

# JEUX D'OPPOSITION



*Jeux et variables*  
*Outils d'analyse et d'observation*

## PREAMBULE

### **Des jeux pour se construire.**

« *Entre le fort et le faible, c'est la liberté qui opprime, la loi qui protège.* »  
LACORDERE

S'il fallait justifier le choix des jeux d'opposition comme activité à promouvoir à l'école, nous dirions qu'il s'agit essentiellement d'une activité qui aide l'individu à se construire. Se construire à travers deux pôles :

- l'acceptation et la valorisation du contact corporel
- la construction des concepts de règle et de loi

Les jeux d'opposition mettent en œuvre une intimité que la société limite nécessairement ou enferme dans des rapports de séduction /agression.

Là où la vie sociale exige une mise à distance, ces jeux, en établissant un contact corporel étroit, librement consenti et non ambigu, contribuent à la construction d'une image saine et équilibrée du corps.

A la fois sujet et objet de l'action, celui-ci devient le vecteur de nouveaux rapports de communication par lesquels chacun retrouve la maîtrise du *dialogue corporel* qu'il établit avec l'autre.

L'enfant progresse ainsi dans la relation à son propre corps et dans l'acceptation des autres.

Et cette acceptation, c'est la vie sociale et ce qui la fonde, à savoir les règles et la loi. Chaque jeu est régi par un ensemble de règles spécifiques qui le définissent, et soumis à trois principes communs et intangibles :

- respecter son adversaire et ne pas lui faire mal
- jouer dans le respect des règles
- accepter les décisions de l'arbitre

Ces principes que l'on nomme parfois *règles d'or*, constituent *la Loi* qui assure à chacun qu'il peut s'engager sans appréhension dans l'action et permet ainsi que l'activité ait lieu.

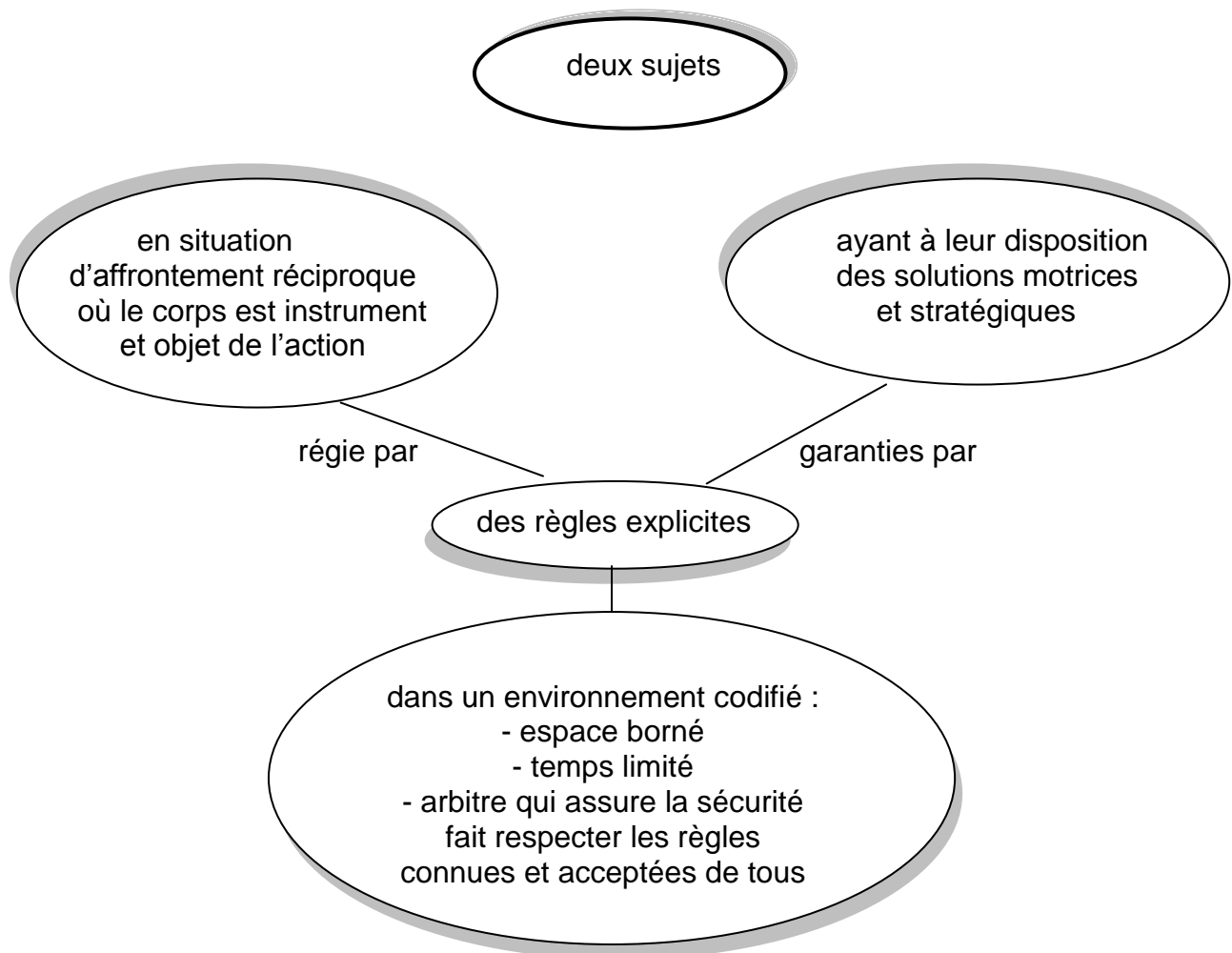
A travers les jeux d'opposition, c'est donc la relation de l'enfant à la loi qui se construit sur l'idée que :

- la règle crée le jeu
- la loi en garantit le fonctionnement

## Essence de l'activité

Les jeux d'opposition sont des activités d'affrontement inter-individuel, (conquête et /ou défense d'engins, de territoires, création de déséquilibres, de chutes, d'immobilisations...), arbitrées, sur un espace limité et une surface adaptée.

Dans les situations proposées, nous devons donc retrouver toutes les caractéristiques suivantes:



Si une de ces caractéristiques vient à manquer, nous ne sommes plus en Jeux d'Opposition.

Prenons l'exemple du jeu : *la queue du diable* et envisageons deux cas pour souligner l'importance de chacune des caractéristiques.

1) L'espace.

|  |  |
|--|--|
| Un attaquant<br>Un défenseur avec un foulard passé dans la ceinture qui pend<br>dans le dos. |  |
| L'attaquant doit se saisir du foulard du défenseur.  | L'attaquant a gagné dès qu'il a décroché le foulard.<br>Le défenseur a gagné si, à l'issue des 30s, il a réussi à conserver son foulard. |
| Les saisies sont interdites.   |  |
| Durée du jeu 30s   |  |
| Un arbitre   |  |
|  |  |

|          |              |                    |       |               |              |         |
|----------|--------------|--------------------|-------|---------------|--------------|---------|
| 2 sujets | affrontement | Solutions motrices | Règle | Espace limité | Temps limité | arbitre |
| oui      | Oui, médié   | oui                | oui   | non           | oui          | oui     |

Toutes les composantes sont présentes sauf une : le terrain n'est pas limité.  
*Le défenseur a la possibilité de fuir. Nous ne sommes plus en jeu d'opposition, mais dans une activité de poursuite.*

2) L'arbitre ou la règle.

Durant le combat, le « diable » se couche, dos collé au sol...

|          |              |                      |       |               |              |         |
|----------|--------------|----------------------|-------|---------------|--------------|---------|
| 2 sujets | affrontement | Solutions motrices   | Règle | Espace limité | Temps limité | arbitre |
| oui      | Oui, médié   | non pour l'attaquant | oui   | oui           | oui          | oui     |

L'attaquant n'a plus de solution motrice à sa disposition car les saisies sont interdites ;

Il n'y a plus de jeu possible. Pour sortir de cette impasse, nous envisageons deux solutions :

Intervention de l'arbitre.

