

Jeux de lutte (GS)

Domaine : Agir, S'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.

Ce que disent les programmes 2015 (maternelle) :

Collaborer, coopérer, s'opposer

Pour le jeune enfant, l'école est le plus souvent le lieu d'une première découverte des jeux moteurs vécus en collectif. La fonction de ce collectif, l'appropriation de différents modes d'organisation, le partage du matériel et la compréhension des rôles nécessitent des apprentissages. Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits ...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres.

Pour les plus jeunes, l'atteinte d'un but commun se fait tout d'abord par l'association d'actions réalisées en parallèle, sans réelle coordination. Il s'agit, dans les formes de jeu les plus simples, de comprendre et de s'approprier un seul rôle. L'exercice de rôles différents instaure les premières collaborations (vider une zone des objets qui s'y trouvent, collaborer afin de les échanger, les transporter, les ranger dans un autre camp...). Puis, sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...) ou une réversibilité des statuts des joueurs (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...).

D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...).

Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu.

Compétences spécifiques :

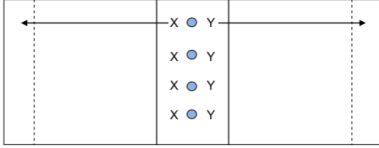
1. Coordonner ses actions motrices pour s'adapter au but du jeu.
2. Mener des actions simultanément d'attaquant et de défenseur.
3. S'affronter au sol les yeux fermés.
4. Accepter de chuter.
5. Accepter de perdre

Compétences transversales :

1. Identifier les stratégies adoptées pour faire sortir un adversaire d'un espace précis.
2. Identifier les stratégies adaptées pour bloquer ou mettre un adversaire sur le dos.

L'apprentissage se fera par le biais de petits ateliers de jeux (proposer deux jeux par séance).

Atelier n°1	<p>Le jeu des tortues n°1 Objectif : s'opposer à l'autre. But du jeu : Pour le défenseur (la tortue) = se relever ; Pour l'attaquant (chasseur = empêcher l'autre de se relever. Consigne : Au signal, la tortue doit se relever. La tortue est à 4 pattes sur les tapis au sol et le chasseur à côté d'elle. Variante possible : demander à la tortue de fermer les yeux ; demander au chasseur de fermer les yeux.</p>
Atelier n°2	<p>Le jeu des vers de terre n°1 Objectif : s'opposer à l'autre. But du jeu : Pour le défenseur (ver de terre) = se relever ; Pour l'attaquant (chasseur = empêcher l'autre de se relever. Consigne : Au signal, le ver de terre doit se relever. Le ver de terre est à plat ventre sur le tapis, le chasseur est à côté de lui. Variante possible : demander au ver de terre de fermer les yeux ; demander au chasseur de fermer les yeux.</p>
Atelier n°3	<p>Faire des paquets Objectif : accepter le contact avec l'autre. But du jeu : S'empiler les uns sur les autres sur des tapis de 2 à 5 ; personne ne doit rester seul. Consigne : Marcher autour des tapis. Au signal, faire des « paquets » en s'empilant les uns sur les autres. Personne ne doit rester seul. Les élèves se déplacent debout, puis à 4 pattes sur l'ensemble de la surface hors tapis.</p>
Atelier n°4	<p>Le jeu du bébé Objectif : saisir l'adversaire But du jeu : Pour le bébé = se relever ; Pour la maman = empêcher l'autre de se relever. Consigne : Au signal, le bébé doit se relever, maman l'en empêche. Le bébé est assis entre les jambes de sa maman qui le tient sous les bras.</p>
Atelier n°5	<p>Prendre le ballon Objectif : s'opposer sans être identifié au préalable (attaquant ou défenseur). But du jeu : Prendre le ballon puis l'amener dans son camp. Consigne : Prendre le ballon avant l'autre ou à l'autre pour l'amener dans son camp.</p>

