Construction de compétences et de savoirs
- Créativité
- Entraide
- Lutte pour le plaisir
- Investissement dans l'activité
- Respect des règles
- Acquisition des notions de contact et de prise de conscience du corps de l'autre

Proposé par l'enseignant :

- Situations simples de combat, ludiques, globales
- Sans technicité spécifique
- Pédagogie évolutive (progression dans les situations)
- Dédramatisation de l'activité par une approche ludique du contact et de la chute

La sécurité et les règles d'or

Ne pas se faire mal

Ne pas faire mal à l'autre

Ne pas se laisser faire mal

Respecter les codes

Les activités d'opposition constituent des moments privilégiés pour mettre en place une éducation à la sécurité à travers 2 axes :

- ✓ La sécurité passive mise en place par l'enseignant, qui consiste à aménager un milieu sécurisant (espace, matériel, tapis)
- ✓ La sécurité active, visant à faire intégrer par les élèves les modalités et les actions permettant de s'approprier la règle d'or

Ces activités permettent également la construction progressive des compétences d'arbitrage et de juge-évaluateur.

Avant de commencer la séance, penser à :

- Oter les bijoux, montres, bracelet...cela évitera de les perdre et ils peuvent s'avérer dangereux pour les autres
- Enlever les chaussures dans l'espace de jeux
- Faire attacher les cheveux longs
- Porter des vêtements adéquats (solides)
- Vérifier le dispositif concernant la sécurité passive
- Faire rappeler la règle d'or par les élèves
- Constituer des groupe homogènes (taille, poids, niveau d'habilité)

Pendant la séance :

- Veiller au respect des espaces de combat et de l'organisation au niveau de la sécurité passive
- Gérer la durée des situations, alterner temps de repos et temps d'activité
- Changer régulièrement d'adversaire
- Faire respecter la règle d'or

IV/ Les compétences à acquérir

CYCLE 1

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

COMPETENCES TRANSVERSALES

- *S'engager dans l'action (oser s'engager en toute sécurité, contrôler ses émotions)*
- *Faire un projet d'action (à court terme)*
- *Identifier et apprécier les effets de l'activité (prendre des repères dans l'espace et le temps, constater ses progrès)*
- *Se conduire dans le groupe en fonction de règles*
- *Nommer différentes actions*
- *Décrire ses actions*
- *Communiquer, commenter ses résultats et/ ou ceux des autres*
- *Enoncer des règles (fonctionnement, sécurité, organisation)*
- *Accepter différents rôles (participant, juge, observateur)*

CYCLE 2

S'opposer individuellement et/ou collectivement

SAVOIRS

- *orienter ses actions en fonction de l'adversaire*
- *enchaîner et varier ses actions*
- *s'organiser pour chuter*
- *assurer ses appuis, se placer, se déplacer*
- *contrôler l'adversaire*
- *prendre des risques et les maîtriser*

CYCLE 3

S'opposer individuellement ou collectivement

SAVOIRS

- *varier ses actions en précision, en vitesse, en intensité*
- *enchaîner des actions différentes pour surprendre l'adversaire*
- *augmenter sa vitesse de réaction*
- *accepter de se déséquilibrer pour mettre l'adversaire en difficulté*
- *maîtriser les éléments simples d'attaque et de défense*

V/ Tableau de progression

On peut distinguer 5 types de jeux permettant de travailler les compétences propres aux activités d'opposition :

- ❖ Jeux de coopération
- ❖ Jeux d'opposition par la conquête d'engins
- ❖ Jeux d'opposition permettant la découverte d'actions organisatrice (tirer, pousser, s'équilibrer, renverser)
- ❖ Jeux de combat collectif
- ❖ Jeux de lutte

Ce cycle jeux d'opposition va donc être construit à partir de situations permettant l'approche progressive du corps de l'autre, allant des situations collectives à des situations duelles.

