

« Maître chez soi »

Actions : saisir / pousser

But : empêcher l'autre de pénétrer sur son tapis.

Matériel annexe : aucun

Déroulement : Le défenseur est sur le tapis et empêche l'attaquant d'y pénétrer. Le point est donné à celui qui a réussi sa tâche.

Variantes : varier la grandeur du territoire à défendre, varier la position de départ à genoux /debout, changer la manière de défendre mains /sans l'aide des mains.

Passer d'une situation duelle à une situation collective : une équipe défend et l'autre essaie de monter sur les tapis. Mettre autant de joueurs dans chaque équipe (6 c 6) / plus de défenseurs (4 c 5 ou 6) / plus d'attaquants (5 ou 6 c 4).

« Jeux de l'île »

Actions : saisir / tirer

But : faire sortir l'autre d'une île matérialisée par un tapis.

Matériel annexe : aucun

Déroulement : Deux enfants sont sur une île. Au signal, faire sortir l'adversaire de l'île.

Le point est donné à celui qui est resté sur le tapis. La durée du jeu n'excède pas 30 secondes.

Variantes : permettre l'utilisation d'une ou plusieurs parties du corps (pieds, bras, ceinture) ; varier la position de départ (debout/assis) ; situation collective : opposer deux équipes dans un espace plus important (4/4), (5/5).

« la grappe »

Actions : tirer/porter

But : sortir le plus vite possible la grappe du tapis.

Matériel annexe : aucun

Déroulement : deux équipes de cinq joueurs. Les grains se placent au centre du tapis, s'allongent et s'accrochent les uns aux autres. Les vendangeurs sont autour du tapis. Au signal, les vendangeurs essaient de décrocher les grains de la grappe et les tirent à l'extérieur du tapis. Les vendangeurs peuvent sortir plusieurs grains à la fois. On inverse ensuite les rôles. L'équipe gagnante est celle qui réussit à sortir la grappe le plus vite possible.

Variante : varier la position des grains – allongés côte à côte, enchevêtrés/à quatre pattes-

Prise de foulards

Ce jeu peut se dérouler en situation duelle ou équipe contre équipe.

L'organisation est identique au jeu des hérissons, les pinces à linge sont remplacées par deux foulards à la ceinture.

But du jeu :

Saisir les deux foulards de son adversaire, sans se faire prendre les siens.

Arrêt du jeu :

Celui-ci est déclenché par le gestionnaire du temps. On compte alors le nombre de foulards pris par l'équipe ou l'enfant.

« Conquête du ballon »

Action : protéger un objet

But : Au signal, essayer de prendre le ballon que son camarade tient serré dans ses bras.

Matériel annexe : ballons

Déroulement : situation duelle : un enfant, sur le tapis, tient un ballon serré dans ses bras. L'autre doit essayer de le lui prendre en moins d'une minute. Le temps de prise permet de départager les deux combattants.

Variantes : varier la position de départ debout/ sur les genoux/ assis ; varier la forme des ballons.

« Bruits et ballons »

Action : protéger un objet

But : Au signal sonore, se placer au-dessus d'un ballon et le protéger.

Matériel annexe : ballons

Déroulement : deux équipes de cinq joueurs et cinq ballons sur les tapis. Au signal sonore, venir se placer à quatre pattes au-dessus d'un ballon et le protéger. Les joueurs sans ballon disposent de 30 secondes pour en conquérir un. L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de ballons (un point par ballon).

Variantes : multiplier les signaux sonores (cloche, sifflet, tambour, triangle,...) en précisant le vrai. Tout joueur réagissant à un mauvais signal fait perdre un point à son équipe.

Variante : Varier la position de départ debout/sur les genoux.

LA CHENILLE

Objectifs

Pour réaliser : se positionner par rapport au partenaire.

Pour apprécier : connaître le corps de l'autre.

Pour gérer : accepter un rôle.

But : se déplacer d'un point à un autre (environ 15 m) en restant unis.

Aménagement : par groupes de 4 : les enfants agissent à 4 pattes.

Consignes : Chacun tient les chevilles de celui qui le précède sans les lâcher.

Comportements attendus : chacun coordonne ses propres mouvements avec ceux des partenaires. Les enfants agissent collectivement pour avancer sans se détacher.

Comportements observables : ils ne coordonnent pas leurs mouvements et lâchent leurs prises.

Remédiations : faire agir les enfants par 2 et leur demander de saisir le tissu du T-shirt à pleines mains pour se déplacer en synchronisant les mouvements.

Critères de réussite : Réaliser la distance demandée 3 fois sur 5.

Variantes

- le temps d'action,
- le nombre d'enfants composant la chenille,
- le parcours : on peut jouer sur la distance, augmenter le nombre d'obstacles...