La réponse appartient à l'arbitre car il y a impossibilité de poursuivre l'activité telle qu'elle a été définie.

Modification de la règle.

La règle peut énoncer l'interdiction de soustraire le foulard aux saisies de l'attaquant autrement que par l'esquive et le déplacement

## Problèmes spécifiques posés par l'activité

Pour entrer dans cette activité d'interaction où se succèdent des situations offensives et défensives de manière imprévisible, l'apprenant va devoir surmonter un certain nombre "d'objectifs obstacles " que nous allons répertorier ici.



| <i>Domaine affectif</i>  | <i>Domaine cognitif</i>  | <i>Domaine moteur</i>  |
|--|--|--|
| <p>Entrer et rester dans une situation d'affrontement.</p> <p>Maîtriser ses émotions, ses peurs et son agressivité.</p> <p>Entrer et rester dans l'espace intime de l'autre.</p> <p>Prendre des risques pour gagner et /ou maîtriser les risques produits par l'autre.</p> | <p>Connaître, élaborer, respecter, faire respecter des règles.</p> <p>Découvrir et utiliser les lois élémentaires de la dynamique (action /réaction, tirer /pousser, base d'appui...)</p> <p>Prendre des informations sur l'environnement et sur l'adversaire.</p> <p>Elaborer un projet d'action.</p> <p>Modifier son projet d'action en fonction du traitement des informations prélevées.</p> <p>Gérer sa dépense énergétique en fonction de l'adversaire, du temps écoulé, de la durée des combats et leur répétition...</p> | <p>Mobiliser dans l'instant l'ensemble de son potentiel physique.</p> <p>Passer d'une motricité de type explosif ou inhibé à une motricité maîtrisée.</p> <p>Traduire ses projets d'action en gestes pertinents.</p> <p>Apprécier les distances dans l'approche et le combat.</p> <p>Assurer ses appuis, se placer, se déplacer dans tout l'espace de combat.</p> <p>Contrôler son équilibre, ses déséquilibres et ceux de l'adversaire.</p> <p>Coordonner ses actions.</p> <p>Apprécier le moment juste pour l'intervention.</p> <p>Augmenter sa vitesse de réaction.</p> |
| <p>Passer de prises d'informations essentiellement visuelles (enfant terrien) à des prises d'informations tactiles et kinesthésiques avec l'ensemble du corps (enfant lutteur)</p>   |  |  |

La résolution de ces problèmes constitue **les enjeux de formation** de l'activité sur lesquels nous reviendrons.

## LES PARTI-PRIS

Ce sont les choix, d'ordre éducatif, didactique et pédagogique que nous avons fait dans le traitement de l'activité pour servir nos objectifs, et notamment cet objectif de construction de la personnalité évoqué en préambule.

### a) Partis-pris d'ordre éducatif.

Il s'agit, d'une part d'inscrire la pratique des jeux d'opposition dans le cadre d'un projet finalisé par une rencontre, d'autre part de fonctionner sur le principe d'hétérogénéité.

#### 1- Le projet de rencontre.

Il permet de donner du sens à l'activité en la finalisant et élargit le champ des apprentissages mis en œuvre.

Des échéances, des contenus, des modalités de fonctionnement ou d'approche s'imposent à la classe et amènent plus de rigueur et de diversité dans le travail à mener.

Le projet impose de se fixer des objectifs opérationnels en termes de savoirs ( règles de jeux, règlement de la rencontre...) de savoir-faire ( lire ou tenir une feuille de match, arbitrer...) et de savoir-être ( accepter l'adversité, la différence, s'identifier à son équipe...).

Les apprentissages moteurs ne sont plus les seuls enjeux de la préparation.

Mais un projet de rencontre c'est aussi inscrire le travail mené dans la durée et aller ainsi vers l'accession à une culture sportive et une culture spécifique de l'activité qui rendront les enfants plus efficaces en enrichissant leur perception des réponses possibles à une situation donnée.

#### 2- Le principe d'hétérogénéité.

Le fondement de la plupart des activités compétitives - et en sports de combat plus qu'ailleurs - c'est l'homogénéité, c'est à dire la règle absolue selon laquelle on ne met en confrontation directe, que des individus présentant un potentiel physique théorique comparable.

Notre parti - pris d'hétérogénéité signifie donc que la dimension compétitive n'est pas première dans notre esprit, même dans le cadre d'une rencontre inter-écoles.

Par ailleurs, l'hétérogénéité que nous déclinons sous toutes ses formes, ( mixité, taille, poids, niveau, handicaps, différence..) présente pour les enseignants que nous sommes, des avantages et des qualités que nous allons développer ici.

##### a) Mixité.

Elle correspond tout d'abord à la prise en compte des classes telles qu'elles sont.

Garçons et filles sont ensemble pour toutes les activités de l'école, ils doivent pouvoir lutter ensemble, sans gêne ni ambiguïté.

Cette mixité va permettre par ailleurs de donner aux jeux d'opposition leur pleine dimension éducative en aidant, à travers le contact corporel librement consenti, à construire chez chaque enfant, d'une part une perception saine et équilibrée de son propre corps, d'autre part, le respect de l'autre.

## b) Poids /Taille.

Contrairement à ce qui se fait en sports de combat, nous choisissons donc de ne pas regrouper les enfants en catégories de poids ou de niveaux qui viseraient à niveler à priori les affrontements.

Les situations d'inégalité ainsi produites nous obligent à relativiser les notions de victoire et de défaite et la pression liée au résultat se trouve atténuée par ces "injustices" de départ.

Chaque enfant est placé devant une obligation de moyen (faire de son mieux), plus que de fin ( vaincre à tout prix).

L'hétérogénéité suscite une recherche a priori de réponses motrices et stratégiques adaptées et contribue à créer un véritable réflexe adaptatif, une culture de la stratégie, qui évite autant que possible la reproduction de comportements stéréotypés.

Ainsi, dans un jeu comme le Sumo où les représentations habituelles donnent à penser que le plus lourd est nécessairement avantagé, nous avons pu observer des enfants en situation d'infériorité évidente qui s'inscrivaient d'emblée dans une stratégie de recherche du match nul, ("Je ne pourrai ni le sortir, ni le soulever, ni le déséquilibrer, mais je ne perdrai pas.") soit en cherchant à éviter les saisies, soit au contraire en s'accrochant à leur adversaire pour l'entraîner dans leur chute ou leur sortie.

## c) Handicaps /Différence.

Lors des rencontres que nous mettons en œuvre, les enfants des classes relevant de l' A.I.S sont totalement intégrés. Qu'ils présentent des troubles du comportement, des handicaps moteurs ou une déficience intellectuelle, ils sont confrontés aux enfants des classes ordinaires...et vice versa.

Et comme pour le poids ou la taille, ces différences génèrent des réponses (parfois surprenantes) qui traduisent une démarche d'adaptation et de respect de l'autre: retenue du plus délié face à un adversaire handicapé moteur, maîtrise d'enfants réputés violents ou instables face à des adversaires manifestement plus faibles.

Ces rencontres sont aussi - et enfin- l'occasion de prendre en compte des différences plus subtiles ou plus "sensibles", c'est à dire les différences de milieu socio-économique ou culturel.

Certains enfants ne se rencontrent jamais dans la vie sociale tant leurs "zones d'évolution" (quartier, espaces de loisirs, école...) sont différentes voire opposées.

Ne se rencontrant pas, ils ne se connaissent pas et l'approche qu'ils ont les uns des autres n'est faite que d'a priori, de suspicion, de crainte...