séance	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
cycle												
Cycle 1	Jeux de coopération			Jeux d'opposition			Découverte des actions organisatrice en jeux d'opposition			Jeux de combat collectif		Jeux de lutte
Cycle 2	Jeux de coopération		Jeux d'opposition		Découverte des actions organisatrice en jeux d'opposition			Jeux de combat collectif		Jeux de lutte		
Cycle 3	Jeux de coopération	Jeux d'opposition		Découverte des actions organisatrice en jeux d'opposition			Jeux de combat collectif			Jeux de lutte		

VI/ Situations d'apprentissage

JEUX DE COOPÉRATION

Il s'agit pour l'enfant de prendre contact avec un environnement particulier et de s'y adapter sans que la dimension "adversaire danger" n'intervienne. **L'autre** est un **partenaire** et par son intermédiaire, l'enfant va être amené à développer un certain nombre de capacités d'ordre moteur, cognitif, relationnel et motivationnel.

Situation d'apprentissage					
CYCLE JEUX D'OPPOSITION					
Séance n° :		Durée :		Lieu :	
Partie de la leçon : jeux de coopération			Enseignant :		Durée :
Exercice	Temps	Objectif	Aménagement, Consignes, Critères de réalisation	Critères de réussite	Simplification Complexification
Les déménageurs		Transporter le mobilier d'une maison à l'autre.	<p><u>Aménagement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 8 objets - 16 déménageurs - 2 zones <p>(1 maison vide, 1 maison pleine)</p> <p><u>Consignes:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Objets (O): Prendre la forme d'un meuble (table, chaise, lampe) et ne plus bouger. - Déménageurs (D) : Transporter les objets dans la maison vide, seul ou à plusieurs - Ne pas attraper au cou <p><u>Critères de réalisation :</u></p> <p>Coopération entre les déménageurs pour transporter les objets</p>	Transporter tous les objets.	<p><u>Variante</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de déménageurs par rapport aux meubles - Distance entre les deux maisons - Mode de transport (sans rayer le sol,...) - Consistance des meubles (lourds, rigides,...) - Durée du jeu, Obstacles à franchir

JEUX D'OPPOSITION PAR CONQUETE D'ENGINS

La notion d'adversaire commence à apparaître. A partir d'un contact fugace où la notion d'agir et de faire mieux que l'autre pour gagner apparaît, les jeux vont permettre aux enfants d'entrer en relation de plus en plus étroite.

Situation d'apprentissage					
CYCLE JEUX D'OPPOSITION					
Séance n° :		Durée :		Lieu :	
Partie de la leçon : jeux d'opposition par conquête d'engins			Enseignant :		Durée :
Exercice	Temps	Objectif	Aménagement, Consignes, Critères de réalisation	Critères de réussite	Simplification Complexification
La conquête du foulard		Prendre le foulard de son adversaire sans perdre le sien.	<u>Aménagement :</u> <ul style="list-style-type: none"> - par 2 face à face debout - 1 foulard accroché dans le dos de chaque enfant - délimiter une zone de travail <u>Consignes:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Saisie à la tête et au cou interdite - 1 point pour celui qui prend le foulard de l'adversaire en premier. Après chaque prise de foulard, les 2 adversaires se remettent en garde. - Changer d'adversaire après chaque assaut - Serrer la main de l'adversaire avant et après chaque assaut 	Avoir attrapé le foulard de mon adversaire avant lui	<u>Variante :</u> <ul style="list-style-type: none"> - Déterminer et faire varier le temps de jeu - Varier le nombre et la position des foulards (2 ou 3 ; dos, cheville, taille, devant) - Modifier l'effectif (3 joueurs) ou jouer par équipe - Varier les formes de déplacements

DECOUVERTE DES ACTIONS ORGANISATRICES EN JEUX D'OPPOSITION

Il s'agit de découvrir les pré-requis qui construisent les fondamentaux des jeux de lutte, à savoir : esquiver, feinter, attaquer, enchaîner, s'équilibrer, saisir...

