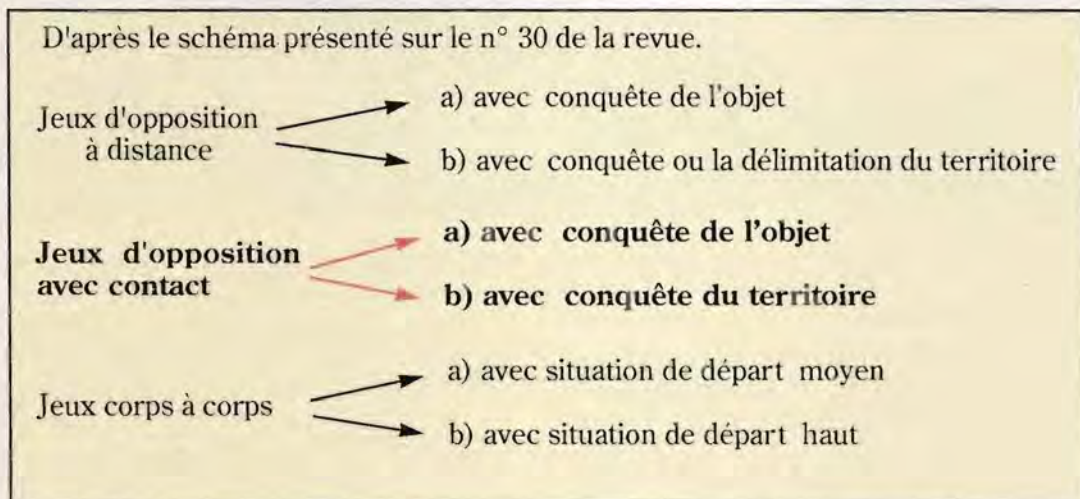


Des jeux d'opposition... à la lutte (4)

Paola Perotti
Enseignante d'E.P.S.



On vous propose dans ce numéro des jeux d'opposition (avec contact) avec la conquête de l'objet et du territoire.

Étant donné qu'il s'agit de jeux qui impliquent fortement tous les participants, on rappelle aux enseignants d'être très clairs sur les règles et d'interdire toutes les prises au cou, les doigts dans les yeux, dans les oreilles, dans le nez et d'interdire également les croche-pieds, les prises aux jambes quand on ne dispose pas de tapis.

On conseille de faire en sorte que les enfants arbitrent très souvent de façon à valoriser davantage leur rôle: en effet les enfants sont souvent plus sévères que les adultes!

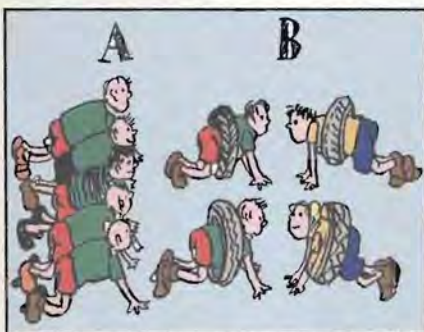
Jeux d'opposition avec contact et conquête de l'objet

1) La chambre à air

Deux équipes: les **A** éparpillés à quatre pattes avec une chambre à air à la taille et les **B** alignés au fond du camp. Au signal les **B** partent et doivent en une minute prendre le maximum de cham-

bres à air. Les **A** ne peuvent pas intervenir sur la chambre à air et doivent seulement y rester "enfilés".

Après les avoir comptées, on change les rôles.



2) Le scalp sur les tapis

Par couples sur un tapis (réunir 2 tapis individuels). Chaque joueur part à quatre pattes avec sur le dos un mouchoir qui sort des pantalons (le scalp). Au signal, les joueurs doivent essayer de prendre les scalps des autres en cherchant, bien sûr, le contact.

Après un temps prédéfini, ou bien on change les couples, ou bien les vainqueurs défient un nouvel adversaire. Organiser le

jeu sur trois camps différents.

Variante

A trois sur les tapis: **A** prend le scalp à **B**, **B** à **C**, **C** à **A**.



3) "Molla l'osso"

Les enfants sont éparpillés, la moitié des joueurs a un ballon (de préférence de poids et de dimensions variées).

Au signal tous doivent courir et celui qui possède le ballon doit le passer à un copain qui ne l'a pas.

Au signal établi celui qui possède le ballon doit le défendre à tout prix par tous les moyens autorisés en choisissant la position de départ, mais sans se sauver.