Ces rencontres "Jeux d'opposition" permettent de mettre ces enfants en contact et de battre en brèche bon nombre de leurs idées reçues.

## **b) Parti - pris d'ordre didactique.**

Comme les sports de combat, les jeux d'opposition offrent - et peut-être plus encore qu'eux, une diversité considérable de situations de jeu.

Des jeux de touche ou de saisie inspirés de la boxe ou du karaté aux jeux en corps à corps plus proches de la lutte ou du judo, la gamme des possibles est infinie.

Or, cette diversité n'est pas qu'abondance, elle est avant tout synonyme de richesse éducative.

Entre le jeu de "l'anguille", situation d'immobilisation et le jeu des pinces à linge, il y a certes tout le fonds commun des sports de combat, mais il y a aussi des différences fondamentales :

- dans la prise d'information : essentiellement visuelle dans le jeu des pinces à linge, elle est tactile et kinesthésique pour "l'anguille".
- dans les qualités motrices sollicitées : vitesse, mobilité, adresse pour les pinces à linge, énergie, puissance, coordination pour "l'anguille".
- dans la charge affective à assumer : légère pour les pinces à linge, très forte dans le jeu de "l'anguille" où les adversaires sont en contact très étroit et où le corps de l'un est objet direct de l'action de l'autre.

Cette richesse, il nous paraît essentiel de ne pas s'en priver en travaillant sur toute la gamme des jeux d'opposition ( à distance, à mi - distance, en corps à corps ), sans céder à la tentation de privilégier les jeux pouvant apparaître comme les plus faciles à mettre en œuvre ou les plus motivants

Les jeux de saisie, par exemple, sont difficiles à mener avec les plus petits (Maternelles, CP, CE1) et souvent décevants...

Y renoncer, c'est renoncer à faire progresser ces enfants dans ce qui leur fait défaut :

- se situer dans l'espace par rapport à un "mobile", l'adversaire.
- maîtriser ses gestes et ses déplacements.
- anticiper, réagir vite...

Par ailleurs, travailler sur tous les types de jeux renforce l'intérêt de l'hétérogénéité et contribue à la cohérence de l'approche proposée.

En effet, d'un jeu à l'autre, le poids peut devenir un avantage ou un handicap, la vitesse décisive dans un jeu mais accessoire dans un autre, tout comme la force et la puissance, essentielles dans une situation donnée, seront inopérantes dans une autre.

Ainsi, traiter tous les types de jeu lors d'un cycle Jeux d'Opposition et les faire figurer au programme de la rencontre, c'est exploiter au mieux le formidable potentiel éducatif de ces jeux et rétablir, sur l'ensemble des situations proposées, des équilibres auxquels on a sciemment renoncé sur chaque combat.



## Parti-pris d'ordre pédagogique. : Entrer dans l'apprentissage par " l'écrit "

*Pourquoi choisissons nous le parti-pris d'entrer dans l'activité par l'écrit ?*

En jeux d'opposition, **apprendre** signifie **découvrir des solutions motrices adaptées** aux situations rencontrées et rendre ces solutions de plus en plus élaborées.

Ce postulat nous " interdit " de démontrer ou d'expliquer a priori les solutions adaptées à une situation d'affrontement.

L'activité jeux d'opposition se caractérise par une multiplicité de jeux et à chaque jeu correspond une règle spécifique.

Cette règle est un écrit prescriptif qui aura une forme très synthétique.

Sa particularité est de laisser le champ ouvert quant aux solutions possibles.

Nous pouvons opposer à cette forme synthétique et ouverte, celle des règles qui régissent les jeux de société (type Jeu de l'oie) où toutes les solutions possibles sont envisagées, listées et codifiées.

Nous avons donc l'équation suivante :

un jeu → une règle → un écrit

Aussi nous proposons d'exposer les situations de jeux en passant par l'écrit ; soit en confrontant les élèves directement aux règles de jeux s'ils ont un niveau de lecture suffisant, soit en lisant la règle en s'abstenant de toute explication, voire en présentant celle-ci sous forme d'idéogrammes.

Après une première lecture, les élèves mettent en œuvre ce qui a été compris. En cas de divergences, de litiges, de questions qui se posent, ils seront renvoyés à la lecture de la règle dont une relecture fine doit permettre de dégager ce qui est explicite et ce qui est implicite ou induit.

Nous avons dans cette démarche plusieurs temps bien distincts et différents.

1°- Découverte des éléments de la situation par une lecture fonctionnelle de l'ensemble du texte.

2°- Mise en acte des réponses trouvées à la situation proposée.

3°- Confrontation dialectique des réalisations.

4°- Relecture de la règle. Cette lecture sera cette fois de nature différente. Elle prendra la forme d'une recherche d'indices sur une partie du texte.

5°- Relecture en prenant en compte le contexte. La recherche d'indices se fera dans tout le para-texte et fera appel à la connaissance de l'activité.

## **Quels peuvent être les obstacles à une bonne compréhension de la règle?**

Nous en avons relevé plusieurs que nous classons en deux grandes familles.

### A - Obstacles liés au bagage linguistique.

1) - Le **vocabulaire** spécifique utilisé peut faire obstacle à la compréhension.

Il recouvre le champ corporel, le champ spatial, les verbes d'action et nous suggérons de tenir une *fiche vocabulaire* à compléter et à enrichir au fur et à mesure que l'on progresse dans l'activité.

Nous prendrons pour exemple de ce type de difficulté, le jeu des manchots où il est dit que: *le combat cesse dès que l'un des joueurs a pris un appui à l'extérieur de l'aire de jeu.*

On observe souvent des élèves ayant pris appui avec la main à l'extérieur du tapis qui contestent la décision leur donnant la perte du combat, arguant du fait qu'ils ne sont pas **sortis** du tapis.

Le **but du jeu** est bien de *sortir* son adversaire du tapis, mais le **critère de réussite** est traduit dans la règle par : prendre *un appui à l'extérieur* de l'aire de jeu.

Ces élèves ne donnent pas de sens au mot « appui » et sont centrés sur « sortir ». Seul le fait de poser un pied à l'extérieur du tapis leur semble correspondre à cette idée.

Ces élèves ne font pas la différence entre *but du jeu* et *critère de réussite*.

2) - La structure et les formulations utilisées.

Nous prendrons comme exemple la lutte anglaise où il est dit :

*Départ debout face à face dans l'aire de jeu* et où nous avons vu bon nombre d'arbitres interdire la lutte au sol.

Ceux-ci interprètent la position de départ comme une interdiction de lutter au sol.

### B - Obstacles liés au bagage culturel vis à vis de l'activité

Nous garderons l'exemple de la lutte anglaise pour expliciter ce point :

La règle dit : *Pour gagner, il faut passer dans le dos de l'adversaire et le ceinturer.*

Des élèves font une lecture " spatiale " de l'expression *passer dans le dos* et ils essaient de contourner leur adversaire.

S'en suivent des poursuites interminables, sans intérêt, dont nul ne sort vainqueur.

Or, le jeu est présenté dans la série des jeux de *corps à corps*.

Les enfants plus avancés dans l'activité ou qui font une lecture plus fine de la règle rentrent directement dans un affrontement de corps à corps. Ils n'essaient pas de contourner l'adversaire pour passer dans son dos, mais le saisissent et tentent de le retourner pour le ceinturer, quitte à l'amener au sol pour arriver à leurs fins.

Ils ont intégré le sens induit par la règle : quelque chose qui n'est pas écrit mais qui est donné par le contexte dans lequel le jeu est présenté.

Pour obtenir des élèves une meilleure compréhension des règles et des réponses plus pertinentes dans l'action, il faut d'une part une lecture « armée » de la règle qui prenne en compte le cadre général dans lequel le jeu est référencé (corps à corps, jeu à distance, rôles déterminés ou non...) et d'autre part une lecture passée au filtre de la culture « sports de combat ».

