



Des jeux d'opposition... à la lutte (3)

Paola Perotti
Enseignante d'E.P.S.

Dans ce numéro nous vous proposons une série de

Jeux d'opposition à distance → a) Avec la conquête de l'objet (paru dans le n° 31)
→ b) Avec la conquête ou la délimitation du territoire.

Jeux d'opposition à distance avec la conquête ou la délimitation du territoire.

1) En couple, exécuter les jeux précédents 1-2-3-4-5-6-7 parus sur le n° 31 de la revue (par 3), en utilisant des espaces étroits ou délimités, couloirs ou cercles de 2,5/3 m de diamètre. Celui qui sort est éliminé ou pénalisé.

2) La queue du serpent

Dans un cercle de 2,5/3 m de diamètre, il y a un "serpent" qui a une queue sur le dos. En dehors du cercle, il y a les autres joueurs (4/5). Au signal du départ, les joueurs qui sont hors du cercle peuvent y entrer pour essayer de prendre la queue du serpent. Le serpent ne peut pas sortir, mais il peut essayer d'éliminer les adversaires en les touchant. Celui qui est touché abandonne le jeu.

Une solution pour les joueurs éliminés c'est de créer un cercle en plus dans lequel, un peu à la fois, se reconstitue un groupe qui peut repartir pour jouer une nouvelle "manche".

3) Le butin

Les équipes de 5 joueurs (nombre variable selon la grandeur du terrain de jeu): 5 *gardiens* et 5 *voleurs*.

Chaque joueur a une "queue-vie" à la taille sur le dos ou sur la hanche. Le terrain est formé par un double cercle; dans le cercle central il y a 5/6 ou plus objets de facile préhension (foulards, balles



en éponge, éponges) de plus cette zone est la "maison" des voleurs.

Au moment du départ des *gardiens* sont éparpillés dans le grand cercle et les *voleurs* sont hors de la circonférence.

Au signal du départ les voleurs doivent essayer de voler le butin qui se trouve dans le petit cercle. Pour cela ils doivent entrer dans le terrain des gardiens qui à leur tour essayent de les neutraliser en leur prenant la "vie".

- Si le gardien réussit à prendre la *vie*, le voleur est éliminé. Quand le gardien est resté seul, il peut éventuellement remplacer un camarade fatigué.



Celui qui perd le scalp, salue l'adversaire (on peut chercher un rituel pour le salut du début et de la fin!) et il se déplace dans le secteur suivant (dans ce cas le n° 2) de nouveau avec son scalp. Celui qui se trouve dans le nouveau secteur attend d'avoir un nouvel adversaire (une autre personne qui a perdu dans le secteur précédent) avec qui combattre. Celui qui a battu l'adversaire en attend un autre parmi les camarades du même secteur (le gagnant d'un autre couple). Si on est resté seul et qu'il y a un adversaire on ne peut pas refuser le combat sinon on passe dans le secteur suivant.

Et ainsi de suite.

Si c'est le voleur qui prend la "vie" du gardien, celui-ci est éliminé.

- Le voleur peut se sauver en allant dans la chambre du butin (les gardiens ne peuvent pas y entrer), prendre une partie du butin (un seul objet) et réessayer, quand il le désire, la traversée dans le sens inverse.

Si le gardien lui prend la vie, il doit reporter le butin dans la zone centrale et sortir du jeu.

S'il réussit à passer indemne, il gagne un point et peut repartir pour un nouvel assaut. Si, durant le duel, c'est lui qui réussit à gagner la vie du gardien, celui-ci est éliminé.

Le jeu finit:

- quand tout le trésor a été porté hors du terrain de jeu;
- quand une équipe a éliminé l'autre;
- quand le temps mis à disposition est terminé: compter combien de gardiens et de voleurs sont restés dans le jeu. Les voleurs augmentent leurs points avec chaque objet volé.

Variante:

essayer de diversifier le nombre de joueurs de l'une ou de l'autre équipe.

4) Le scalp.

La classe est divisée par couples. Si le nombre de couples est trop élevé, faire jouer seulement la moitié de la classe pendant que l'autre moitié s'organise dans l'observation et l'arbitrage.

Diviser le terrain de jeu en 4 parties (on peut utiliser les lignes déjà existantes; par exemple celles du terrain de volley-ball). Chaque joueur possède un scalp (foulard) sur le dos.

Au départ, tous les couples se trouvent dans la zone 1.

Au signal de départ chaque membre du couple cherche à gagner le scalp de l'adversaire ou à le faire sortir du terrain de compétition.

