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

 La queue du Diable

 Les boules de Neige

 Les Sumos

 Garder le Trésor

 Les Tortues

 Randoris

 Hérissons et Chasseurs

 La moule au rocher

CYCLE 3

☑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.

☑Chacun pense à saluer son adversaire à la fin du duel.

USEP BONNEVILLE PAYS ROCHOIS

RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION/COOPERATION C3

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 à 3 dans l'espace. 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).
- 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

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 2m x 2m matérialisée par du scotch ou des assiettes sur tatami, chronomètre, foulards.

RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION/COOPERATION C3

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.
Pour des grands cycle 3: la boule est transportée
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 couloirs de 5 à 6 tapis = 10m x 2m

RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION/COOPERATION C3

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 à la position de départ au contact des 2 sumos puis donne le départ « aller ». Il intervient en cas de non-respect des règles et décide de la fin du combat et du vainqueur.

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

Matériel:
Zone de combat de 2 m sur 2 m marquée au scotch ou à la bande souple. Cordelette à éviter.

USEP BONNEVILLE PAYS ROCHOIS

RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION/COOPERATION C3

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.

USEP BONNEVILLE PAYS ROCHOIS

RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION/COOPERATION C3

HÉRISSON ET CHASSEUR

But du jeu:

- Pour le Chasseur : immobiliser son hérisson sur le dos
- Pour le Hérisson : éviter l'immobilisation

Dispositif:

- des binômes chasseur – hérisson

Les chasseurs de l'équipe A immobilisent au plus vite au signal les hérissons de l'équipe B, on inverse les rôles et on compte les points.

- positions de départ :
  Hérisson allongé sur le dos
  Chasseur à genoux placé au niveau de la poitrine du hérisson, une main sur la cuisse, l'autre sur l'épaule.

Critère de réussite:

- Pour le chasseur : immobilisation de 5'' de son hérisson sur le dos,
- Pour le hérisson : pas d'immobilisation vécue sur le dos

Temps de jeu: limité à 1 min
2 manches minimum dans le rôle.
Les points: Les points se cumulent sur l'ensemble des manches pour chaque équipe.
Victoire = 3 pts / Egalité = 2pts / Défaite = 1 pt



USEP BONNEVILLE PAYS ROCHOIS

RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION/COOPERATION C3

RANDORIS

But du jeu:

- Pour chacun des deux combattants : éviter l'immobilisation et chercher à mettre l'adversaire dos au sol.

Dispositif:

- des binômes
- positions de départ :
  face à face à genoux, mains aux épaules.
- Respect du signal impératif : « ajimé » pour entrer en jeu.

Critère de réussite:

- Pour chaque combattant : immobiliser 5'' son adversaire sur le dos,

Temps de jeu: limité à 1 min
2 manches minimum dans le rôle.
Les points: Les points se cumulent sur l'ensemble des manches pour chaque équipe.
Victoire = 3 pts / Egalité = 2pts / Défaite = 1 pt



USEP BONNEVILLE PAYS ROCHOIS

RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION/COOPERATION C3

LES MOULES AU ROCHER

But du jeu:

- Pour le Chasseur : arracher la moule de son rocher
- Pour la Moule : rester coller à son rocher

Dispositif:

- des trios : chasseur – moule - rocher
- positions de départ : voir l'image
  Rocher en boule sur le dos du rocher
  Chasseur à genoux placé au niveau de la poitrine du rocher les deux mains sur le dos de la moule.

Critère de réussite:

- Pour le chasseur : la moule lâche prise
- Pour le hérisson : pas d'arrachage du rocher

Temps de jeu: limité à 1 min
2 manches minimum dans le rôle.

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