Pour cela, nous proposons deux outils distincts mais complémentaires :

- Une grille d'écriture des règles qui dégage la même structure quel que soit le jeu abordé et quelle que soit sa formulation.
- Une grille de lecture des jeux pour faire émerger l'explicite et l'implicite ou l'induit dans la règle.

**Structure proposée pour la formulation des règles de jeu.**

|                        |
|------------------------|
| TITRE :                |
| Durée du jeu:          |
| Disposition de départ: |
| But du jeu:            |
| Critères de réussite:  |
| Interdits:             |
| Schéma éventuel:       |

**Grille de lecture.**

Compléter la grille avec les élèves au fur et à mesure que la maîtrise du jeu s'affine.

|   | Ce qui est <b>dit</b> dans la règle :<br>"explicite" | Ce que je trouve moi-même :<br>"implicite" ou « induit » |
|---|--|--|
| Le matériel dont j'ai besoin.                   |  |  |
| Ce que je dois faire :<br>But du jeu            |  |  |
| Que faire pour gagner :<br>Critères de réussite |  |  |
| Ce que je ne dois pas faire :<br>Les interdits  |  |  |
| Comment faire pour atteindre<br>le but ?        |  |  |
| Comment faire pour être plus<br>efficace ?      |  |  |

## Concevoir l'apprentissage en « unité d'apprentissage »

Nous définirons une unité d'apprentissage comme un ensemble de séances organisées de manière cohérente à partir d'une *situation problème* qui aura fait apparaître un certain nombre d'obstacles à surmonter pour progresser dans l'activité.

Elle se déroule dans la durée.

Elle doit permettre à l'élève d'acquérir des compétences nouvelles par l'action et de construire des savoirs par la verbalisation, la comparaison entre le résultat escompté et le résultat obtenu, ainsi que par comparaison des différentes solutions motrices trouvées.

| Pendant l'unité d'apprentissage...        |   |
|---|---|
| <i>L'ELEVE</i>                            | <i>LE MAITRE</i>  |
| est confronté à des situations problèmes  | a des objectifs   |
| essaie de les résoudre                    | met en place des situations problèmes, des situations d'apprentissage |
| acquiert des savoir-faire                 | les fait évoluer en fonction des réponses apportées par les élèves    |
| verbalise, compare, analyse ses résultats | complexifie ou prévoit des remédiations                               |
| acquiert des savoirs                      | évalue  |
| est confronté à de nouvelles situations   | propose de nouvelles situations                                       |

Nous rappellerons qu'une situation problème en jeux d'opposition comme ailleurs doit répondre à quatre critères.

- l'enfant doit **pouvoir être actif** : la situation proposée doit reposer sur des acquis afin qu'il puisse s'engager dans l'action en entrevoyant un but réalisable.
- la situation ne doit **pas avoir de réponse immédiate** : les acquis " déjà là " sont nécessaires mais pas suffisants.
- au problème posé, il est souhaitable qu'il y ait **plusieurs réponses possibles**, plusieurs procédures fonctionnant sur des registres différents.
- **Les critères de réussite** doivent être suffisamment **explicites** pour que l'enfant puisse, lors d'un temps de rétroaction, analyser et valider ses réponses.

**Modélisation d'une unité d'apprentissage en jeux d'opposition.**

| Pour se mettre en activité   | Pour entrer dans l'essence de l'activité  | Pour apprendre et progresser  |  | Pour évaluer les acquis  |
|--|---|---|--|--|
| <i>Des exercices présentés et animés par le maître qui prennent en compte les spécificités :</i>   | <i>Des situations globales</i>  | <i>Des situations organisées autour d'objectifs/obstacles :</i>                       | <i>Des jeux répondant à ces objectifs</i>  | <i>Des situations globales</i>   |
| <p>- de la surface d'évolution<br/>- de la motricité<br/>- des prises d'information</p> <p><i>Courses en quadrupédie<sup>1</sup></i></p> <p><i>courses en « brouette »</i></p> <p>- de la relation corporelle.<br/><i>Jeux de coopération, d'opposition collective : Déménageurs</i><br/><i>Attaque du château</i></p> | <p><b>Situation problème</b><br/>pour lancer l'activité<br/>Ex :</p> <p><b>L'anguille</b></p> | <p>Tirer Pousser</p> <p>Saisir</p> <p>Se dégager</p> <p>Résister</p> <p>Contrôler</p> | <p><i>cerceaux brûlants</i><br/><i>les prisonniers</i><br/><i>les manchots</i></p> <p><i>les îles</i><br/><i>les sangsues</i><br/><i>garder la balle</i></p> <p><i>le déracineur</i></p> <p><i>l'arbre</i><br/><i>le puits</i></p> | <p><b>Situation de référence</b></p> <p>pour évaluer</p> <p>l'unité d'apprentissage</p> <p><b>L'anguille</b></p> |

## **Jouer sur les variables**

Nous définirons les variables comme des paramètres de la situation sur lesquels on peut agir pour construire des situations d'apprentissage nouvelles répondant à des objectifs bien précis.

Les variables se situent essentiellement dans les registres suivants :

Le temps  
L'espace  
Le dispositif  
Le matériel  
Les rôles  
Les critères de réussite

### **Influence des variables**

Le jeu sur les variables n'opère pas de manière aléatoire et chacune a une spécificité que nous allons essayer de caractériser.

#### **Le temps**

Limiter la durée d'un jeu c'est :

- aider les plus faibles.
- aider les défenseurs dans les jeux à rôles déterminés.
- induire la recherche d'une plus grande efficacité.

#### **L'espace**

Passer d'un espace limité à un espace réduit puis à un espace de faibles dimensions, c'est amener l'enfant à passer de la fuite à la mobilité et à l'esquive.

Fuite : Je tourne le dos à mon adversaire, je le perds de vue.

Mobilité : Je ne perds jamais mon adversaire de vue, j'organise mes déplacements en fonction de lui.

Esquive : J'anticipe sur les gestes de mon adversaire pour éviter les saisies, j'utilise toutes les ressources de mon corps (rotations, retraits,...).

Plus l'espace est restreint, plus les exigences motrices et techniques sont grandes.

#### **Le dispositif**

Certains jeux peuvent être pratiqués par équipes avant d'être proposés en situation duelle (conquête des foulards, retourner les tortues..).

Par équipe, les exigences techniques seront moins grandes (on peut se mettre à 2 pour retourner un adversaire ou lui prendre son foulard), la charge affective est également allégée, mais des stratégies collectives seront à développer.

## **Le matériel**

Nous envisageons deux cas :

1° - Jeux avec préhension.

Le recours à un objet à conquérir (ballon – foulard...), est une médiation qui permet d'atténuer la charge affective.

Perdre un ballon ou un foulard est moins traumatisant que d'être retourné ou immobilisé par un adversaire.

L'introduction d'un objet à saisir peut être aussi une aide à l'attaquant (ou au plus faible).

On peut par exemple avant le jeu de la tortue proposer une tortue gardant avec son corps un ballon qu'il faudra prendre.

Les actions se feront sur le ballon et indirectement sur le corps de l'adversaire.

2° - Jeux sans préhension

Les objets à saisir qui servent donc de cibles, déterminent la complexité du jeu.

On peut jouer sur :

- Le nombre d'objets (1, 2, ou plus...)
- Leur place sur le corps (hanches, épaules, dos...)
- Leur nature : foulards (cibles larges et flottantes), pinces à linge (cibles plus petites et stables).

## **Les rôles**

Il s'agit surtout d'alléger la charge décisionnelle des joueurs en fixant leur statut.

Dans les jeux à rôles déterminés, il y a un attaquant et un défenseur

(ou éventuellement des attaquants et des défenseurs).