Situation d'apprentissage					
CYCLE JEUX D'OPPOSITION					
Séance n° :		Durée :		Lieu :	
Partie de la leçon : découverte des actions organisatrices en jeux d'opposition			Enseignant :		Durée :
Exercice	Temps	Objectif	Aménagement, Consignes, Critères de réalisation	Critères de réussite	Simplification Complexification
Les cerceaux brûlants		Pousser ou tirer son adversaire pour qu'il mette un pied dans le cercle	<u>Aménagement</u> : - Joueurs par 2 se tenant par les poignets - 1 cercle tracé au sol <u>Consignes</u> : - Commencer l'assaut au signal - Respecter les limites de l'aire de jeu - Ne pas lâcher sa prise (1 point dès que l'adversaire a un pied dans le cercle.)	Réussir 4 assauts sur 6	<u>Variante</u> : - Par 3 (2 joueurs, 1 arbitre) - Modes de contrôles (mains, à bras le corps) - Remplacer le cercle par des objets à renverser (bouteilles, plots, etc...) - Atteindre le but sur un temps donné - Changer les binômes - varier les saisies

JEUX DE COMBAT COLLECTIF

Ces jeux ont pour objet d'amener l'enfant à appréhender progressivement la notion fondamentale du corps à corps sous forme collective et ludique.

Situation d'apprentissage					
CYCLE JEUX D'OPPOSITION					
Séance n° :		Durée :		Lieu :	
Partie de la leçon : jeux de combat collectif			Enseignant :		Durée :
Exercice	Temps	Objectif	Aménagement, Consignes, Critères de réalisation	Critères de réussite	Simplification Complexification
MANCHOT MAÎTRE CHEZ LUI		Faire sortir les adversaires de la surface de jeu.	<u>Aménagement :</u> - 2 équipes - 1 cercle tracé au sol <u>Consignes:</u> - Commencer et terminer l'assaut au signal. - Les joueurs ont les mains dans le dos. Ils doivent faire sortir l'adversaire par la seule poussée des épaules. - Dès qu'un joueur a sorti un pied du cercle, il reste dehors	L'équipe qui a sorti tous les adversaires, gagnent l'assaut. Remporter 3 assauts sur 5 pour gagner la partie.	<u>Variante :</u> - Varier les positions de départ (debout, à 4 pattes). - Elargir la surface de jeu. - Jouer 2 contre 2 en tournoi. - Jouer sur un temps donné. - Diminuer l'aire de jeux ou diminuer le nombre de joueur - Coupler les joueurs par équipe

JEUX DE LUTTE, JEUX DE COMBAT INDIVIDUEL

Le contact est plus rapproché et plus fréquent car il est nécessaire d'agir sur l'autre pour vaincre.

Situation d'apprentissage					
CYCLE JEUX D'OPPOSITION					
Séance n° :		Durée :		Lieu :	
Partie de la leçon : jeux de lutte			Enseignant :		Durée :
Exercice	Temps	Objectif	Aménagement, Consignes, Critères de réalisation	Critères de réussite	Simplification Complexification
GULLIVER		Maintenir Gulliver dos collé au sol pendant 20"	<u>Aménagement</u> - 2 élèves : Gulliver et 1 attaquant - 1 surface réduite 3 m x 1 m <u>Consignes:</u> - Position de départ : Gulliver est sur le dos au sol et se laisse saisir par l'attaquant. - Attendre le signal de départ. - S'arrêter à la fin des 20" - Ne pas faire mal à l'adversaire. - 1 point par assaut gagné. S'arrêter à la fin des 20 s ou si Gulliver a réussi à se retourner sur le ventre. <u>Critère de réalisation :</u> - Pour Gulliver : se retourner sur le ventre - Pour l'attaquant immobiliser Gulliver pendant 20"	Le premier qui marque 3 points, gagne.	<u>Variante :</u> - Jouer sur un temps donné. - Jouer sous forme de tournoi (1 Contre 2 - 2C3 - 3C1) - Varier les saisies de départ.