	<p>Les élèves sont à 4 pattes. Ils touchent le ballon d'une main au début du jeu. Au signal ils doivent s'emparer du ballon et l'emmener derrière la ligne de leur camp. Les déplacements se font à 4 pattes. Le possesseur du ballon est « défenseur », l'autre est « attaquant ». Si le défenseur se fait prendre le ballon avant de le poser derrière sa ligne, il devient alors attaquant etc... jusqu'à ce que l'un des deux pose le ballon derrière sa ligne.</p> 
Atelier n°6	<p>Le jeu du foulard <u>Objectif</u> : trouver des stratégies pour prendre sans être pris. <u>But du jeu</u> : Prendre le foulard de l'adversaire sans se faire prendre le sien. <u>Consigne</u> : Il faut prendre le foulard de l'adversaire sans se faire prendre le sien. Un contre un. Le foulard est fixé dans la ceinture ou sur le haut du pantalon. Les joueurs sont debout puis à genoux.</p>
Atelier n°7	<p>Sortir les lapins du terrier <u>Objectif</u> : S'organiser à plusieurs pour tirer, soulever, pousser ; Se déplacer vite, bouger, résister. <u>But du jeu</u> : Pour les chasseurs = sortir les lapins du terrier ; pour les lapins = rester dans le terrier. <u>Consigne</u> : Sortir tous les lapins du terrier. 3 ou 4 lapins à 4 pattes sur un grand tapis ou une zone délimitée (rectangle, carré, cercle) contre 3 ou 4 chasseurs debout ou à 4 pattes en dehors de la zone. Les chasseurs n'ont pas le droit de rentrer dans le terrier. Pour être « pris », le lapin doit avoir tout le corps en dehors du terrier. Il va s'asseoir plus loin. Le chasseur va aider les autres chasseurs à sortir les autres lapins. Plusieurs chasseurs peuvent « attaquer » le même lapin.</p>
Atelier n°8	<p>Arrêter les fourmis <u>Objectif</u> : S'organiser à plusieurs pour bloquer les défenseurs. <u>But du jeu</u> : Mettre toutes les fourmis à plat ventre <u>Consigne</u> : Les tapis mettent les fourmis à plat ventre pour pouvoir les manger. Ils peuvent se mettre à plusieurs. Les fourmis ne veulent pas être mangées et résistent pour rester à 4 pattes ou sur le dos. Deux équipes (plus ou moins importantes) sont dans un espace délimité. Les fourmis se déplacent à 4 pattes. Les tapis doivent les immobiliser à plat ventre au sol afin de les manger. Quand une fourmi est « prise », elle peut s'écarter de la zone.</p>
Atelier n°9	<p>Le jeu des sumos n°1 <u>Objectif</u> : Trouver des tactiques pour faire sortir l'adversaire du cercle. <u>But du jeu</u> : Faire sortir l'adversaire du cercle. <u>Consigne</u> : Il faut pousser entièrement son adversaire hors du cercle. 2 enfants sont placés au milieu d'un cercle. Au départ du jeu, ils sont en contact (en variant les types de saisie : mains aux épaules / épaules contre épaules / torse contre torse...) ou bien ils sont sans contact. Chacun doit pousser l'autre hors du cercle (en gardant le type de saisie du départ ou comme il veut) . Chacun doit aussi résister pour ne pas être sorti du cercle.</p>
Atelier n°10	<p>Le jeu des tortues n°2 <u>Objectif</u> : Attraper et bloquer un adversaire qui se déplace. <u>But du jeu</u> : Les chasseurs empêchent les tortues de traverser. Les tortues doivent franchir l'espace donné. <u>Consigne</u> : Les tortues doivent traverser le champ à 4 pattes. Les chasseurs doivent les attraper et les bloquer pour les empêcher de passer. Les tortues et les chasseurs se tiennent face à face de chaque côté du terrain. Au signal, les tortues traversent à 4 pattes. Les chasseurs sont debout et peuvent avancer vers les tortues .</p>
Atelier n°11	<p>Le jeu des ogres <u>Objectif</u> : Identifier des actions simples. <u>But du jeu</u> : Tirer la proie ou la pousser pour l'emmener dans la caverne pour la manger. <u>Consigne</u> : L'ogre doit amener sa proie dans la caverne pour la manger. Ils sont debout. La proie qui tombe au sol est immédiatement « mangée »</p>

