



Des jeux d'opposition... à la lutte (2)

Paola Perotti

Dans ce numéro nous vous proposons une série de

Jeux d'opposition à distance
>
>
 a) Avec la conquête de l'objet.
 b) Avec la conquête ou la délimitation du territoire*.

* (dans le prochain numéro)

A) Jeux d'opposition à distance avec la conquête de l'objet.

1) Pinza- spinza

Chaque joueur a trois ou quatre pinces à linge attachées aux vêtements.

Tous contre tous: il faut essayer d'enlever les pinces. Celui qui n'a plus de pinces sort du jeu (ou bien continue à jouer en essayant de les récupérer), celui qui en reprend, les fixe à ses vêtements.

Faire faire des manches d'une minute, un point par pince.

Variantes:

- les pinces sont fixées dans des points stratégiques: genoux, bras. Chaque fois que l'on perd une pince on perd l'usage de ce membre;
- la même chose deux à deux;
- les pinces ont des valeurs différentes selon la couleur.



2) Pince... 1-2-3

Chaque enfant a une pince à linge, un panier avec des pinces de réserve se trouve dans un lieu établi et connu par les enfants.

Les enfants se déplacent librement dans l'espace. A un certain point l'enseignant dit par exemple: pince à l'épaule 1-2-3.

Les enfants doivent accrocher la pince chacun sur ses vêtements à la hauteur de l'épaule et chercher à prendre celle des adversaires sans se faire prendre la leur.

Celui qui a perdu les pinces s'assoit là où il a été pris et peut rentrer dans le jeu après avoir touché les jambes d'un copain encore en jeu.

Une fois libre il va prendre une nouvelle pince dans le panier.

Celui qui a conquis les pinces va les mettre dans le panier en se souvenant du nombre qu'il en a conquises dans les temps fixé.

Ou bien, il se les pince aux vêtements et chaque pince représente une "vie", il s'assiera donc seulement quand il n'en aura plus.

Après un peu de temps l'enseignant donne le stop et on recommence pour une nouvelle pince... 1-2-3.

Variantes

- les numéros 1 prennent et les numéros 2 s'esquivent;
- par couples fixés;
- dans différentes positions.



3) Touche tambour

Par couples, chaque enfant a un tambour dans la main.

Au départ chaque partenaire du couple doit chercher à faire résonner le tambour de l'adversaire.

"En une minute combien de fois je réussis à faire résonner le tambour?"

Variantes:

Du moment qu'il n'est pas toujours facile d'avoir à disposition autant de tambours on peut utiliser les sous-tarte en carton, même de diamètres différents. On remplace alors la baguette par un crayon-feutre.



4) Derrière toi

Par couples ou par trois: **A** debout, **B** à jambes pliées ou en quadrupédie, **C** est le juge. **A** doit chercher à se placer derrière **B**; **B** doit se déplacer pour l'en empêcher. **C** établit quand **A** a réussi. Quand **A** réussit, il reçoit la queue et s'échangent les rôles: **B** va faire le juge.

Variante:

Comme avant, mais **B** à la faculté d'éliminer **A** en le touchant.

Faire faire plusieurs reprises de 30 secondes, après un peu changer de copain.

5) La queue.

Par couples, un en face de l'autre avec un foulard enfilé par moitié dans les pantalons sur le dos.

Chercher à prendre le foulard de l'adversaire sans perdre le sien dans le temps établi en 2 ou 3 minutes: compter combien de fois on réussit. Changer de copain à chaque reprise.

Variantes:

- foulard au genou (enfilé dans la chaussette ou dans un élastique);
- foulard à la cheville, varier la droite et la gauche;
- deux foulards: un au dos et un

au genou ou à la cheville. Victoire au premier foulard pris ou à la conquête des deux. Varier les combinaisons possibles;

- les foulards valent plus ou moins selon l'endroit où ils sont placés.



6) Feu, Bois, Eau

Partager la classe en 3 groupes: chaque groupe a un foulard d'une seule couleur fixé sur le dos dans les pantalons (voir exemple précédent).

Au départ, le *feu* doit chercher à conquérir les foulards du groupe du *bois*; le *bois* ceux de l'*eau* et l'*eau* ceux du *feu*.

Celui qui perd le foulard sort du jeu.

L'équipe gagnante est celle qui, à la fin du temps donné, a attrapé le plus de foulards ou bien celle qui, la première, élimine son adversaire; l'équipe gagnante est celle qui réussit à avoir le plus grand nombre de joueurs dans le camp.



7) J'écrase

Par couples, chaque partenaire du couple a une longue bande ou une corde insérée dans l'élastique des pantalons devant ou derrière (la bande doit bien toucher par terre).

Il faut chercher à écraser la bande de l'adversaire.

8) Le loup et l'agneau

Un loup, un berger et des agneaux; les agneaux se disposent en rang derrière le berger, le loup doit prendre la queue du dernier agneau.

Les autres doivent chercher à l'en empêcher, mais ils ne peuvent se déplacer qu'en rang.

Variantes:

Le berger et les agneaux ont tous un foulard sur un côté (faire alterner la droite et la gauche) seulement le dernier l'a derrière.

Le loup peut choisir d'attaquer le dernier agneau ou de s'approcher de lui en mettant hors-jeu les autres partenaires de la rangée en les privant du foulard. Jouer pendant un temps établi. Si le loup prend la queue du dernier, le temps s'arrête et il conquiert dix points, autrement calculer un point pour chaque foulard attrapé (faire en sorte que les enfants en rang ne soient pas plus de six ou sept.).

Bibliographie

- "L'educazione fisica e i giochi di gruppo da 6 a 12 anni."
- A. Broseta - B. Duteau - Ed. La Scuola.
- Revue E.P.S. 171 - 172 - 233.
- Article n. 30 de l'Ecole Valdôtaine.
- Les sports de combat, les jeux d'opposition à l'Ecole Elémentaire. Ministère de l'Education Nationale de la jeunesse et des sports. Ed. "Revue E.P.S."
- "Jeux de lutte - 52 Jeux pour l'Ecole Elémentaire" Daniel Eichelbrenner. Ed. "Revue E.P.S."