Les tâches motrices sont plus faciles à cerner et à accomplir.

Dans les jeux à rôles non - déterminés, chaque joueur est simultanément attaquant et défenseur. C'est le niveau le plus achevé des jeux d'opposition. Il faut être capable d'attaquer sans se découvrir, de défendre sans oublier les possibilités de contre - attaquer.

## **Les critères de réussite**

Pour un jeu donné, les critères de réussite sont un moyen de simplifier ou complexifier la tâche des joueurs.

Le "sumo", qui propose trois façons de gagner (soulever, déséquilibrer, sortir), est un jeu difficile pour les enfants.

Limiter le jeu à un seul critère de réussite à la fois (sortir par ex.) est un bon moyen de le rendre plus accessible.

Dans les jeux de saisies, avoir à prendre toutes les cibles ou arrêter le jeu à la première cible prise modifie fondamentalement les comportements et les stratégies.

## Evaluer et hiérarchiser les comportements et les attitudes

| DOMAINES | Niveau 1   | Niveau 2  | Niveau 3  | Niveau 4   |
|----------|--|---|---|--|
| AFFECTIF | Se montre inhibé, craintif. Evite ou refuse le combat. ou violent  | Lutte sans appréhension. Accepte le combat. Adopte surtout une attitude défensive.      | Se livre sans retenue.<br><br>Prend l'initiative du contact.  | Prend plaisir à lutter.<br><br>Se maîtrise et respecte son adversaire.         |
| COGNITIF | Ne s'implique pas dans le jeu. Pas de stratégie. Réagit plus qu'il n'agit.   | Intègre la règle des jeux. Adopte une stratégie de combat.                              | Prend en compte le comportement de son adversaire. S'adapte.  | Modifie sa stratégie en fonction de l'adversaire et en cours de combat.        |
| MOTEUR   | Mobilisation énergétique faible. Registre moteur limité : fuites, évitement. Ou hyper-activité et absence de maîtrise gestuelle. | Répond aux attaques, résiste, tire, pousse.<br><br>Privilégie les prises par les mains. | Change d'appuis. Accepte le déséquilibre, sait se rééquilibrer.<br><br>Utilise les jambes dans les saisies. | Mobilise tout le corps.<br><br>Sait utiliser le corps de l'autre à son profit. |



# RECUEIL DE JEUX

Règles, actions privilégiées, matériel, variables,

| <b>LES CERCEAUX BRÛLANTS</b>  |  |
|---|--|
| <p><b>Durée :</b> 30s.</p> <p><b>Situation de départ :</b><br/>3 cerceaux sont répartis sur le tapis.<br/>Les joueurs sont debout, ils se tiennent par les mains ou les avant-bras.</p> <p><b>But :</b><br/>Amener son adversaire dans l'un des cerceaux.</p> <p><b>Critères de réussite :</b><br/>Un joueur a gagné dès que son adversaire est entré en contact avec l'intérieur de l'un des cerceaux.</p> <p><b>Interdits spécifiques :</b><br/>Changer les prises de départ (mains ou avant-bras).</p> | <p><b>Nature :</b><br/>Jeu à mi- distance<br/>Rôles non déterminés.</p> <p><b>Objectifs :</b><br/>Tirer/Pousser<br/>Déséquilibrer/Contrôler</p> <p><b>Matériel :</b><br/>3 cerceaux</p> <p><b>Observations :</b></p> |
| <p><b>Variables privilégiées :</b><br/>Rôles : Jouer avec des rôles déterminés.<br/>Matériel : Réduire le nombre ou la taille des cerceaux.</p>   |  |

| <b>LA QUEUE DU DIABLE</b>   |   |
|---|---|
| <p><b>Durée :</b> 30 s.</p> <p><b>Situation de départ :</b><br/>Les adversaires sont debout, face à face<br/>Le défenseur a un foulard dans le dos, passé dans la ceinture.</p> <p><b>But :</b><br/>Pour l'attaquant, prendre" la queue du diable"<br/>Pour le défenseur, conserver le foulard jusqu'à la fin du jeu.</p> <p><b>Critères de réussite :</b><br/>L'attaquant a gagné s'il parvient à décrocher le foulard avant la fin des 30s.</p> <p><b>Interdits spécifiques :</b><br/>Le diable ne peut pas couvrir le foulard pour le protéger.<br/>L'attaquant ne peut pas saisir le diable</p> | <p><b>Nature :</b><br/>Jeu à distance.<br/>Rôles déterminés</p> <p><b>Objectifs :</b><br/>Toucher. Esquiver<br/>Saisir une cible mobile.<br/>Esquiver sans fuir.</p> <p><b>Matériel :</b><br/>Foulards.</p> <p><b>Observations :</b><br/>Bien faire respecter l'interdiction des saisies par l'attaquant.</p> |
| <p><b>Variables privilégiées :</b><br/>Dispositif : Place du foulard (sur une hanche, sur le ventre, dans le col tombant dans le dos...).</p> <p>Temps de jeu : Allonger ou réduire le temps de jeu pour faciliter la tâche de l'attaquant ou celle du défenseur.</p>   |   |

| <b>LES DIABLOTINS</b>   |  |
|---|--|
| <p><b>Durée :</b> 30s.</p> <p><b>Situation de départ :</b><br/>Les joueurs sont debout, face à face.<br/>Chacun a un foulard dans le dos, passé dans la ceinture.</p> <p><b>But :</b><br/>Prendre le foulard de son adversaire.</p> <p><b>Critères de réussite :</b><br/>A gagné celui qui parvient à prendre, le premier, le foulard de son adversaire, sans perdre le sien.<br/>Il y a match nul, en cas de saisies simultanées.</p> <p><b>Interdits spécifiques :</b><br/>Couvrir le foulard.<br/>Saisir son adversaire.</p> | <p><b>Nature :</b><br/>Jeu à distance.<br/>Rôles non déterminés.</p> <p><b>Objectifs :</b><br/>Toucher- Esquiver<br/>Attaquer, s'engager, sans se découvrir.</p> <p><b>Matériel :</b><br/>2 foulards par tapis.</p> <p><b>Observations :</b><br/>Ce jeu met en évidence, la nécessité de toujours faire face à son adversaire.</p> |
| <p><b>Variables privilégiées :</b><br/>Critère de réussite :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Le jeu s'arrête dès que l'un des joueurs a perdu son foulard.</li> <li>2) Le jeu va au terme des 30s, même si l'un des adversaires a perdu son foulard.</li> </ol>   |  |

| <b>LES VOLEURS</b>   |   |
|--|---|
| <p><b>Durée :</b> 30s</p> <p><b>Situation de départ :</b><br/>Les joueurs sont debout, face à face.<br/>Chacun a 4 foulards passés dans la ceinture (ventre, dos, hanches).</p> <p><b>But :</b><br/>Prendre les foulards de son adversaire.</p> <p><b>Critères de réussite :</b><br/>A gagné, le joueur qui, au terme des 30s a pris le plus de foulard à son adversaire.<br/>Il y a match nul, si les 2 joueurs ont pris le même nombre de foulards.</p> <p><b>Interdits spécifiques :</b><br/>Couvrir les foulards.<br/>Saisir son adversaire.</p> | <p><b>Nature :</b><br/>Jeu à distance.<br/>Rôles non déterminés.</p> <p><b>Objectifs :</b><br/>Toucher. Esquiver.</p> <p><b>Matériel :</b><br/>8 foulards, (4 par joueur).</p> <p><b>Observations :</b></p> |
| <p><b>Variables privilégiées :</b><br/>Dispositif : Place et nombre des foulards.<br/>Critère de réussite : Arrêter le combat lorsque l'un des joueurs n'a plus de foulard.</p>  |   |
| <p><b>Variables privilégiées :</b><br/>Rôles : Déterminer les rôles pour sérier les tâches.</p>  |   |

