

JEUX D'OPPOSITION – JEUX DE LUTTE (PS)

Agir et s'exprimer avec son corps

Vivre ensemble

Matériel :

- tapis
- foulard
- épingle (pincés à linge)

Compétences :

- s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser...
- jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective
- respecter les règles de la vie commune (respect de l'autre, du matériel, des règles de la politesse...) et appliquer dans son comportement vis-à-vis de ses camarades quelques principes de vie collective (l'écoute, l'entraide, l'initiative...)

Déroulement :

Phase 1 : Apprendre la règle d'or : une histoire de confiance

- Ne pas se faire mal
- Ne pas faire mal
- Ne pas se laisser faire mal (signaler toute douleur en frappant sur le sol)

Petits jeux d'échauffement et d'apprentissage de cette règle d'or :

Les pantins : Un groupe d'enfants est au sol (assis, allongés sur les tapis), les autres doivent se déplacer sur les tapis sans toucher les pantins.

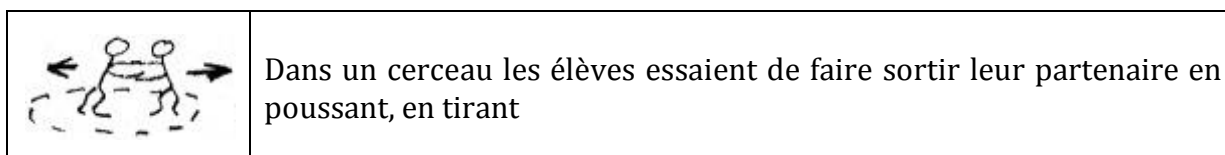
La chenille : Les enfants se déplacent à quatre pattes les uns derrière les autres en se tenant les chevilles.

Pour commencer l'activité, on dira *Hadjimé* et pour le stopper *Maté*.

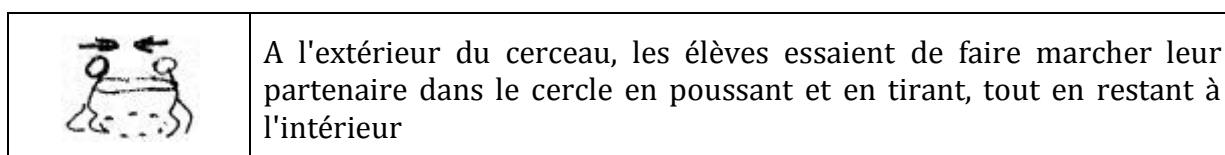
Toutes les séances se termineront par une phase de retour au calme.

Phase 2 : Jeux de préhension

a) Conquête du territoire 1 (*combat debout*)




b) Conquête du territoire 2 (*combat debout*)



c) Prise du foulard (*combat debout*)

	Les joueurs ont un foulard dans le dos. Le but est d'attraper le foulard de son adversaire. Il est interdit de cacher ou de tenir son propre foulard.
---	---

d) Tortues retournées (*combat au sol*)

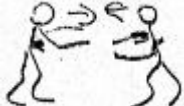
	Un adversaire est à quatre pattes ; l'autre essaie de la retourner sur le dos (sans attraper la tête).
---	--

e) Tir à la corde

	Les deux partenaires essaient de rapporter la corde dans leur camp en tirant.
---	---

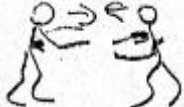
Phase 3 : Jeux de « percussion »

Les épingles

	Les deux adversaires essaient de se prendre une ou plusieurs épingles sans "s'attraper"
---	---

Phase 4 : Jeux collectif

La queue du diable

	Placer le diable (enfant avec un foulard glissé dans la ceinture) dans un cercle de 5m de diamètre. Une équipe de 4-5 joueurs placés autour du cercle doit, sans se faire toucher, s'emparer de la queue du diable.
---	---

JEUX D'OPPOSITION – JEUX DE LUTTE (GS)

Agir et s'exprimer avec son corps

Vivre ensemble

Matériel :

- tapis
- foulard
- épingle (pincés à linge)

Compétences :

- s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser...
- jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective
- respecter les règles de la vie commune (respect de l'autre, du matériel, des règles de la politesse...) et appliquer dans son comportement vis-à-vis de ses camarades quelques principes de vie collective (l'écoute, l'entraide, l'initiative...)

Déroulement :

Phase 1 : Apprendre la règle d'or : une histoire de confiance

- Ne pas se faire mal
- Ne pas faire mal
- Ne pas se laisser faire mal (signaler toute douleur en frappant sur le sol)

Petits jeux d'échauffement et d'apprentissage de cette règle d'or :

Les pantins :

Un groupe d'enfants est au sol (assis, allongés sur les tapis), les autres doivent se déplacer sur les tapis sans toucher les pantins.

La chenille :

Les enfants se déplacent à quatre pattes les uns derrière les autres en se tenant les chevilles.

Pour commencer l'activité, on dira *Hadjimé* et pour le stopper *Maté*.

Toutes les séances se termineront par une phase de retour au calme.

Cette séance pratique se doublera d'un débat collectif en classe autour des risques et des précautions à prendre pour participer à cette activité sportive.

Phase 2 : Jeux de préhension

a) Situation groupale 1 : **La queue du diable** (*combat debout*)



Placer le diable (enfant avec un foulard glissé dans la ceinture) dans un cercle de 5m de diamètre. Une équipe de 4-5 joueurs placés autour du cercle doit, sans se faire toucher, s'emparer de la queue du diable.



b) Situation groupale 2 : **Les pantins au château**

Un groupe d'enfants figés est au sol, les autres doivent transporter les pantins d'un endroit de la pièce à un autre.


c) Situation duelle 1 : **Les épingles** (*combat debout*)

	Les deux adversaires essaient de se prendre une ou plusieurs épingles sans "s'attraper"
---	---


d) Situation duelle 2 : **Conquête du territoire 1 et 2** (*combat debout*)

	Dans un cerceau les élèves essaient de faire sortir leur partenaire en poussant, en tirant
	A l'extérieur du cerceau, les élèves essaient de faire marcher leur partenaire dans le cercle en poussant et en tirant, tout en restant à l'intérieur


e) Situation duelle 3 : **Tortues retournées** (*combat au sol*)

	Un adversaire est à quatre pattes ; l'autre essaie de la retourner sur le dos (sans attraper la tête).
---	--

f) Situation duelle 4 : **Conquête du territoire 3** (*combat debout*)


	Les élèves doivent essayer de faire tomber ou d'asseoir leur partenaire dans le cerceau
---	---

g) Situation duelle 5 : **Les combats de coq** (*combat debout*)

	Sur un pied, les élèves, en se poussant, essaient de faire poser le pied à l'autre.
---	---

Phase 3 : Jeux de « percussion »

Touche des mains

	Les deux adversaires essaient de toucher leur adversaire sans se faire toucher. Les zones sont numérotées suivant leur importance.
---	--