VII/ Répertoire des jeux

Répertoire des jeux de coopération

- Les déménageurs (cf. situation d'apprentissage) C1, C2, C3
- La rivière et les rochers C1, C2

But: Traverser la rivière en passant sur les rochers qui sortent de l'eau

Consignes : Groupe A : Ne pas traverser debout Franchir tous les rochers

Groupe B : Rester équilibré

Critère de réussite: Franchir tous les rochers sans tomber.

Aménagement: 2 groupes A et B : - A qui franchit

- B à 4 pattes (rochers collés les uns aux autres)

Variantes :

Les rochers deviennent des troncs d'arbre qui flottent et qui remuent

Agrandir la zone de franchissement (2 rochers côte à côte)

Différentes positions de rochers

Différentes formes de franchissement (ramper, sur le dos, ...)

Sous forme de relais

En un temps donné

Surélever les rochers

- La chenille C1, C2

But : Traverser la forêt en restant unis

Consignes : Chacun tient les chevilles de celui qui est devant

Ne pas lâcher les chevilles

Critère de réussite: Réaliser le parcours demandé 3 fois sur 5

Aménagement : Par groupe de 4 pattes

Variante :

Parcours avec obstacles (cerceaux, anneaux, zones interdites)

Dans un temps donné

Nombre d'enfants composant la chenille (par 2, par 3,...)

Formes de groupements : (côte à côte, l'un derrière l'autre, groupe de 2...)

- **Le relais dessus et/ou dessous C1, C2, C3**

But : Passer dessus et/ou dessous ses camarades

Consignes: Rester serrés côte à côte

Le dernier enfant de la rangée vient se placer en tête en rampant sur ou sous ses camarades

Bien rester à 4 pattes et ne pas bouger

La 1ère équipe qui finit marque 1 point.

Aménagement : 2 groupes en 2 rangées à 4 pattes serrés côte à côte

Variantes:

Ramper sous ses camarades

Ramper sur ses camarades

Ramper une fois dessus, une fois dessous ==> camarades plus espacés

Sur un temps donné

Sous forme de parcours

Ramper sur le côté, sur le dos, pieds en avant,...

- **Le pont de singe C1, C2**

But : Traverser sur le pont suspendu

Consignes : Les enfants en colonne passent 1 par 1 sur le pont suspendu.

Ne pas lâcher les poignets du partenaire

Ne pas faire mal

1 point pour l'équipe qui met le moins de temps à franchir le pont

Aménagement : 1 groupe d'élèves à genoux face à face se tient par les poignets (A) en chaise romaine (la main gauche attrape le poignet droit)

1 groupe en colonne (B)

Critère de réussite: La première équipe qui marque 3 points

Variantes: Les enfants du groupe A (pont) peuvent être debout

Le pont peut se déplacer lentement pendant le passage, mais les éléments doivent rester solidaires

Se déplacer sur un temps donné

- **Etc...**

Répertoire des jeux d'opposition par conquête d'engins

- La conquête du foulard (cf. situation d'apprentissage) C1, C2, C3
- Jeux de touche C1, C2, C3

But : Toucher son adversaire sans se faire toucher.

Consignes : Au signal du maître, toucher la partie du corps désignée (genou, tête, épaule, cheville, ...)

Le 1er qui touche l'autre, marque 1 point.

Ne pas sortir de la zone

Aménagement : Espace délimité (3m x 1 m), par 2 face à face

Critère de réussite : Marquer un maximum de points sur 10 assauts

Variantes :

Variation des positions de départ: A genoux, accroupi, à 4 pattes

Modifier les surfaces de combat: Cercle, rectangle, couloir

Modifier les modalités d'assauts (2 contre 2, par équipes, en tournoi).