| <b>LE PUIITS</b>  |   |
|---|---|
| <p><b>Durée :</b>30s.</p> <p><b>Situation de départ :</b><br/>1 cerceau au centre de l'aire de jeu (le puits).<br/>Les joueurs, debout face à face, sont paumes contre paumes au-dessus du cerceau.</p> <p><b>But :</b><br/>Entraîner son adversaire dans le puits sans y tomber soi-même.</p> <p><b>Critères de réussite :</b><br/>Un joueur a gagné dès que son adversaire est entré en contact avec l'intérieur du cerceau (main, pieds, corps...)</p> <p><b>Interdits spécifiques :</b><br/>Déplacer volontairement le cerceau pour le glisser sous son adversaire.</p> | <p><b>Nature :</b><br/>Jeu à mi- distance<br/>Rôles non déterminés.</p> <p><b>Objectifs :</b><br/>Déséquilibrer. Contrôler.<br/>Saisir. Se dégager.</p> <p><b>Matériel :</b><br/>1 cerceau.</p> <p><b>Observations :</b><br/>La position de départ, paumes contre paumes, donne de l'importance à la qualité des saisies initiales : cf. prise de kimono en judo.</p> |

| <b>CONQUERIR LA BALLE</b>   |  |
|---|--|
| <p><b>Durée :</b>30s</p> <p><b>Situation de départ :</b><br/>Les joueurs sont à genoux, face à face, les mains posées sur le ballon.</p> <p><b>But :</b><br/>Priver son adversaire du contact avec le ballon.</p> <p><b>Critères de réussite :</b><br/>Un joueur a gagné lorsque son adversaire ne touche plus le ballon.</p> <p><b>Interdits spécifiques :</b><br/>Se mettre debout.</p> | <p><b>Nature :</b><br/>Jeu à opposition médiée.<br/>Rôles non déterminés.</p> <p><b>Objectifs :</b><br/>Saisir/Se dégager.</p> <p><b>Matériel :</b><br/>1 ballon type GRS<br/>ou 1 médecine-ball.</p> <p><b>Observations :</b><br/>Jeu au sol privilégié par mesure de sécurité.</p> |
| <p><b>Variables privilégiées :</b><br/>Critère de réussite : fixer un temps minimum durant lequel un joueur doit avoir perdu tout contact avec le ballon, (3s, 5s..).</p>   |  |

| <b>LES BELIERS</b>  |   |
|---|---|
| <p><b>Durée :</b> 30s.</p> <p><b>Situation de départ :</b><br/>Les joueurs sont face à face, à quatre pattes.</p> <p><b>But :</b><br/>Pousser son adversaire hors de "l'enclos", c'est à dire hors de l'aire de jeu.</p> <p><b>Critères de réussite :</b><br/>Le bélier qui pousse son adversaire hors du terrain en conservant lui-même, au moins <b>2 appuis</b> dans l'aire de jeu a gagné.</p> <p><b>Interdits spécifiques :</b><br/>Se mettre debout. Saisir son adversaire. Donner des coups de tête.</p> | <p><b>Nature :</b><br/>Jeu à mi- distance<br/>Rôles non déterminés</p> <p><b>Objectifs :</b><br/>Pousser / Résister.<br/>Conquérir un territoire.</p> <p><b>Matériel :</b><br/>Surface souple.</p> <p><b>Observations :</b></p> |
| <p><b>Variables privilégiées :</b><br/>Règle : Jouer à rôles déterminés.</p>  |   |

| <b>LES MANCHOTS</b>   |   |
|---|---|
| <p><b>Durée :</b>30s</p> <p><b>Situation de départ :</b><br/>Les joueurs sont debout, face à face, bras croisés dans le dos.</p> <p><b>But :</b><br/>Pousser son adversaire hors du tapis.</p> <p><b>Critères de réussite :</b><br/>Un joueur a gagné dès que son adversaire a pris un appui (pied, main...) hors du tapis.</p> <p><b>Interdits spécifiques :</b><br/>Décroiser les bras. Donner des coups de tête.</p> | <p><b>Nature :</b><br/>Jeu à mi-distance.<br/>Rôles non déterminés.</p> <p><b>Objectifs :</b><br/>Pousser/Résister/Esquiver<br/>Conquête de territoire..</p> <p><b>Matériel :</b><br/>Néant.</p> <p><b>Observations :</b><br/>Jeu donnant lieu à des percussions à maîtriser.</p> |
| <p><b>Variables privilégiées :</b><br/>Règle : Jouer à rôles déterminés.</p>  |   |

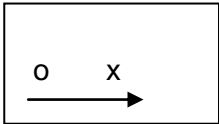
| <b>LE FOULARD-CHEVILLE</b>  |  |
|---|--|
| <p><b>Durée :</b> 1mn.</p> <p><b>Situation de départ :</b><br/>Les joueurs sont à quatre pattes.<br/>Chacun a un foulard à une cheville, passé dans la chaussette.</p> <p><b>But :</b><br/>Prendre le foulard de son adversaire, sans perdre le sien.</p> <p><b>Critères de réussite :</b><br/>Le joueur qui décroche le premier le foulard de son adversaire, a gagné.</p> <p><b>Interdits spécifiques :</b><br/>Se mettre debout.</p> | <p><b>Nature :</b><br/>Jeu d'opposition médiée.<br/>Rôles non déterminés.</p> <p><b>Objectifs :</b><br/>Saisir/Se dégager.<br/>Conquête d'un objet.</p> <p><b>Matériel :</b><br/>2 foulards (1 par joueur )</p> <p><b>Observations :</b></p> |
| <p><b>Variables privilégiées :</b><br/>Dispositif : Mettre 1 foulard à chaque cheville.<br/>Règle : Jouer à rôles déterminés.</p>   |  |

| <b>LES ILES</b>  |   |
|--|---|
| <p><b>Durée:</b> 30 s</p> <p><b>Situation de départ :</b> Au centre de l'aire de jeu, trois cerceaux matérialisent les îles.<br/>Les enfants sont debout, ils se tiennent par <u>les mains ou les avant-bras</u>.<br/>Le défenseur dans un cerceau.</p> <p><b>But :</b> L'attaquant doit amener le défenseur hors des îles.</p> <p><b>Critères de réussite :</b> L'attaquant a gagné lorsque le défenseur a perdu de façon prolongée tout contact avec l'intérieur de la surface délimitée par les cerceaux .</p> <p><b>Interdits spécifiques :</b> lâcher les prises de départ.</p> | <p><b>Nature :</b> Mi- distance – Rôles déterminés</p> <p><b>Objectifs:</b><br/>Tirer /pousser<br/>Déséquilibrer /contrôler<br/>Anticiper - Exploiter les déséquilibres et changer d'appuis</p> <p><b>Matériel :</b> 3 cerceaux</p> <p><b>Observations :</b> Jeu très intéressant pour développer la prise d'information en mouvement et la construction d'un espace orienté par les combattants.</p> |
| <p><b>Variables :</b><br/>Dispositif ; on peut jouer sur le nombre de cerceaux mis à la disposition du défenseur.</p>  |   |

| <b>LA MARGUERITE</b>  |   |
|---|---|
| <p><b>Durée :</b> 30s.</p> <p><b>Situation de départ :</b><br/>Les joueurs sont debout, face à face.<br/>Le défenseur (la marguerite) a 4 foulards passés dans la ceinture (dos, ventre, hanches).</p> <p><b>But :</b><br/>Pour l'attaquant, prendre les foulards.<br/>Pour le défenseur, conserver ses foulards jusqu'à la fin du jeu.</p> <p><b>Critères de réussite :</b><br/>L'attaquant gagne s'il a pris <b>tous</b> les foulards dans les 30s.<br/>Le défenseur a gagné s'il lui reste <b>au moins 1 foulard</b> à l'issue du jeu.</p> <p><b>Interdits spécifiques :</b><br/>Le défenseur ne peut pas couvrir les foulards pour les protéger.<br/>L'attaquant ne peut pas saisir son adversaire.</p> | <p><b>Nature :</b><br/>Jeu à distance.<br/>Rôles déterminés.</p> <p><b>Objectifs :</b><br/>Toucher. Esquiver.<br/>Saisir des cibles mobiles.<br/>Esquiver sans fuir.</p> <p><b>Matériel :</b><br/>Foulards (4 pour 2 joueurs).</p> <p><b>Observations :</b><br/>Bien faire respecter l'interdiction de saisies par l'attaquant.</p> |
| <p><b>Variables privilégiées :</b><br/>Temps de jeu.<br/>Dimensions de l'aire de jeu.</p>   |   |