Celui qui n'a pas le ballon, choisit un copain qu'il l'a et essaye de le lui prendre. Après 30" on redonne le signal pour recommencer la course et les passas-

Un point à qui réussit à défendre son ballon et un point à qui réussit à le prendre. Les enfants doivent se rappeler le score. Si des enfants n'ont pas d'adversaire à qui disputer le ballon (parce qu'ils sont en nombre inférieur) on leur fait exécuter une petite série d'exercices: par exemple 10 flexions sur les jambes, 10 abdominaux, ... et quand ils ont tous terminé leurs exercices on donne le signal d'arrêt.

Pour rendre l'exercice plus intéressant, faire effectuer à chaque reprise quelque chose avant le passage, par exemple:

- plier les jambes et toucher le ballon à terre;
 - faire un roulement (se rappeler d'en faire à droite et à gauche);
 - faire faire au ballon un rebond sur le mur et le rattraper au vol.
- C'est une activité utile pour le réchauffement.



4) "Molla l'osso" (2)

Par couples: **A** est par terre à genoux et tient le ballon, les coudes au sol; **B** est lui aussi à genoux à côté de **A**.

La consigne est la suivante: tenir le ballon pendant une minute puis changer de rôle.

Se rappeler de changer la composition des couples.

Comportements à observer pour fournir des suggestions

- Pour le défenseur (celui qui a le ballon)

- laisse-t-il des ouvertures?
- maintient-il toujours la même position ou trouve-t-il d'autres solutions pour défendre le ballon?
- regarde-t-il l'adversaire?

- Pour l'attaquant (celui qui cherche à conquérir le ballon)

- fait-il toujours les mêmes tentatives?

- agit-il sur l'adversaire sans se soucier du ballon?
- agit-il seulement sur le ballon?



5) "Molla l'osso" (3)

Les joueurs de deux équipes, **A** et **B**, se disposent en alternance dans un grand cercle: **ABABA** ...

Tous les joueurs sont à quatre pattes et au centre du cercle il y a un ballon.

Au signal tous les joueurs partent en tenant la même position et essaient de s'emparer du ballon.

Si, par exemple, c'est un joueur de l'équipe **A** qui prend le ballon, son adversaire de droite a 30 secondes pour le lui reprendre.

Avant le combat, faire remettre en position tous les joueurs sur le cercle.



6) "Les indifférents" ("Molla l'osso" 4)

Un nombre égal de joueurs en ordre dispersé. Sur le camp de jeu, un nombre de ballons égal à la moitié des joueurs, eux aussi en ordre dispersé. Les enfants se déplacent dans l'espace en suivant les indications d'un petit tambour ou d'une musique.

Attention: ils doivent occuper tout l'espace sans jamais toucher les ballons.

Par exemple:

- marcher en se regardant dans les yeux, en faisant semblant d'être indifférents;

- courir;
- se déplacer en sautillant.
- ...

Quand la musique ou le tambour s'arrête, les enfants doivent essayer de s'emparer d'un ballon. Celui qui est sans ballon, a 30 secondes pour s'en procurer un.

Celui qui gagne ou réussit à conserver le ballon, obtient un point.

A la fin du temps établi, on reprend avec l'indication de la musique et les ballons restent par terre.

Variantes

- La même chose par équipes en alternant chaque fois l'équipe en défense. Les points obtenus sont valables pour l'équipe;
- varier la position de départ.



7) Ruba Bandiera à la façon du Rugby (Fig.1 ci-après)

Le camp et l'alignement sont identiques au jeu de Ruba Bandiera classique, mais le drapeau est remplacé par un ballon tenu par l'enseignant.

L'enseignant appelle un numéro, les deux adversaires s'approchent de la ligne de milieu du camp et l'un des deux reçoit le ballon. Celui qui a reçu le ballon doit essayer de le défendre et d'aller le poser dans le camp adverse, là où sont les prisonniers. L'adversaire doit essayer de l'en empêcher et chercher à prendre le ballon.

Un point à l'équipe du joueur qui a reçu le ballon

- si celui-ci réussit à marquer l'essai "fare meta" ou un point à qui prend le ballon (aucun

joueur au fond du camp ne peut entraver l'essai).

Réduire progressivement le nombre de ballons.

départ de l'équipe adverse, les déposer par terre, se réunir en cercle autour d'eux et pousser un cri en signe de victoire.

C'est l'équipe qui la première pousse le cri qui gagne.

Réduire un peu à la fois le nombre de ballons et faire remarquer que les joueurs libres pourraient avoir un rôle différent que celui de simples coureurs: insérer, si possible, le concept de *tactique*.

N.B: Quand les enfants doivent se disputer un seul ballon, il est préférable de lancer le ballon et favoriser une équipe plutôt que de faire partir le ballon immobile de par terre car il pourrait survenir plus facilement des accidents.

