RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION/COOPERATION

USEP BONNEVILLE PAYS ROCHOIS

Le RESPECT, ça change la vie…

La règle d'Or:

Elle permet de vaincre et dominer son adversaire tout en le respectant…

☑ Ne pas se faire mal
☑ Ne pas faire mal aux autres
☑ Ne pas se laisser faire mal

Les ateliers:

 La queue du Diable

 Les boules de Neige

 Les Sumos

 Garder le Trésor

 Les Tortues

 Jeux Collectifs

CYCLE 2

☑ Cette rencontre se situe en fin de cycle EPS-Jeux d'opposition.

☑ Les jeux et les rôles de chacun sont connus de tous les participants.

☑ Les enfants sont par doublette (ou triplette) d'une même association, associée à une autre doublette (triplette) d'une autre association.

☑ Les ateliers sont installés avec une fiche descriptive du jeu.

☑ Chaque équipe dispose d'une feuille de route.

☑ La rotation dans les ateliers est libre pour les cycles 3, imposée pour les cycles 2.

☑ Tous les enfants connaissent la règle d'Or.

USEP BONNEVILLE PAYS ROCHOIS

Le RESPECT, ça change la vie...

LA QUEUE DU DIABLE

But du jeu: Prendre le foulard accroché à la ceinture dans le dos de son adversaire, tout en empêchant de se faire prendre le sien.

Dispositif: Les joueurs s'affrontent 1 à 1. Chaque joueur rencontre tous les autres et tient successivement les rôles de joueur, arbitre et chronométreur.

Critère de réussite: Prendre le foulard de l'adversaire.

Temps de jeu: 2 possibilités

- le combat s'arrête lorsqu'un joueur réussit 1, 2 ou 3 fois (1 minute maximum par combat). [Cycles 2]
- en 1 minute (temps effectif: on arrête le chrono pendant les arrêts de jeu), on prend le plus de fois possible le foulard de son adversaire.[Cycles 3]

Les points: Les points se cumulent sur l'ensemble des combats pour chaque joueur.
Victoire = 3 pts / Egalité = 2pts / Défaite = 1 pt



L'arbitre :
L'arbitre veille au respect des règles du jeu et de la zone de combat. Il intervient en cas de non-respect des règles et décide de la fin du combat.

Le chronométreur:
Surveille le chronomètre, l'arrête pendant les arrêts de jeu, annonce la fin du temps réglementaire.

Matériel:
Zone de 2mx2m matérialisée par du scotch, chronomètre, foulards.

RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION/COOPERATION

Le RESPECT, ça change la vie...

LES BOULES DE NEIGE

But du jeu: Rouler les «boules de neige» sans les casser jusqu'à l'aire d'arrivée.

Dispositif: La moitié de l'équipe A doit rouler la moitié de l'équipe B qui se tient en boule. Dans le même temps, l'autre moitié de l'équipe B fait de même.
Si une boule se casse elle rejoint directement l'aire d'arrivée.

Critère de réussite: Déplacer toutes les boules avant l'équipe adverse.

Temps de jeu: Pas de limite de temps. 2 manches minimum (pour que tout le monde soit boule une fois au moins).

Les points: Les points se cumulent sur l'ensemble des manches pour chaque équipe.
Victoire = 3 pts / Egalité = 2pts / Défaite = 1 pt



L'arbitre :
L'adulte veille à la sécurité des boules transportées... et n'hésite pas à conseiller les équipes, tout en leur laissant la possibilité de construire des stratégies de coopération.

Matériel:
2 lignes de 5 à 6 tapis

RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION/COOPERATION

Le RESPECT, ça change la vie...

LES SUMOS



But du jeu: Sortir l'adversaire de la zone de combat.

Dispositif: Les joueurs s'affrontent 1 à 1. Chaque joueur rencontre tous les autres et tient successivement les rôles de combattant, arbitre et chronométreur. Chaque sumo doit, sans élan, sortir son adversaire de la zone de combat, en le tirant, le poussant ou le déséquilibrant. Les coups sont interdits.

Critère de réussite: Sortir son adversaire.