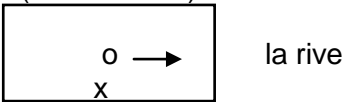
| <b>MARCHE-FOULARDS</b>  |   |
|---|---|
| <p><b>Durée :</b> 30s.</p> <p><b>Situation de départ :</b><br/>Les joueurs sont debout, face à face.<br/>Le défenseur a 1 foulard à chaque cheville (dans les chaussettes et traînant au sol).</p> <p><b>But :</b><br/>L'attaquant doit décrocher les foulards en posant le pied dessus.</p> <p><b>Critères de réussite :</b><br/>L'attaquant a gagné s'il parvient à <b>décrocher 1 foulard</b>.<br/>Le défenseur a gagné s'il a <b>conservé ses 2 foulards</b> à l'issue du jeu.</p> <p><b>Interdits spécifiques :</b><br/>L'attaquant ne peut se servir de ses mains, ni pour prendre les foulards, ni pour saisir son adversaire.</p> | <p><b>Nature :</b><br/>Jeu à distance<br/>Rôles déterminés.</p> <p><b>Objectifs :</b><br/>Toucher. Esquiver.<br/>Précision des touches (pieds)<br/>Esquive, changements d'appuis.</p> <p><b>Matériel :</b><br/>Foulards.</p> <p><b>Observations :</b><br/>Bien faire respecter l'interdiction de saisies par l'attaquant.</p> |

| <b>LA TORTUE</b>  |  |
|---|--|
| <p><b>Durée :</b> 30 s</p> <p><b>Situation de départ :</b><br/>La tortue est à quatre pattes .<br/>Le chasseur est à genoux à côté d'elle.</p> <p><b>But :</b><br/>Le chasseur doit retourner la tortue.</p> <p><b>Critères de réussite :</b><br/>La tortue a perdu dès que son dos touche le tapis.<br/>Si à l'issue des 30s le chasseur n'a pas réussi à retourner son adversaire, la tortue a gagné.</p> <p><b>Interdits spécifiques :</b><br/>Il est interdit de saisir au cou pour l'attaquant et de sortir pour le défenseur.</p> | <p><b>Nature :</b> Corps à corps – Rôles déterminés</p> <p><b>Objectifs:</b><br/>Contrôler, déséquilibrer, retourner.<br/>Conserver / supprimer les appuis.</p> <p><b>Matériel :</b> aucun</p> <p><b>Observations :</b><br/>Situation de lutte au sol avec contrôles et retournement pour l'attaquant, dégagements pour le défenseur.<br/>Perception des points « clefs » des appuis de la « tortue ».</p> |
| <p><b>Variables :</b> On passe de la « tortue » à la lutte avec immobilisation dos au sol en modifiant les rôles (rôles indéterminés).</p>  |  |

| <b>LE PRISONNIER</b>   |  |
|--|--|
| <p><b>Durée:</b>30s</p> <p><b>Situation de départ :</b><br/>Les joueurs sont debout, face à face dans l'aire de jeu. Ils se tiennent par les mains.<br/>La prison est située dans le dos du gendarme hors de l'aire de jeu. (voir schéma)</p> <p>gendarme x            prison</p> | <p><b>Nature:</b> Corps à corps - Rôles déterminés</p> <p><b>Objectifs :</b><br/>Tirer / pousser<br/>Déséquilibrer / contrôler</p> |
| <p><b>But :</b> Le gendarme (attaquant) doit amener le prisonnier (défenseur) dans la prison.</p>  | <p><b>Matériel :</b> Surface souple</p>  |
| <p><b>Critères de réussite :</b> Le gendarme a gagné dès que le prisonnier a pris un appui à l'extérieur de l'aire de jeu (côté prison).<br/>Si à l'issue des 30 s le prisonnier est toujours resté sur le tapis il a gagné.</p>   | <p><b>Observations :</b><br/>La règle n'interdit pas le jeu au sol.</p>  |
| <p><b>Interdits spécifiques :</b> Il est interdit de se lâcher les mains.</p>  |  |
| <p><b>Variables privilégiées:</b><br/>Le jeu peut être un jeu à rôles indéterminés (chacun essaie d'entraîner l'autre dans son camp)<br/>But : la prison peut être constituée par l'ensemble de la zone extérieure de l'aire de jeu.</p>   |  |



| <b>LA CREPE</b>  |   |
|--|---|
| <p><b>Durée:</b> 30s</p> <p><b>Situation de départ :</b><br/>La crêpe est couchée sur le dos au centre du tapis. Son adversaire est à genoux, à côté d'elle, et la maintient au sol, mains posées sur son corps.</p> <p><b>Buts :</b> La crêpe doit se retourner et se mettre à plat ventre. Son adversaire doit l'en empêcher.</p> <p><b>Critères de réussite :</b><br/>La crêpe a gagné dès que son ventre est en contact avec le sol.</p> <p><b>Interdits spécifiques :</b></p> | <p><b>Nature :</b> Corps à corps - Rôles déterminés</p> <p><b>Objectifs :</b><br/>Saisir /se dégager<br/>Déséquilibrer /contrôler</p> <p><b>Matériel :</b><br/>Surface souple</p> <p><b>Observations :</b><br/>Jeu qui sollicite un usage de tout le corps pour contrôler la crêpe comme pour se retourner.</p> |
| <p><b>Variables privilégiées :</b><br/>Critères de réussite : le temps de contrôle au sol peut être augmenté (continuité du combat au sol).</p>  |   |

| <b>L'ANGUILLE</b>  |   |
|--|---|
| <p><b>Durée:</b> 30s</p> <p><b>Situation de départ :</b> Au départ, " l'anguille " est couchée sur le dos, au milieu de l'aire de jeu.<br/>Le " pêcheur " est à genoux à son côté, mains posées sur elle.</p> <p><b>But :</b> " L'anguille " doit se retourner et regagner la rive (voir schéma).</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>--o l'anguille<br/>x le pêcheur</p> <p><b>Critères de réussite :</b> " L'anguille " a gagné dès que la moitié de son corps est " sur la rive ".</p> <p><b>Interdits spécifiques :</b> Il est interdit à l'anguille de se mettre debout, au pêcheur de ne saisir que par les vêtements.</p> | <p><b>Nature :</b> Corps à corps - Rôles déterminés</p> <p><b>Objectifs :</b><br/>Saisir : - se dégager - Résister - Contrôler<br/>Anguille: Conserver la maîtrise de ses appuis et les diversifier.<br/>Pêcheur: Mobiliser tout son corps pour contrôler l'autre.</p> <p><b>Matériel :</b> Tapis</p> <p><b>Observations :</b> Travail de contrôle du corps de l'autre pour le pêcheur et de dégagement par reptation pour l'anguille - Travail dans l'axe.</p> |
| <p><b>Variables privilégiées :</b><br/>But : Sortir par n'importe quel côté de la surface (travail sur plusieurs axes ; rotations et torsions)</p>   |   |

