

DISPOSITIF :

Les tapis sont organisés en 2 praticables.
On peut délimiter plusieurs espaces à l'aide de cerceaux ou de rubans collants de couleur ou de cordelettes.



CONSIGNES :

(organisation, tâche, sécurité)

- Respect impératif des règles d'or
- Des élèves jouent le rôle de mobilier.
- D'autres élèves jouent le rôle de déménageurs.
- Les déménageurs doivent coopérer à 3 ou 4 pour transporter un meuble.

CRITERES DE REUSSITE :

- Respect des consignes : les déménageurs emportent leur meuble sur l'autre praticable.
- Les déménageurs se mettent d'accord, verbalisent comment ils vont tenir le meuble.
- Les déménageurs sont attentifs au meuble transporté.
- Les règles de sécurité sont respectées.

REGULATION

Pour faciliter

On peut déplacer le meuble en le tirant, en le poussant, en le faisant rouler.

Pour compliquer

On peut déplacer le meuble en le soulevant, en le portant.

CE QUI EST A APPRENDRE

Moyenne section :

Coopérer et s'organiser.
Prendre conscience du poids du corps de l'autre.
Respecter l'autre.

Autres jeux :

Petite section : « Sortir les ours »

Grande section : « Le cheval et son cavalier »

Jeu de coopération et d'opposition

Situation d'Apprentissage 4

Combat de coqs
Déséquilibrer l'adversaire

Cycle 1

DISPOSITIF :

Sur un praticable
Deux adversaires accroupis face à face dans un espace de 2m X 2 m

CONSIGNES :

(organisation, tâche, sécurité)

- Respect impératif des règles d'or
- Changer les rôles après trois réussites.
- Faire tomber l'autre sur les fesses
- On ne doit pas sortir du tapis ou poser une main au sol

CRITERES DE REUSSITE :

- Maîtriser son équilibre, ses appuis : écarter ses appuis
- Arriver à déséquilibrer son partenaire pour atteindre son but.
- Les règles d'or sont respectées.

REGULATION

Pour faciliter

En cas de déséquilibre fréquent, écarter les appuis au sol

Pour compliquer

On ne doit pas poser une main au sol

Changer de partenaire

CE QUI EST A APPRENDRE

Moyenne section :

Créer et profiter du déséquilibre de l'adversaire

Accepter la chute

Pousser avec les mains

Écarter au maximum ses appuis au sol pour gagner en stabilité.

Autres jeux :

Petite section : « La couronne infernale »

Grande section : « La jambe de bois »

Jeu de coopération et d'opposition

Situation d'Apprentissage 1

Les Tortues

Tirer pousser

Cycle 1

DISPOSITIF :

Espace de jeu : Les tapis sont organisés en praticable.
Toute la classe joue si l'espace le permet. Les enfants sont par deux au sol.
Matériel : tapis, craie, dossards.

Un défenseur à quatre pattes sur un tapis (tortue) et un attaquant.
L'attaquant essaie de retourner la tortue sur le dos.
La tortue ne doit pas se sauver et se place sur 4 appuis (mains, genoux).

Variables :

Les enfants se groupent par trois : un attaquant ou chasseur de tortue, une tortue, un arbitre qui valide la réussite ou l'échec du chasseur de tortue.

Coincer la tortue :

Sur un tapis, un défenseur à 4 pattes (ou sur le ventre ou sur le dos).
Immobiliser la tortue qui ne se défend pas, puis l'empêcher de se dégager de la prise.

Les 2 tortues.

2 camarades se font face à face en position quatre pattes. Chacun essaie de mettre l'autre sur le dos.

CONSIGNES :

(organisation, tâche, sécurité)

- Respect impératif des règles d'or
- Changer les rôles après trois réussites.
- Idem en écartant les appuis, tortue sur le côté, la tortue aplatie
- Début et arrêt du jeu au signal convenu. Respect de la décision de l'arbitre.
- La tortue ne doit pas se sauver et se place sur 4 appuis (mains, genoux).

CRITERES DE REUSSITE :

- Respect des consignes
- Arriver à retourner la tortue dans un temps limité
- Les règles d'or sont respectées.

REGULATION

Pour faciliter

La tortue n'exerce qu'une résistance passive.

1 tortue, 2 attaquants.
Augmenter le temps pour retourner la tortue.

Ecarter les appuis

Pour compliquer

La tortue exerce une résistance dynamique.

L'attaquant ne peut utiliser ses mains, ses bras.

Diminuer le temps imparti au chasseur pour retourner la tortue.

CE QUI EST A APPRENDRE

Moyenne section :

Contrôler et agir sur l'adversaire
Rechercher des prises solides.
Supprimer des appuis pour retourner la tortue.

Autres jeux

Petite section : « Tirer pousser »

Grande section : « Décrocher la moule du rocher »

DISPOSITIF :

Espace de jeu : Les tapis sont organisés en praticable.
Un cerceau au centre avec trois foulards à l'intérieur (le trésor), 3 gardiens du trésor et trois voleurs qui veulent le « ramener chez eux » (définition de camps de voleurs aux coins du praticable)

CONSIGNES :

organisation, tâche, sécurité)

- A 4 pattes, les voleurs s'approchent, les gardiens les laissent s'approcher et s'emparer du trésor. Ils doivent ensuite les empêcher de ramener le trésor dans le ur camp.
- Les gardiens ne doivent jamais toucher le trésor.
- Respect impératif des règles d'or

CRITERES DE REUSSITE :

- Les attaquants ramènent les trésors dans les camps en moins de trois minutes
- Un foulard ramené = 1 point
- Les défenseurs empêchent les attaquants de récupérer le trésor

REGULATION

Pour faciliter

L'action des défenseurs :

Nombre de défenseurs supérieur au nombre d'attaquants

L'action des attaquants :

Nombre d'attaquants supérieur au nombre de défenseurs

Pour compliquer

Entraver les joueurs : attacher les deux jambes avec un foulard

Imposer des couloirs de déplacement aux attaquants

Créer des rapports de force équilibrés ou favorables au défenseur

CE QUI EST A APPRENDRE

Moyenne section

Oser entrer en contact.
Maintenir un partenaire au sol.
Respecter les règles de sécurité.

Autres jeux :

Petite section : « Arrêter les fourmis »

Grande section : « Epervier -Immobilisation »