Temps de jeu: 2 possibilités
- le combat s'arrête lorsqu'un joueur réussit 1, 2 ou 3 fois (1 minute maximum par combat). [Cycles 2]
- en 1 minute (temps effectif: on arrête le chrono pendant les arrêts de jeu), on sort le plus de fois possible son adversaire.[Cycles 3]

Les points: Les points se cumulent sur l'ensemble des combats pour chaque joueur.
Victoire = 3 pts / Egalité = 2pts / Défaite = 1 pt

L'arbitre :
L'arbitre veille au respect des règles du jeu et de la zone de combat. Il intervient en cas de non-respect des règles et décide de la fin du combat.

Le chronométreur:
Surveille le chronomètre, l'arrête pendant les arrêts de jeu, annonce la fin du temps réglementaire.

Matériel:
Zone de combat de 2 tapis, entourée d'une zone de protection de 6 tapis.

RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION/COOPERATION

Le RESPECT, ça change la vie...

GARDER LE TRÉSOR

But du jeu: Transporter son trésor sur l'aire d'arrivée.

Dispositif: Les joueurs de l'équipe A doivent traverser, à 4 pattes, la zone centrale en transportant un ballon jusque sur l'aire d'arrivée. Les joueurs de l'équipe B, doivent les en empêcher.
Variante possible avec des médecine-balls.

Critère de réussite: Emmener le maximum de ballons.

Temps de jeu: Pas de limite de temps.
2 manches minimum.

Les points: Les points se cumulent sur l'ensemble des manches pour chaque équipe.
1 ballon transporté = 1 point



L'arbitre :
L'adulte organise les équipes, veille au respect des règles du combat et de la zone de combat et valide les transports de ballons.
Il assure la sécurité des joueurs.

Matériel:
Une aire de 12 tapis de 2 couleurs différentes.

RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION/COOPERATION

Le RESPECT, ça change la vie...

LES TORTUES

But du jeu: Retourner les tortues sur le dos.

Dispositif: 2 possibilités
- Les chasseurs de l'équipe A retournent le plus vite possible les tortues de l'équipe B, on inverse les rôles et on compare les temps.
- Les tortues de l'équipe A traversent l'aire de jeu le plus de fois en 1 minute, les chasseurs de l'équipe B les en empêchent, on inverse les rôles et on compare les scores.

Critère de réussite: Mettre les tortues sur le dos.

Temps de jeu: Pas de limite de temps.
2 manches minimum.

Les points: Les points se cumulent sur l'ensemble des manches pour chaque équipe.
Victoire = 3 pts / Egalité = 2pts / Défaite = 1 pt



L'arbitre :
L'adulte organise les équipes, veille au respect des règles du combat et de la zone de combat et valide les retournement de tortues.
Il assure la sécurité des joueurs.
Il surveille le chronomètre.

Matériel:
Une aire de 8 tapis.

RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION/COOPERATION

USEP BONNEVILLE PAYS ROCHOIS

Le RESPECT, ça change la vie...

Cycles 2

Les éléphants et le tronc d'arbre:
2 ou 3 équipes sans opposition directe. Coopération à l'intérieur de l'équipe de 4 à 5 joueurs pour transporter un équipier qui fait le tronc d'arbre allongé sur le dos de ses partenaires à 4 pattes. But du jeu : le transporter sans le perdre.



La chasse à l'ours:
Les ours sont à 4 pattes sur l'aire de tapis (et ne se lèvent jamais), les chasseurs debout autour entrent dans la forêt au signal et coopèrent (tirent, portent, poussent) pour sortir les ours.
Varier la composition des équipes: 2/3, 1/3 ; les plus grands en ours...

Sont possibles aussi

Kangourous et Crocodiles:
Les crocodiles (à plat ventre dans l'aire de jeu) font tomber les kangourous qui les évitent en sautant (chevilles attachées).

Les déménageurs:
Un tiers des enfants se transforme en meuble de son choix et tient la position. Les autres, répartis en 2 équipes, coopèrent pour déménager le plus de meubles possible sans les «casser».

Relais dessus-dessous:
2 équipes s'affrontent. Les enfants sont à 4 pattes côte à côte. Le 1er de la colonne rejoint l'autre extrémité en passant alternativement sur et sous ses partenaires et se met à 4 pattes à son tour, le 2ème fait de même, puis le 3ème ...

L'arbitre :

L'adulte organise les équipes, veille au respect des règles et de la zone de combat, assure la sécurité des joueurs. Il surveille le chronomètre.