

Jeux d'opposition (jeux de lutte)

GS-CE1

Voici 5 jeux d'opposition :

1) La tortue

Objectifs : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires ; élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Former des équipes de 3 élèves jouant le rôle d'attaquant, tortue et arbitre. Les enfants retirent leurs chaussures pour évoluer sur un tapis. Le but du jeu est de retourner la tortue sur le dos pendant 3 secondes.

Dans chaque équipe, l'élève jouant le rôle de tortue se positionne à 4 pattes. L'attaquant démarre à genoux à côté de lui et doit le retourner sur le dos en maintenant ses 2 épaules au sol pendant 3 secondes. L'arbitre veille au respect des règles de sécurité : ne pas tirer par la tête ou sur les vêtements, ne pas faire mal, se faire mal ou se laisser faire mal. Dès que la tortue est placée sur le dos, les 2 épaules plaquées au sol, il compte jusqu'à 3 pour donner victoire à l'attaquant. Si la tortue se dégage avant le jeu reprend.

Le jeu dure une minute, puis les élèves changent de rôle au sein de l'équipe pour être respectivement attaquant, tortue et arbitre.

Matériel : un tapis par équipe de 3 élèves.

2) Les pinces à linge.

Objectif : Coopérer pour viser un but ou un effet commun

1. **Organisation** : Les élèves jouent par équipes de 3 : un arbitre, un attaquant et un défenseur avec 3 pinces à linge réparties sur ses vêtements.

2. **But du jeu** : L'attaquant doit prendre toutes les pinces à linge de son adversaire, le défenseur doit les préserver.

3. Les binômes se placent face à face sur un tapis. Au signal, l'attaquant doit saisir les pinces à linge de son adversaire sans les casser. L'arbitre veille au respect des règles : ne pas sortir de l'espace délimité, ne pas faire mal, se faire mal ou se laisser faire mal. Le jeu dure une minute, puis les élèves changent de rôle au sein de l'équipe pour être respectivement attaquant, défenseur et arbitre.

Matériel : une trentaine de pinces à linge.

3) Les foulards.

Objectifs : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires ; élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

1. **Organisation** : Les élèves jouent par équipes de trois : un arbitre, un attaquant et un défenseur avec 3 foulards répartis autour de la taille.

2. **But du jeu** : L'attaquant doit prendre tous les foulards de son adversaire tandis que le défenseur tente de les préserver.

3. **Déroulement** :

a) Dans chaque équipe, l'attaquant et le défenseur se placent face à face sur un petit tapis. Au signal, l'attaquant doit saisir tous les foulards de son adversaire. L'arbitre veille au respect des règles : ne pas sortir de l'espace délimité, ne pas faire mal, se faire mal ou se laisser faire mal. Le jeu dure une minute, puis les élèves changent de rôle au sein de l'équipe pour être respectivement attaquant, défenseur et arbitre.

b) Attaquants et défenseurs ont chacun des foulards accrochés sur les vêtements et jouent à la fois deux rôles : ils doivent attraper les foulards de l'adversaire tout en protégeant les leurs.

Matériel : un tapis, 3 foulards (pour chacun des groupes de 3)

4) Hors de ma maison.

Objectifs : élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun ; ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements.

Former des équipes de 3 élèves : un attaquant, un défenseur et un arbitre. Chaque équipe dispose d'un tapis représentant une maison. Les enfants retirent leurs chaussures pour évoluer sur le tapis. Le but du jeu est de faire sortir son camarade de sa maison / résister / arbitrer.

L'attaquant et le défenseur démarrent debout face à face sur le tapis, l'arbitre est à l'extérieur. Au signal, l'attaquant doit faire sortir son camarade de la maison, pendant que ce dernier tente de résister. L'arbitre veille au respect des règles de sécurité : ne pas tirer par la tête ou sur les vêtements, ne pas faire mal, se faire mal ou se laisser faire mal. Il compte les points entre les opposants (le défenseur perd quand il a les deux pieds en dehors du tapis), les remet en position pour la manche suivante et marque le départ. Le jeu dure une minute, puis les élèves changent de rôle au sein de l'équipe pour être respectivement attaquant, défenseur et arbitre.

Marquer un temps de pause pour une phase de verbalisation : procédures efficaces, respect des règles, rappel du rôle de l'arbitre.

Matériel : 1 tapis par équipe de 3 élèves.

5) La queue et les nageoires.

Objectifs : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Répartir les tapis au sol. Chaque élève joue le rôle du poisson et accroche trois foulards sur son pantalon ; un à gauche, un à droite pour représenter les nageoires et un au dos pour représenter la queue.

But du jeu : attraper les foulards du camarade en préservant les siens.

Cette activité est une initiation aux jeux de lutte où les élèves s'affrontent. Pour cela, ils se mettent à 2 par tapis, à genoux. Au signal, ils doivent respectivement attraper la queue et les nageoires de l'autre poissons. A la fin de chaque manche, faire verbaliser par les binômes les stratégies pour réussir à prendre les foulards et/ou ne pas se les faire prendre.

Matériel : tapis (7 ou 8) ; 3 foulards par élève.