

# CYCLE JEUX D'OPPOSITION

**Classe :** TPS/ PS / MS

## **Compétences de fin de cycle:**

- *S'opposer un contre un par la médiation d'un engin puis par contact avec l'autre*
- *Reconnaître et respecter ses pairs et adversaires*

## **Objectifs :**

- Tirer, pousser, saisir, tomber avec l'autre, immobiliser,
- Accepter le contact avec l'autre,
- Admettre et respecter des règles simples dont on comprend l'utilité,
- S'équilibrer.
- Respecter des règles

## **Echauffements possibles pour ce cycle :**

- Se déplacer librement dans l'espace de jeu et au signal faire la statue, faire le chien (à 4 pattes), le lapin, le kangourou, la grenouille (sauts), le poisson (bras), le crocodile (ramper), etc.
- Se mettre d'un côté du tapis et le traverser de différentes façons : à pied joint, à 4 pattes, en rampant en avant, à pas de géant, sur la pointe des pieds, en faisant l'ours...
- Jeu de la **brouette** (au signal : « course » de brouettes ⇒ travail de gainage pour la « brouette »), et des **chenilles** (à deux, l'un est debout, l'autre allongé derrière lui sur le ventre et se fait « promener » en s'accrochant à ses chevilles ⇒ travail de gainage pour l'enfant debout)

Retour au calme : petits jeux d'étirement et de relaxation.

# Progressivité des jeux.

## 1 ; Les jeux collectifs pour une première approche du contact à l'autre.

### Jeu 1: la forêt aux crocodiles (I)

**Matériel :** anneaux

*Mise en place :* Présenter les deux actions nécessaires :

- les arbres : être tout dur, comme un arbre, en serrant fort les fesses : vérifier que les enfants se « crispent », de manière à bien gagner leur corps entièrement.
- Les crocodiles : ramper (et non se déplacer à 4 pattes !)

**Consigne :** Les crocodiles doivent aller chercher de la nourriture de l'autre côté de la forêt, en passant entre les arbres : les arbres sont représentés par la moitié des enfants disposés côte à côte au milieu de la surface de jeu (cf. fig.1). Il ne faut pas faire tomber les arbres.

- Changement des rôles.

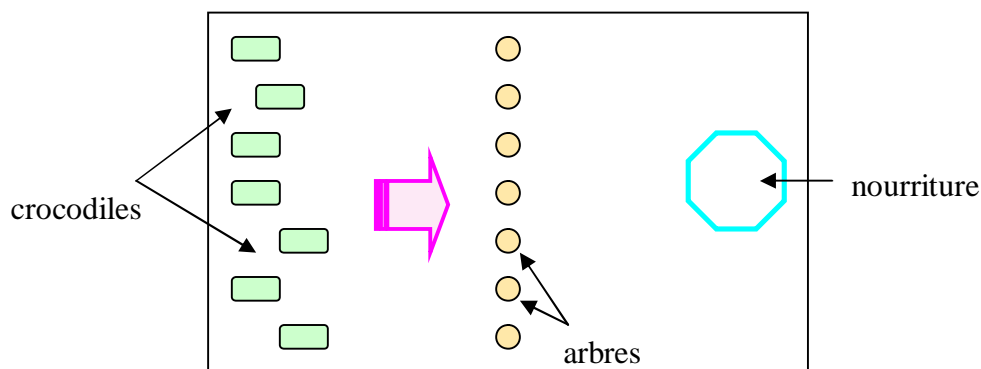


Fig.1

**VARIANTES :** - installer les arbres différemment (plus serrés, non aligné...)

- Modifier la forme des arbres (les jambes écartés, comme les ours...)

### Jeu 2 : les chasseurs.

**Matériel :** dossards, foulard

*Mise en place*

Désigner 2 ou 3 chasseurs identifiables par des dossards (1 pour 10). Expliquer les règles : les chasseurs se déplacent debout, les renards à 4 pattes.

**But :** pour les chasseurs toucher le plus d'animaux pour les renards ne pas se faire toucher. Le renard touché s'assoie.

**VARIANTES :**

- Trouver d'autres modes de déplacement selon les rôles.
- Donner une possibilité de défense aux renards (se retourner sur le dos pour ne pas se faire attraper)
- Amener un changement de rôle au cours du jeu (par exemple les chasseurs sont à 4 pattes cette fois, les renards court quand un renard est touché il devient chasseur.)
- Modifier les modalités de capture (les chasseurs doivent attraper la queue du renard un foulard) ou ceinturer les renards et les immobiliser quelques secondes)

### **Jeu 3: arrêtez les fourmis !**

**Matériel :** dossards,

*Mise en place* Séparer le groupe en 2 ou 3 (selon effectif)

- roulement {
- un groupe de fourmis, à 4 pattes, sur le tapis
  - un groupe de bonshommes de neige (nombre équivalent à celui des fourmis)
  - éventuellement, un groupe de spectateurs

**Consigne :** C'est l'hiver, les fourmis ont froid, mais elles doivent courir (à 4 pattes, genoux au sol) pour se réchauffer. Cependant, les bonshommes de neige (BN) en ont marre de ces fourmis qui courent partout, et leur chatouillent les pieds ! Alors, ils doivent les empêcher de bouger ⇒ ils deviennent mobiles.