S 3 MARCHER SUR UN FOULARD

OBJECTIF

S'approcher pour attaquer

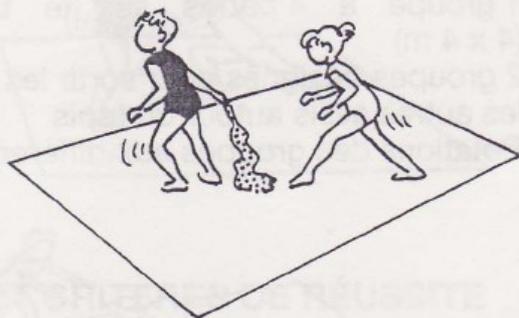
DISPOSITIF

Par 2, dans un espace de 2 m x 2 m

Un des deux enfants tient un ruban de 1 m

Le défenseur doit laisser le ruban en contact avec le sol, et ne pas sortir de son périmètre

ou ruban dans la ceinture



BUT ET CRITERES DE RÉUSSITE

Pour l'attaquant, marcher sur le foulard

Changement de rôle après 3 réussites

RÉPONSES ENVISAGÉES

→ INTERVENTIONS

Peu de réussites → inciter à s'approcher au bon moment, à feinter

ÉVALUATION

Engagement vers l'adversaire

S 1 ARRETER LES FOURMIS

OBJECTIF

S'investir dans une activité de corps à corps

DISPOSITIF

Enfants répartis en groupes de 5 à 6 :

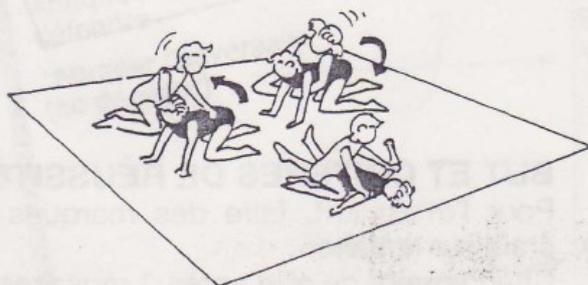
- 1 groupe à 4 pattes sur le tapis (fourmis), (4 m x 4 m)

- 2 groupes désignés pour arrêter les fourmis

- les autres assis autour du tapis

Rotations des groupes aux différents rôles

Les fourmis se déplacent à 4 pattes



BUT ET CRITÈRES DE RÉUSSITE

Les enfants désignés doivent les arrêter

Le jeu est arrêté quand toutes les fourmis sont fixées

OPÉRATIONS À CONDUIRE

Rechercher les moyens d'efficacité

RÉPONSES ENVISAGÉES

→ INTERVENTIONS

Les attaquants lâchent les fourmis immobilisées → Le point ne sera marqué que quand toutes les fourmis seront tenues

Les fourmis prises sont passives → Essayer de se dégager

Certaines fourmis sont plus difficiles à arrêter → Choisir qui et combien d'attaquants s'occupent de chaque fourmi

ÉVALUATION

Durée de l'effort soutenu

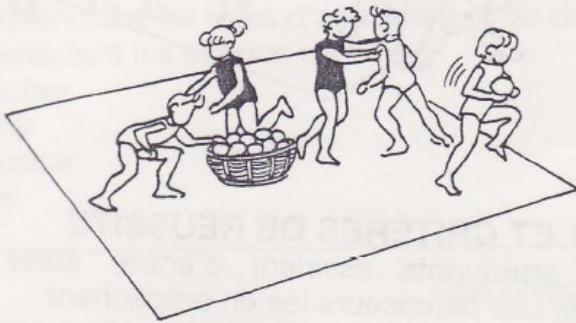
S 11 DÉFENDRE LE TRÉSOR

OBJECTIF

Varié les actions efficaces en situation de corps à corps

DISPOSITIF :

Ballons dans un panier, au centre d'un carré de 4 m x 4 m
6 défenseurs dans le carré
4 à 6 attaquants à l'extérieur du carré
Ne prendre qu'un ballon à la fois
Rapporter le ballon à l'extérieur sans le lancer



BUT ET CRITÈRES DE RÉUSSITE

Les attaquants doivent rapporter 4 ballons à l'extérieur du carré

RÉPONSES ENVISAGÉES

→ INTERVENTIONS

Peu de réussites des attaquants → modifier les rapports d'effectifs
→ organiser des stratégies collectives au lieu d'aller chercher individuellement les ballons
→ défenseurs à 4 pattes

ÉVALUATION

Nature des saisies et attitudes de poussée

Les déménageurs

Objectifs :

Coopérer pour transporter d'autres élèves.
Renforcement musculaire
Prendre conscience du poids du corps
Sensation de tonicité et de relâchement
Se laisser manipuler

Situation :

Maison pleine—maison vide
(8 à 10 m de distance)

Les meubles prennent une position de départ :

Armoire : debout

Table : à quatre pattes

Fauteuil : assis

Matelas : allongé bras écartés

Rouleau de moquette : allongé bras serrés

« Objets » rigides ou mous...

Inverser les rôles

La queue du dragon

(adaptation collective du jeu « la queue du diable »)

Objectifs :

Se déplacer en tenant compte des autres.
Prendre à l'autre sans se faire toucher.

Situation :

Par équipes de quatre enfants (possibilité d'augmenter selon l'âge). Les enfants se tiennent par la taille pour former le dragon, le dernier ayant un foulard dans la ceinture : la queue du dragon.

Un adversaire doit prendre la queue sans se faire toucher par la tête du dragon.

Les enfants constituant le dragon ne doivent pas se détacher.