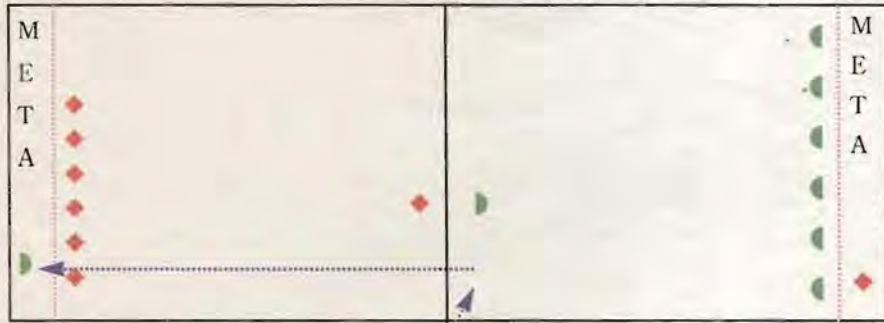


Fig.1

Variantes

- Celui qui réussit à prendre le ballon doit, pour gagner le point, essayer de marquer l'essai (faire *meta*);
- les joueurs des deux numéros appelés peuvent demander l'aide à trois camarades au maximum.

8) Aller à l'essai (Fig.2)

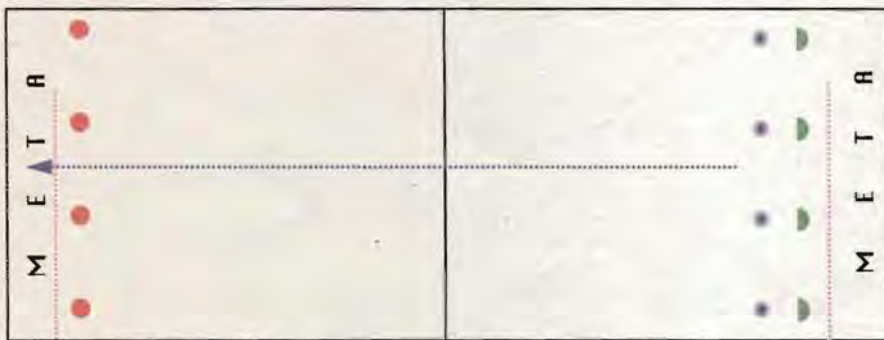


Fig.2

Un camp de volley-ball ou de basket-ball. Les enfants sont répartis en deux équipes, respectivement disposées en rang au fond du camp.

Une équipe a les ballons.

Au départ, l'équipe qui a les ballons doit essayer de marquer un essai (faire "meta") c'est-à-dire poser le ballon des deux mains derrière la ligne de départ des adversaires. Chaque ballon qui arrive à l'essai est un point. Si un adversaire s'empare du ballon, il enlève simplement la possibilité à l'adversaire de faire point ou il gagne à son tour un point. Après deux ou trois essais, les ballons passent aux adversaires.

9) Aller à l'essai (2)

(Fig.3)

Camp et disposition de départ comme dans l'exercice précédent. Les ballons, en nombre égal aux joueurs de l'équipe moins un, sont disposés à la limite de la ligne centrale.

Au départ chaque équipe va prendre les ballons qui se trouvent à leur droite. Elle doit donc les porter au-delà de la ligne de

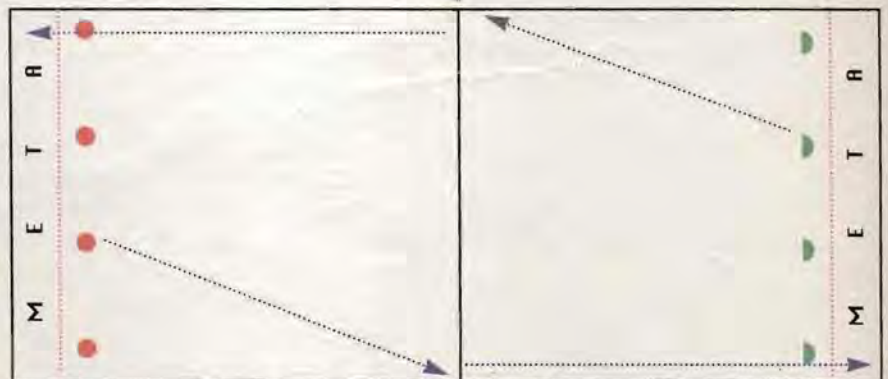


Fig.3

Bibliographie

- *Jeux de lutte - 52 jeux pour l'Ecole Élémentaire* par Daniel Eichelbrenner - Ed. Revue E.P.S.
- *Il bambino, il rugby, l'educatore* di Bertrand Fourcade traduzione di Carla Degano C.O.N.I. F.I.R.
- N° 30-31-32 de la revue l'Ecole Valdôtaine.