- Jeux des pinces à linge C1, C2

But : Attraper les pinces à linge de son adversaire sans se faire prendre les siennes

Consignes : Respecter le signal de départ et d'arrêt

Ne pas sortir du cercle

1 point à celui qui a enlevé toutes les pinces de son adversaire (1 match)

Ne pas toucher la tête

Aménagement :

2 joueurs dans un cercle (diam. 3 m)

5 pinces à linge par joueur

Critère de réussite : Acquérir 3 victoires sur 5 matches

Variantes :

Variation de l'espace de jeu

Variation des modalités de prise (main droite, main gauche)

Jouer par équipe de 2

Limiter le temps de jeu - Chaque pince suivant sa couleur a une valeur différente en points

- **Le sorcier C2, C3**

But : Le sorcier doit toucher les joueurs pour les transformer en statue de sel.

Consignes: Dès qu'un joueur est touché, il devient une statue (debout, bras et jambes écartées).

Pour délivrer les statues, les autres joueurs doivent passer entre leurs jambes et les joueurs libérés doivent mettre un foulard

Critères de réussite : Attraper, figer un maximum de joueurs (sorcier)

Ne pas devenir une statue (joueurs)

Aménagement : 1 sorcier, X joueurs répartis sur la surface de jeu), temps de jeu : 1' 30''

- **L'œuf, la poule et le renard C1, C2**

But : Pour le renard : prendre l'œuf de la poule

Pour la poule : ne pas se faire voler son œuf.

Consignes : La poule (position quadrupédique), doit rester dans sa zone et ne doit pas se relever

Le renard doit s'emparer de l'œuf sans brutalité

Critères de réussite :

1 point par assaut gagné si le renard a pris l'œuf ou si la poule a réussi à le garder.

Le gagnant est celui qui marque en premier 3 points.

Aménagement : Temps de jeu 30 ''

1 poule placée au milieu d'un cercle (diam.3 m) possède 1 ballon (l'œuf)

1 renard à genoux près de la poule

Variantes :

Variation des positions de départ des poules et/ou des renards

Le renard a les yeux bandés

Jouer en tournoi par équipe (1 contre 2 - 2C3 - 3C1) avec des responsabilités d'arbitrage

Variation de la marque : 1 point quand ballon volé + 2 points si poule retournée

Mettre un œuf plus volumineux ou au contraire plus petit (balle de tennis par ex)

- **Etc.**

Répertoire des jeux d'opposition pour la découverte des actions organisatrices

- Les cerceaux brûlants (cf. situation d'apprentissage) **C1, C2, C3**

But : Pousser ou tirer son adversaire pour qu'il mette un pied dans le cercle

Consignes :

Commencer l'assaut au signal

Respecter les limites de l'aire de jeu

Ne pas lâcher sa prise (1 point dès que l'adversaire a un pied dans le cercle.)

Critères de réussite : Réussir 4 assauts sur 6

Aménagement : - Joueurs par 2 se tenant par les poignets

- 1 cercle tracé au sol

Variantes :

Par 3 (2 joueurs, 1 arbitre)

Modes de contrôles (mains, à bras le corps)

Remplacer le cercle par des objets à renverser (bouteilles, plots, etc...)

Atteindre le but sur un temps donné

- L'île **C2, C3**

But : Tirer son adversaire, pour lui faire sortir le pied du cercle.