Celui qui est éliminé dans la zone 4 sort du jeu.

A la fin du temps accordé, chaque joueur acquiert un score qui correspond à la zone où il se trouve (six points pour ceux qui sont sortis). On additionne les scores obtenus dans les différentes manches et celui qui a le moins de points a gagné.

De cette façon on résout le problème de celui qui perd tout de suite et qui est éliminé. En outre on donne la possibilité de se confronter avec des camarades de même force.



5) Variante de "RUBA BANDIERA"

Deux équipes numérotées. Chaque joueur a un foulard sur la hanche.

L'enseignant peut appeler un, deux ou trois numéros; les adversaires s'affrontent sur la ligne du milieu du camp et doivent chercher à s'emparer du

foulard de l'adversaire ou de déséquilibrer ce dernier de manière à lui faire dépasser la ligne (sont valables les mêmes règles du Ruba Bandiera classique).

Variantes:

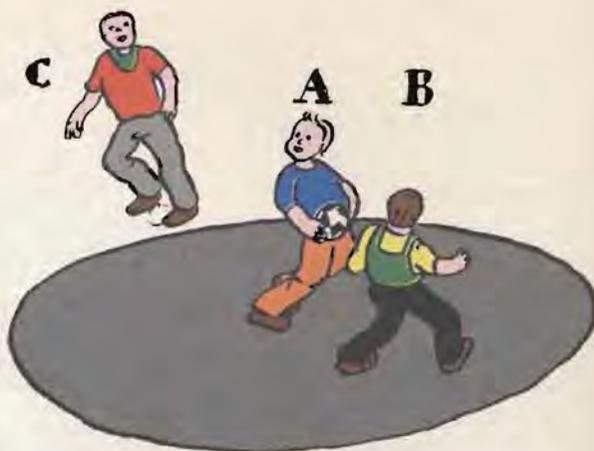
- celui qui appelle le numéro est un élève qui a aussi le rôle d'arbitre;
- varier la position;
- à la place de la ligne de milieu de terrain, on délimite un couloir dans lequel s'affrontent.

6) Je touche...

A trois joueurs, **A** et **B** dans un cercle de 4/5 m. de diamètre, **C** se trouvant hors du cercle fait le juge. **A** a un ballon:

- **A** doit essayer de toucher n'importe quelle partie du corps de **B** avec le ballon sans le lancer. **B** doit l'éviter, mais il ne peut pas sortir du cercle.

- **A** doit toucher **B** dans une partie du corps fixée. **B** doit l'éviter, mais il ne peut pas sortir du cercle.



- **B** aussi a un ballon. Les deux doivent essayer de se toucher et de se pousser hors du cercle. Celui qui réussit à toucher l'adversaire gagne un point. On peut décider que chaque membre du petit groupe fait partie d'une équipe, de cette façon celui qui n'obtient jamais de points a également la possibilité de gagner grâce à l'addition des points de tous les membres de l'équipe.

Évaluation globale des jeux d'opposition à distance. (n°30 et 31)

Pour l'évaluation l'enseignant peut se servir:

1) *De l'observation guidée* dans le cours de la leçon ou dans une épreuve spécifique à la fin du cycle. La fiche du relevé peut répondre aux questions suivantes:

a) Il réussit à conquérir l'objet en profitant des possibilités offertes par l'adversaire (1er et 2e indicateurs);

oui non

b) Il adapte des tactiques offensives et défensives (2e indicateur);

oui non

c) Il varie les tactiques (créativité - 2e indicateur);

oui non

d) Il accepte le duel (troisième indicateur);

oui non

e) Il respecte les règles (troisième indicateur);

oui non

2) *De l'autoévaluation de l'élève* par des fiches sous forme de questions, par exemple:

a) Combien de façons de prendre le foulard je connais?

1 2 3

b) Combien de façons de défendre le foulard je connais?

1 2 3

c) Je suis capable de conquérir le foulard:

1 fois sur 3 1 fois sur 2

d) Je suis capable de faire sortir mon adversaire

1 fois sur 3 1 fois sur 2

du premier coup

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
- "Les sports de combat, les jeux d'opposition à l'Ecole

- Elémentaire" Ministère de l'Education National de la jeunesse et des sports. Ed. "Revue E.P.S."
- "Jeux de lutte - 52 Jeux pour l'Ecole Élémentaire" Daniel Eichelbrenner. Ed. "Revue E.P.S."
- Articles E.P.S. n. 30 et 31 de l'Ecole Valdôtaine.