

Séance 3



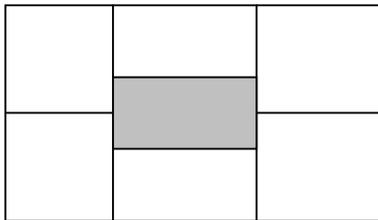
Objectifs essentiels

- ⇒ Approche **duelle** des jeux d'opposition
- ⇒ **Saisir, maintenir, résister, tirer, pousser ...** dans des situations où les statuts des joueurs sont différenciés ; ils sont soit **défenseurs** soit **attaquants** (pas de réversibilité des rôles)
- ⇒ **Dans une opposition duelle, réagir vite, surprendre son adversaire, le contourner, tourner sur soi...**
- ⇒ **fonctionner de façon autonome et assurer deux rôles : joueur et arbitre.**

Matériel et dispositif matériel :

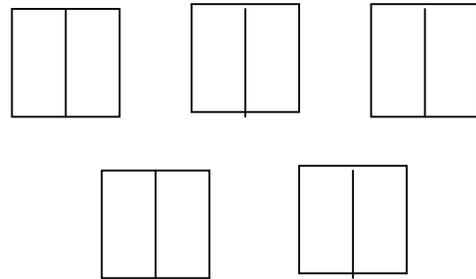
- ⇒ Tapis , étiquettes et enveloppes

Dans un premier temps : dispositif 1



Jeux collectifs

Dans un deuxième temps : dispositif 2



Opposition duelle : des groupes de trois
(un attaquant + un défenseur + un arbitre)

Rôle de l'arbitre :

- ❑ Il fait respecter les règles d'or (sécurité)
- ❑ Il identifie le gagnant.
- ❑ Il distribue une étiquette « gagné » ou « perdu » aux joueurs.

Rappel :

Pour réussir au jeu des « gendarmes et des voleurs » , il faut :

Situation 1 : « déplacements sur tapis »

- ⇒ *entrer en activité et répondre à l'envie d'aller sur les tapis*
- ⇒ *échauffement des articulations*

- ❑ *Traverser le tapis en transportant un objet (ballon ou anneau) sans les mains*
- ❑ *Traverser en transportant l'objet sur le dos (à quatre pattes)*
- ❑ *Traverser en transportant l'objet coincé entre les genoux. (debout , couché sur le ventre , couché sur le dos)*
- ❑ *Traverser l'espace en roulant comme un tronc d'arbre*

- ❑ *Se déplacer sur le tapis en roulant comme une poupée de chiffon . Quand on rencontre quelqu'un on l'évite en repartant dans l'autre sens.*
- ❑ *Idem mais on n'évite plus les camarades rencontrés : l'un roule sur l'autre , passe par dessus délicatement , sans faire mal.*

Situation 2 : « les déménageurs »

- ⇒ *Echauffement*
- ⇒ *Porter , tirer , rouler , ...*

les déménageurs doivent porter , emmener seul ou à plusieurs les « meubles » derrière la ligne ».

jeu en deux groupes :

- ❑ *les meubles = 2 équipes*
- ❑ *les déménageurs = 2 équipes*

position de départ des meubles :

- 1 : ils sont allongés sur le dos.
- 2 : ils sont en boule.

Situation 3 : « les chasseurs et les ours ... sortir les ours de leur tanière »

- ⇒ *tirer, pousser*

dispositif 1 :

- ❑ **But du jeu pour les chasseurs :**
attraper les ours et les sortir du tapis central
- ❑ **But du jeu pour les ours :** *résister, ne pas se laisser attraper en fuyant.*

Règles :

Les ours peuvent résister, fuir ... mais ne repoussent pas l'adversaire

les chasseurs peuvent attraper, tenir, tirer , pousser

Gagnants : les chasseurs ayant sortis le plus d'ours en 45 secondes

Opposition duelle ...

Situation 4 : « Mise en place des groupes et répartition des rôles »

- ⇒ *Apprendre le fonctionnement en petits groupes*

⇒ Comprendre les différents rôles

Constituer des groupes de trois par tapis ou pour deux tapis.
Expliquer les rôles (en particulier pour l'arbitre qui doit identifier le gagnant)
Expliquer les rotations des rôles ...

Démonstration avec un groupe à partir du premier combat (jeu suivant)

Situation 5 : «le gardien de prison»

- ⇒ Réagir vite , surprendre son camarade, le contourner ...
- ⇒ Reculer, tourner sur soi même
- ⇒ Apprendre le rituel: "attention ...combat"

Par deux sur un tapis.....l'un a un foulard passé dans sa ceinture, dans le dos

But du jeu pour l'attaquant: s'emparer du foulard sans saisir l'adversaire

But du jeu pour le défenseur : conserver son foulard

Règles:

- Démarrage et fin de jeu au signal du maître
- Le défenseur ne tient pas son foulard
- Chacun joue le même rôle trois fois de suite
- Gagnant:** l'attaquant s'il a réussi à prendre le foulard au moins une fois

- Durée d'un assaut : 30"

déroulement :

1: Interdire la saisie : le défenseur doit toucher (puis saisir) le foulard sans saisir l'adversaire (rapidité, réflexe)

↳ Position des joueurs :

- A: debout ; D : debout
- A: debout ; D : à quatre pattes

2 : chacun a un foulard passé dans la ceinture : celui qui s'empare du foulard le premier a gagné

3 : on a le droit de saisir l'adversaire pour s'emparer du foulard.

Evolutions:

- Changer l'emplacement du foulard
- Donner deux foulards à chacun

Pour continuer

- ⇒ Refaire avec variantes proposées
- ⇒ Puiser dans fiche 2 et 3 du document « *jeux de coopération et d'opposition* »