| <b>Le Sumo</b>   |  |
|--|--|
| <p><b>Durée:</b> 1mn</p> <p><b>Situation de départ :</b> Les adversaires sont debout, face à face dans l'aire de jeu.</p> <p><b>But :</b> Sortir son adversaire de l'aire de jeu, le déséquilibrer ou le soulever.</p> <p><b>Critères de réussite :</b> Pour gagner, il faut soit:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- obliger son adversaire à prendre un appui quelconque hors de l'aire de jeu, sans sortir soi-même. (le sortir)</li> <li>- l'obliger à prendre un appui dans l'aire de jeu, avec une partie du corps autre que la plante des pieds. (le déséquilibrer)</li> <li>- lui supprimer tous ses appuis au sol. (le soulever)</li> </ul> <p><b>Interdits spécifiques :</b></p> | <p><b>Nature :</b> Corps à corps - Rôles indéterminés</p> <p><b>Objectifs :</b> Tirer/pousser - Saisir/se dégager - Soulever/résister - Déséquilibrer/contrôler.</p> <p><b>Matériel :</b> Surface souple</p> <p><b>Observations :</b><br/>Jeu très riche car il offre une multitude de réponses offensives et défensives</p> |
| <p><b>Variables privilégiées :</b><br/>Rôles: les rôles peuvent être déterminés. ( un attaquant - un défenseur).<br/>But: on peut ne fixer qu'un seul but à la fois ; sortir ou déséquilibrer ou soulever.</p>   |  |

| <b>La lutte anglaise</b>   |  |
|--|--|
| <p><b>Durée:</b> 1mn</p> <p><b>Situation de départ :</b> Départ debout face à face dans l'aire de jeu.</p> <p><b>But :</b> Ceinturer son adversaire en étant dans son dos.</p> <p><b>Critères de réussite :</b><br/>L'attaquant est dans le dos de son adversaire et le ceinture .</p> <p><b>Interdits spécifiques :</b></p> | <p><b>Nature:</b> Corps à corps - Rôles indéterminés</p> <p><b>Objectifs :</b> S'approcher / Se tenir à distance -Saisir/se dégager - Déséquilibrer /contrôler</p> <p><b>Matériel :</b> Tapis ou pelouse</p> <p><b>Observations:</b> On peut autoriser la lutte au sol (continuité des actions) ou non (évite les risques de projections en cas de surface non adaptée - situation beaucoup moins riche)<br/>L'attention des joueurs est mobilisée par le dos qui est un espace dont tous les élèves n'ont pas conscience,</p> |
| <p><b>Variables privilégiées :</b><br/>Rôles : on peut utiliser le jeu avec des rôles déterminés (un attaquant -un défenseur sont désignés)</p>  |  |

| <b>La lutte turque</b>  |   |
|---|---|
| <p><b>Durée:</b> 1 mn</p> <p><b>Situation de départ :</b> Départ debout face à face dans l'aire de jeu.</p> <p><b>But :</b> Soulever l'adversaire du sol et faire deux pas en le contrôlant.</p> <p><b>Critères de réussite :</b><br/>Sera déclaré vainqueur, le lutteur qui aura supprimé tout appui au sol à son adversaire et aura réussi à faire deux pas en le contrôlant (pas de reprise d'appuis)</p> <p><b>Interdits spécifiques :</b> voir variables</p> | <p><b>Nature:</b> Corps à corps - Rôles indéterminés</p> <p><b>Objectifs :</b> Saisir/se dégager - Déséquilibrer /contrôler - Soulever /résister</p> <p><b>Matériel :</b> Surface souple</p> <p><b>Observations :</b><br/>Ce jeu est complexe car le but demande un contrôle complet du corps de l'autre. La force musculaire et le rapport taille/poids des adversaires jouent un rôle important dans l'issue des combats.</p> |
| <p><b>Variables privilégiées:</b><br/>Dispositif : On peut ne mettre en présence que des adversaires de même catégorie de poids.<br/>But: Soulever son adversaire suffit pour gagner (Lutte Sénégalaise -Sumo) ou ne faire qu'un seul pas.<br/>Rôles : On peut utiliser le jeu avec des rôles déterminés (un attaquant - un défenseur)<br/>Interdits: Interdire la lutte au sol.</p>  |   |

| <b>La lutte sénégalaise</b>  |   |
|--|---|
| <p><b>Durée:</b> 1mn</p> <p><b>Situation de départ :</b> Départ debout face à face dans l'aire de jeu.</p> <p><b>But :</b> Soulever l'adversaire du sol</p> <p><b>Critères de réussite :</b><br/>Sera déclaré vainqueur, le lutteur qui aura supprimé tout appui au sol à son adversaire</p> <p><b>Interdits spécifiques :</b></p> | <p><b>Nature:</b> Corps à corps - Rôles indéterminés</p> <p><b>Objectifs :</b><br/>Saisir/se dégager - Contrôler - Soulever /résister</p> <p><b>Matériel :</b> Tapis ou pelouse</p> <p><b>Observations :</b><br/>Comme dans la lutte Turque, la force musculaire et le rapport taille/poids des adversaires jouent un rôle important dans l'issue des combats</p> |
| <p><b>Variables privilégiées:</b><br/>Dispositif : On peut ne mettre en présence que des adversaires de même catégorie de poids.<br/>Rôles : Jouer avec des rôles déterminés (un attaquant et un défenseur sont désignés)<br/>Interdits: Interdire la lutte au sol.</p>  |   |

## LES CROCOS

**Durée :** 30s.

**Situation de départ :**

1 ballon (l'œuf) est placé au centre de l'aire de jeu.  
Les « crocos », à quatre pattes, sont placés sur les rives opposées.

**But :**

Chacun essaie de s'emparer de l'œuf pour l'amener sur la rive opposée, derrière son adversaire.

**Critères de réussite :**

Un joueur a gagné s'il dépose le ballon sur la rive opposée à son point de départ.

**Interdits spécifiques :**

Se mettre debout.  
Lancer le ballon qui doit être porté et non jeté.

**Nature :**

Jeu à opposition médiée.  
Rôles non déterminés.

**Objectifs :**

Contrôler.  
Saisir. Se dégager.

**Matériel :**

1 ballon.

**Observations :**

**Variables privilégiées :**

Rôles : Déterminer les rôles pour sérier les tâches.

## LE TRESOR

**Durée:** 30s

**Situation de départ :** Les deux adversaires sont à quatre pattes au centre de l'aire de jeu .Le défenseur a un ballon entre les mains (le trésor).

**But :** L'attaquant doit s'emparer du ballon et le sortir de l'aire de jeu.

**Critères de réussite :** L'attaquant a gagné s'il parvient à s'emparer du ballon et à le faire sortir du tapis.  
Si à l'issue des 30s, le ballon est toujours dans l'aire de jeu, le défenseur a gagné.

**Interdits spécifiques :**

Les actions s'exercent sur le ballon et non sur le corps de l'adversaire

**Nature :** opposition médiée - Rôles déterminés

**Objectifs :** Saisir se dégager

**Matériel :** Surface souple - ballon

**Observations :** Ce jeu peut constituer une bonne entrée dans l'activité car les actions ne se font pas directement sur le corps de l'adversaire;

**Variables privilégiées:**

Matériel : Jouer sur la taille du ballon (plus il sera petit plus le rôle de l'attaquant sera complexe) et sur la nature du ballon (un médecine-ball limite les stratégies de fuite).  
Dispositif :Le départ du jeu peut se faire au sol (un genou au sol) avec contact préalable ou non entre les adversaires.  
Rôles: On peut transformer le jeu en jeu à rôles indéterminés (conquérir la balle).