⇒ *Au signal de la maîtresse, les BN entrent sur les tapis pour immobiliser les fourmis (en la plaquant, la saisissant...). Quand une fourmi est immobilisée, elle ne peut plus bouger : inclure un temps de jeu d'environ 2 minutes (ou à l'appréciation du PE) ; puis changer les rôles. Chaque groupe peut passer plusieurs fois, et on s'attachera à verbaliser les actions effectuées.*

### **Jeu 4 : les déménageurs**

*Mise en place* 2 groupes d'enfants, les uns sont les meubles, les autres les déménageurs

**Consigne :**

Les déménageurs doivent transporter les meubles sans les déformer, dans un endroit donné ;

**VARIANTES :**

Les meubles prennent différentes formes

Les déménageurs ont des parcours différents à effectuer

Les meubles (solides) deviennent mous...

### **Jeu 5 : Sortez les ours !**

*Mise en place* Séparer le groupe en 2 ou 3 (selon effectif)

- roulement {
- un groupe d'ours, assis ou allongés ou debout, sur le tapis
  - un groupe de bonshommes de neige (nombre équivalent à celui des ours)
  - éventuellement, un groupe de spectateurs

**Consigne**

On est toujours en hiver, et, sur la banquise, les ours se reposent, mais prennent toute la place. Ils sont très bien, mais cette occupation massive ne plaît pas du tout aux bonshommes de neige (BN), qui veulent les délocaliser, pour eux aussi, avoir de la place sur la banquise !

⇒ *Au signal de la maîtresse, les BN vont « chasser » les ours, en les tirant ou les poussant, hors du tapis. Mais ceux-ci résistent, le but du jeu étant de ne pas se faire délocaliser !*

*Le fonctionnement est identique au jeu « arrêtez les fourmis ! » : chaque groupe peut passer plusieurs fois, et on s'attachera à verbaliser les actions effectuées.*

## 2. Jeu amenant une dualité

### **JEU 1 : les touches :**

Répartir les couples dans l'espace d'évolution , délimiter une surface pour chaque couple. Equiper les défenseurs de 3 ou 4 foulards .

**Consigne** : aux attaquants attraper le plus de foulards possible ; aux défenseurs tenter d'esquiver les prises de foulards. **ATTENTION** : ne pas sortir de l'espace imparti, ne pas attraper l'adversaire.

**VARIANTES** : organiser des assauts dans des postures différentes à 4 pattes, à genoux, accroupi  
Supprimer les foulards et demander aux attaquants de toucher une partie du corps de l'adversaire.

Faire attraper des pinces à linge

Jouer simultanément le rôle d'attaquant et de défenseur.

### **Jeu 2 : les ballons**

Répartir les couples et leur donner une surface précise. L'attaquant doit réussir à prendre le ballon à son adversaire.

**Règle** : ne pas sortir de l'espace, protéger son ballon en position quadrupédique (envelopper le ballon)

**VARIANTE** : constituer des couples en fonction de critères variés : taille, poids, force, sexe...

Varié la taille et la forme de l'objet à récupérer.

Amener les attaquants à diversifier leurs stratégies (imposer de toucher que l'objet ou que sur l'adversaire)

Varié la position de départ

Jouer à plus de 2.

### **Jeu 3 : maître chez soi.**

L'attaquant doit pénétrer à l'intérieur du territoire le défenseur doit protéger son espace.

**VARIANTES** : varier les positions de combat : debout les mains dans le dos, debout épaule contre épaule, à 4 pattes, à genoux

Demander de traverser le territoire

Jouer à plusieurs

### **Jeu 4 : la défense du fort :**

Faire sortir l'adversaire du territoire.

**Règle** : attendre le signal pour commencer, se placer au milieu du territoire, rester debout en permanence.

**VARIANTES** :

autoriser à s'attraper avant le signal,

Commencer à genoux, à 4 pattes, dos contre dos

Reprendre jeu en situation collective

### **Jeu 5 : tirer le fardeau**

**Dispositif**

2 lignes au sol, distantes de 2 m

1 attaquant et 1 défenseur derrière une ligne.

**But et critères de réussite**

L'attaquant doit tirer le défenseur pour lui faire traverser les 2 lignes

Les rôles sont inversés après chaque réussite

**VARIANTES**- le défenseur se met à 4 pattes, ne pas utiliser les mains

## **Jeu 6 : le combat de coq**

Dans la surface se positionner accroupi main contre main. But faire tomber l'adversaire en utilisant que les bras.

**VARIANTES** : varier les positions de départ à genoux, un genou dressé l'autre au sol, debout en équilibre sur un pied, debout.

## **Jeu 7 : la tortue et le chasseur**

Le chasseur tente de retourner la tortue (la tortue est à quatre pattes)

**VARIANTES** : varier la position de la tortue.

La tortue a été capturée est doit s'enfuir.

## **Jeu 8 pousser la voiture**

### **Dispositif**

2 lignes au sol, distantes de 2 m

1 attaquant et 1 défenseur derrière une ligne.

### **But et critères de réussite**

L'attaquant doit pousser le défenseur pour lui faire traverser les 2 lignes.

Les rôles sont inversés après chaque réussite.

### **VARIANTES**

- ne pas utiliser ses mains pour pousser
- le défenseur se met à 4 pattes