

# Séance 2



## Objectifs essentiels

- ⇒ Dans des jeux collectifs puis dans des oppositions duelles.... **Saisir, maintenir, résister...** dans des situations où les joueurs 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 :

foulards, cordelettes (4), tapis disposés en un seul espace , 4 ballons

### **Situation 1 : « déplacements sur tapis »**

⇒ entrer en activité et répondre à l'envie d'aller sur les tapis

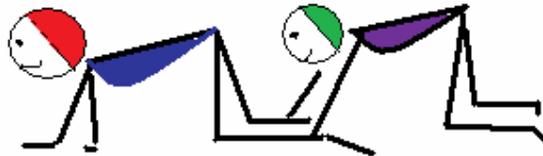
- marcher puis trotter sur les tapis sans se toucher
- traverser à quatre pattes, en avant puis en arrière
- traverser en roulant comme un tronc d'arbre

### **Situation 2 : « la chenille »**

⇒ Coopérer

⇒ Echauffement poignets

Par deux : le numéro 2 tient les chevilles de celui qui est devant : se déplacer sans lâcher



#### Variante:

Chenille à quatre

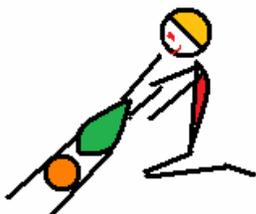
Course : traversé le + vite possible sans lâcher

### **Situation 3 : « les troncs d'arbre à deux »**

⇒ Accepter d'être manipulé par un partenaire

⇒ Ne pas faire mal à son partenaire

Par deux : l'un est allongé et l'autre doit le faire rouler ; celui qui pousse est à quatre pattes.



#### Variante:

En dispersion sur le tapis

Sur une traversée

#### Situation 4 : « les déménageurs et les meubles »

↳ Transporter les meubles à l'extérieur du terrain ou sur les bords du tapis.

Deux groupes : les déménageurs et les meubles

Les « déménageurs » doivent transporter meubles et objets d'une maison à l'autre. Les élèves « meubles » choisissent d'être « armoires, chaises ou au contraire matelas, tissus etc. ... »

**Règles :** On peut transporter seul ou à plusieurs.  
Poser délicatement les meubles, ne pas les laisser tomber!

#### Variantes:

- Nature des objets (rigides ou mous)
- On peut tirer les objets
- Il ne faut pas rayer le parquet (porter)

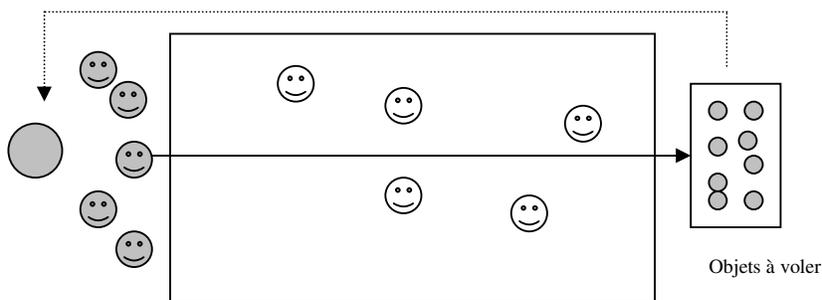
Respecter l'intégrité physique de l'autre

Coopérer

- Prise de conscience du poids du corps (le sien, celui de l'autre)

- Faire l'expérience de la tonicité et du relâchement (difficile en maternelle)

#### Situation 5 : « les gendarmes et les voleurs »



**But du jeu pour les voleurs :** transporter un par un les objets de l'autre côté.

**But du jeu pour les gendarmes :** arrêter les voleurs allant voler un objet et les maintenir pour les empêcher de se déplacer

#### Règles :

- ❑ Les voleurs se font attraper en allant voler un objet.
- ❑ Ils rapportent l'objet dans leur camp en passant à l'extérieur du tapis (ils sont invulnérables)
- ❑ Dès qu'un objet est déposé dans le camp, on peut repartir en voler un autre
- ❑ Jeu au temps : 3' de jeu puis changement de rôle.

**Gagnante :** l'équipe de voleurs ayant transporté le plus d'objets.

*Saisir et maintenir pour empêcher l'adversaire de se déplacer*

*Résister et chercher à se sauver sans repousser l'adversaire*

### **Situation 8 : « douaniers et contrebandiers »**

- ⇒ *Maintenir l'adversaire, le priver de sa liberté*
- ⇒ *Réagir rapidement et Maintenir sa saisie*

**Jeu identique** au jeu précédent (gendarmes et voleurs) ... **mais** ... **une seule traversée** : nécessité de réagir vite et de ne pas lâcher car il n'y aura pas de deuxième chance.

4 équipes : 2 équipes jouent et 2 équipes regardent puis alternance

Les contrebandiers doivent essayer de franchir la frontière ( tapis ) pour aller se réfugier de l'autre côté. Les douaniers doivent les en empêcher en les interceptant et en les maintenant sur le tapis.

Règle : - Les contrebandiers n'ont pas le droit d'agir sur les douaniers : ils ne peuvent qu'essayer de s'enfuir, d'avancer.

- Durée de « l'assaut » : 30 à 45 secondes maxi.

Gagnant : L'équipe de douaniers ayant arrêté le plus de contrebandiers

### **Situation 8 : « enlever le foulard »**

- ⇒ *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

#### **Règle:**

- 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
- ⇒ Panser dans fiche 2 et 3 du document « *jeux de coopération et d'opposition* »