	<p>Une zone « caverne » est délimitée (tracée au sol, tapis...au centre de la salle ou sur un côté...). On peut varier les saisies de départ : mains aux épaules, épaules contre épaule, bras encerclant la proie...</p>
Atelier n°12	<p>Le jeu des tortues n°3 <u>Objectif</u> : Coordonner les actions motrices pour retourner son adversaire <u>But du jeu</u> : Retourner la tortue sur le dos <u>Consigne</u> : Le chasseur doit retourner sa tortue avant la fin du temps donné. La tortue est à 4 pattes, le chasseur est debout à côté. Au signal sonore (sifflet ou autre), commencer. Au second signal (environ 1 minute après), arrêter le jeu.</p>
Atelier n°13	<p>Le jeu des vers de terre n°2 <u>Objectif</u> : S'opposer à l'autre. <u>But du jeu</u> : Pour le défenseur (ver de terre) : se relever ; Pour l'attaquant (chasseur) : empêcher l'autre de se relever. <u>Consigne</u> : Au signal, le ver de terre doit se relever. Le vers de terre est à plat ventre sur un grand tapis ou une zone délimitée au sol, le chasseur est AUSSI à plat ventre comme un vers de terre, à côté de lui.</p>
Atelier n°14	<p>Le voleur <u>Objectif</u> : Coordonner les actions motrices pour immobiliser l'adversaire ou pour se dégager. <u>But du jeu</u> : Pour le défenseur (voleur)= se dégager ; pour l'attaquant (policier): tenir l'adversaire sur le dos . <u>Consigne</u> : Au signal, le voleur doit tenter de se relever. Le policier peut choisir une manière de tenir le voleur avant le signal du départ. Initialement, le contrôle n'est pas précisé. Le voleur est au sol sur le dos. Inventorier les solutions motrices efficaces, les essayer. Varier les durées.</p>
Atelier n°15	<p>Le prisonnier <u>Objectif</u> : Faire entrer l'adversaire dans un espace délimité : trouver des prises ou des appuis efficaces. <u>But du jeu</u> : Pour le défenseur (prisonnier)= résister ; Pour l'attaquant (gendarme)= tirer, pousser pour amener dans une zone (prison). <u>Consigne</u> : Au signal, le gendarme doit amener son prisonnier dans la prison. Le prisonnier ne veut pas. Une zone « prison » à un bout ou au centre de la salle. Le gendarme est debout et tient son prisonnier (comme il veut ou bien avec un type de saisie imposé) debout également.</p>
Atelier n°16	<p>Défense d'entrer <u>Objectif</u> : Empêcher l'adversaire de rentrer dans un espace délimité : trouver des prises ou des appuis efficaces. <u>But du jeu</u> : Pour le défenseur (gardien)= pousser, repousser, empêcher ; pour l'attaquant (voleur)= pousser, feinter pour rentrer. <u>Consigne</u> : Au signal, le voleur doit essayer d'entrer dans le musée (ou la banque etc..) par les portes. Le gardien doit l'en empêcher. Une zone « musée » avec 1 ou 2 « portes » matérialisées. Le gendarme est debout devant la porte, le voleur à l'extérieur de la zone.</p>
Atelier n°17	<p>Les crocodiles et les gazelles <u>Objectif</u> : Établir un contact efficace. Saisir l'adversaire et l'immobiliser / se dégager de l'immobilisation. <u>But du jeu</u> : Pour le défenseur (gazelle) = traverser la rivière sans se faire attraper ; pour l'attaquant (crocodile) = Attraper et retourner les gazelles, dans la rivière. <u>Consigne</u> : Au signal, les gazelles avancent à 4 pattes pour traverser la rivière sans se faire prendre. Si une gazelle est attrapée, elle essaie de se dégager. Les crocodiles (aussi à 4 pattes) essaient d'attraper les gazelles, de les retourner et de les immobiliser</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>Variantes possibles : immobiliser la gazelle pendant 3 secondes (compter 1, 2, 3).</p>
Atelier n°18	<p>Le jeu des lutteurs <u>Objectif</u> : Coordonner des actions simples pour faire tomber l'adversaire sur le dos. <u>But du jeu</u> : Mettre sur le dos .</p>

	<p><u>Consigne</u> : 1 contre 1. Il faut mettre l'adversaire sur le dos. On marque 1 point à chaque fois qu'on y arrive avant le signal de fin de jeu. Les deux adversaires ont un genou au sol.</p>
Atelier n°19	<p>Le nain et le géant</p> <p><u>Objectif</u> : Amener ou faire tomber l'autre au sol.</p> <p><u>But du jeu</u> : Pour le géant = faire tomber ou amener le nain sur le dos ; pour le nain = résister le plus longtemps possible.</p> <p><u>Consigne</u> : Le géant doit faire tomber le nain au sol. Le géant est debout ; le nain est à genoux ou avec un genou au sol.</p> <p><u>Variantes possibles</u> : Le nain peut faire tomber le géant.</p>

Ateliers pouvant être couplé pour une séance

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14
A1	A2	A1	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14
A3	A4	A13	A6	A2	A8	A9	A10	A11	A12	A18	A18	A19	A18

LocaZil