Consignes:

Attendre le signal pour démarrer l'assaut

A n'a pas le droit de s'asseoir dans le cercle

B garde la même prise et ne doit pas lâcher pour faire tomber l'autre

Critère de réussite :

A : se maintenir pendant 15'' dans le cercle (3 fois sur 5 assauts)

B : Sortir son adversaire 3 fois sur 5 avant les 15''

Aménagement : 1 cercle tracé à la craie (diam.3m) ou un cerceau

1 joueur A, 1 pied dans le cercle

1 joueur B : tient A par les poignets à l'extérieur du cercle

Variantes :

Multiplier les prises (épaules, taille)

Changer la position de départ de A

Réduire la zone d'appui pour le joueur A

Joueur sous forme de tournois (1Contre2 - 2C3 - 1C3)

- **Le bûcheron canadien C2, C3**

But : Déséquilibrer l'adversaire pour lui faire quitter le tronc d'arbre

Consignes: A et B prennent appui sur les mains ou sur les épaules. (1 point chaque fois que l'adversaire met le pied hors du tronc ou une partie du corps)

Critères de réussite :

Le gagnant est le premier qui marque 5 points.

Aménagement : Tronc de 3 m de long, et 60 cm de large tracé au sol.

2 joueurs A et B, debout face à face

Variantes :

Se déplacer sur une ligne, de profil un pied devant l'autre.

Jouer les yeux bandés

Jouer sous forme de tournoi

Jouer avec une seule main, l'autre main en appui sur la poitrine de l'adversaire.

- **La tortue C1, C2, C3**

But : Pour le joueur 1, l'attaquant : renverser la tortue

Pour la tortue, le défenseur: rester à 4 pattes.

Consignes:

La tortue reste dans sa zone.

Ne pas se faire mal.

Démarrer et s'arrêter au signal du maître.

Critères de réussite:

1 point pour le jardinier si le dos de la tortue est en contact avec le sol.

1 point pour la tortue si elle résiste.

Le premier qui marque 3 points.

Aménagement : 1 tortue à 4 pattes dans une zone limitée.

1 attaquant à genoux.

Temps de jeu : 1 '

Surface de jeu : 3 x 3 m

Variables :

Moduler les temps de jeu

Agrandir ou réduire l'espace

Jouer sous forme collective (2 équipes)

Répertoire des jeux de combat collectif

- Le manchot maître chez lui (cf. situation d'apprentissage) C2, C3
- Les ours dans la tanière C1, C2, C3

But : Faire sortir les ours de la tanière.

Consignes :

2 équipes les ours et les chasseurs. Les joueurs ours sont regroupés dans leur territoire.

Au signal les chasseurs doivent faire sortir les ours hors de leur territoire.

Chasseurs: Ne pas tirer sur les membres, ne pas attraper au cou, saisir à bras le corps.

Ours: Résister sans donner de coups, ne pas retourner dans la tanière si on en a été sorti.

1 point par ours sorti de la tanière.

Critère de réussite: Marquer plus de points que l'équipe adverse (changement de rôle).

Aménagement : 1 groupe de chasseurs autour du tapis

1 groupe d'ours "dans la tanière" (sur le tapis)

Variantes :

Augmenter le nombre d'ours par rapport aux chasseurs.

Augmenter l'espace.

Varié les formes de transport (traîner, soulever,...).

Varié les positions de départ des ours (assis, à 4 pattes, couchés, ...).

Préciser les saisies (à bras le corps, sous le bras,...).

Demander aux ours de s'accrocher entre eux.

- **Gendarmes et voleurs** C1, C2, C3

But : Maintenir le voleur au sol pour l'empêcher de s'échapper.

Consignes :

Chaque gendarme tient un voleur au sol qui, a 1'30" pour s'échapper. Chaque voleur doit rejoindre une zone refuge.

Les observateurs notent combien de gendarmes ont maintenu leur prisonnier.

Ne pas attraper par le cou ni tirer les bras en arrière

1 point par voleur immobilisé

Critères de réussite:

Marquer plus de points que l'adversaire (changement de rôle)

Aménagement : 8 gendarmes

8 voleurs

8 observateurs

1' 30 par assaut

1 zone refuge pour les voleurs

Variantes :

Varié le temps de jeu.

Varié la surface de jeu.

Varié la position de départ du gendarme et du voleur.

Modifier le nombre de gendarmes par rapport au nombre de voleurs.

- **Les voyageurs C2, C3**

But : Attraper les voyageurs pour les empêcher de traverser.

Consignes: Les voyageurs doivent traverser l'espace de travail.

Les bandits essaient de les empêcher en les immobilisant.

Ne pas attraper au cou, ni tirer les bras.

Critère de réussite : Pour les voyageurs, réussir à traverser l'espace de travail.

Pour les bandits, immobiliser les voyageurs.

Aménagement : 8 voyageurs 8 observateurs

8 bandits 1'30 par assaut

Variantes :

Variation du temps de jeu.

Variation de la surface de jeu.

Variation de la position de départ des voyageurs et des bandits.

Modification du nombre de bandits par rapport au nombre de voyageurs.

Répertoire des jeux de lutte, combat individuel

- **Gulliver (cf. situation d'apprentissage) C2, C3**
- **Le combat de coqs C1, C2, C3**

But : Faire chuter son adversaire sur le dos

Consignes : les joueurs sont à 4 pattes face à face. Au signal de départ du combat, chaque joueur doit saisir son adversaire par les mains, les bras ou les épaules et essayé de le renverser sur le dos. Ne pas attraper par le cou.

Saluer au début et à la fin du combat.

1 point au joueur qui mettra l'autre sur le dos.

Critère de réussite : Marquer plus de point que son adversaire

Aménagement : les 2 joueurs à 4 pattes

Surface de jeu : sur le tapis

Temps : 1'

Variable : Faire débiter les joueurs en station debout

Varier le temps de jeu

Faire chuter l'adversaire puis enchaîner une immobilisation pendant 5''

- **Le dos à dos C1, C2, C3**

But : immobiliser son adversaire

Consignes : les 2 joueurs sont assis dos à dos.

Au signal, chaque joueur se retourne et immobile son adversaire.

Interdiction de prendre par le cou.

Interdiction de se mettre debout.

1 point pour le joueur qui réussie à immobiliser l'autre plus de 5''.

Critère de réussite : marquer plus de point que son adversaire, l'immobiliser plus de fois.

Aménagement : élèves par binôme. Mis dos à dos

Durée : 1' maxi

Sur les tapis avec espace délimité

Faire 5 assauts sur 1 combat

Variables : modifier le paramètre temps

- **Jeux des sumos C2, C3**

But : Faire sortir l'adversaire de la surface de combat ou lui faire toucher le sol avec une partie autre que la plante des pieds.

Consignes :

Saluer avant de saisir.

S'attraper à bras le corps.

Porter l'autre hors du cercle ou le renverser.

Critère de réussite : Pour marquer 1 point il faut que l'adversaire sorte du cercle ou qu'une partie de son corps touche le sol.

Aménagement : 2 joueurs debout face à face (cercle diam. 3 m) + 1arbitre

Durée : 1' maximum

De 3 à 5 assauts sur 1 combat.

Variables :

Limiter le temps.

Agrandir ou réduire le cercle.

Varié les saisies, sauf au cou (exemple : une main dans le dos, l'autre au poignet, saisie des 2 mains à la ceinture du pantalon).

- **Lutte (sénégalaise) C2, C3**

But : Faire chuter l'adversaire

Consignes:

La saisie s'engage seulement après le signal de départ. A l'exception du cou, elle est libre.

Critère de réussite:

1 point dès qu'un 3^e appui (autre chose que les deux pieds) de l'adversaire touche le sol.

Le premier qui marque 3 points.

Aménagement : Par 2 debout, face à face

Temps : 1'

1 arbitre

1 observateur

Variables :

Augmenter ou réduire le temps de jeu

Jouer sous forme de tournoi

Attribuer différentes valeurs suivant les parties du corps saisies pour faire chuter

(Ex: bras 1 point, bras 2 points, corps 3 points)