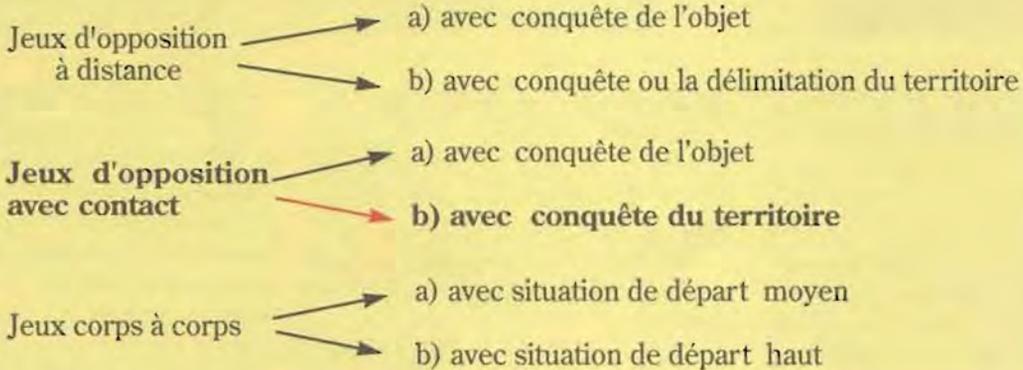




Des jeux d'opposition...à la lutte (5)

Paola Perotti
Enseignante d'E.P.S.

D'après le schéma présenté sur le n° 30 de la revue.



Jeux d'opposition avec contact et conquête du territoire

Voici une série de jeux avec contact où l'espace délimité, le territoire, devient un point de repère et par la suite un moyen de développement du sujet.

On rappelle que *conquérir un territoire signifie réussir à y rentrer, à en sortir ou à le délivrer d'un adversaire.*

L'introduction de l'élément espace augmente l'auto-contrôle.

1) Ligne Maginod

Par couples, face à face, séparés une ligne. Au signal, les concurrents doivent chercher à faire dépasser la ligne par l'adversaire.



Variantes

- Changer les prises: une main, la prise par la ceinture, au moyen d'un objet;
- changer la position de départ: dos à dos, accrochés par les coudes, à quatre pattes, dos à dos avec prise de la main droite qui passe entre les jambes écartées.

2) Ligne Maginod 2

Par couples, les deux concurrents sont placés du même côté.



Y doit franchir la ligne en 45°, X doit l'en empêcher. Changer souvent les rôles.

Variantes

- Partir à quatre pattes;
- Par terre: en partant à une certaine distance de la ligne, Y doit toucher au-delà de la ligne avec une partie établie du corps, X doit s'y opposer;

- Par terre, Y avec un ballon qui doit essayer de placer au-delà de la ligne, X doit s'y opposer. Il est interdit de se lever pendant le déroulement de ces variantes.

3) Sur corde raide

Par couple, sur une poutre d'équilibre placée par terre ou sur une banquette.



Les concurrents doivent essayer de déséquilibrer l'adversaire: c'est gagné même s'il touche le sol avec un seul pied.

4) Viens!

Non, c'est à toi de venir!

Par couples, l'un en face de l'autre dans un couloir: les concurrents doivent essayer de tirer l'adversaire dans leur camp.



Variantes

- Les concurrents doivent se pousser en dehors du couloir;
- changer les prises et les positions de départ par exemple: les jambes pliées, se pousser mains contre mains;
- prendre des points de repère dans le sens de la longueur du couloir;
- comme dans la variante précédente, mais Y doit maintenir toujours un pied en dehors du couloir (naturellement il est souhaitable qu'on change les rôles).

5) Tirer sur la corde

Les enfants divisés en deux équipes alignées face à face, au milieu d'un couloir; tous les enfants tiennent une longue corde des deux mains.

L'équipe gagnante est celle qui dans un temps fixé, réussit à faire dépasser la ligne du couloir placée derrière elle, à l'équipe adverse.



6) Comme pour les jeux 1-2-4, mais en employant un cercle tracé par terre.

7) Le cercle élastique

Un cercle formé par les enfants avec un minimum de cinq joueurs. Le cercle est serré et les enfants sont liés en se tenant par la taille. Au milieu il y a un enfant qui, au départ, doit essayer de sortir du cercle. Limiter la durée des tentatives.



8) Le trou noir

Des cercles éparpillés par terre dans une zone délimitée. Les joueurs sont par couples. Au départ chaque joueur cherche à faire entrer son adversaire, même avec un seul pied, dans un cercle. Celui qui entre dans le cercle s'y assoit et à la fin du temps fixé on fait les comptes. C'est celui qui a moins de points qui gagne.



9) L'île est à moi!

Par couples, face à face, liés par les mains. X a un pied dans un cerceau posé par terre (ou cercle dessiné). Y doit essayer de faire sortir X du cercle. Jouer en temps limité.



Variantes

- X gagne le match s'il réussit à faire mettre un pied dans le cercle à l'adversaire;
- Y avec un pied levé et les bras croisés doit chercher à faire sortir X du cercle. X doit, à son tour, chercher à faire poser par terre le pied de l'adversaire.

10) Chevaux et chevaliers

Deux couples de concurrents dans un cercle qui mesure 3 mètres de diamètre. Le cheval porte sur son dos le chevalier.



Les chevaux pensent seulement à organiser les attaques des adversaires pendant que les chevaliers doivent essayer de les pousser hors du cercle.

11) Le capital

Par couples dans un double cercle concentrique. X se trouve au centre du petit cercle et dispose d'un certain "capital" de points.

Y cherche à faire mettre à X même un seul pied hors du petit cercle; dans ce cas X perd un point chaque fois que cela arrive. A la fin du temps fixé, évaluer les capitaux et inverser les rôles.



Variante

Si Y réussit à porter l'adversaire en dehors des deux cercles, celui-ci perd tout le butin.

12) Comme pour les jeux n° 1-2-4-9-10, mais en employant un espace carré ou rectangulaire.

13) La lutte des crabes

Cinq ou plus joueurs disposés

en cercle face à l'extérieur et **accrochés par les coudes.**

Les deux groupes s'affrontent dans un camp carré ou rectangu-

laire et doivent chercher à pousser le groupe adverse en dehors de la zone de jeu, mais sans lâcher prise.



Attention!

On rappelle qu'il est important de:

- 1) choisir la proposition en fonction de l'équipement et des terrains de jeu disponibles pour éviter des accidents;
- 2) responsabiliser les enfants le plus possible en leur faisant organiser eux-mêmes, par exemple l'arbitrage, faisant en sorte d'établir clairement ce qu'ils doivent observer;

3) trouver des images pour vos propositions en leur donnant par exemple un titre ou en inventant une histoire...;

4) jouer, de préférence, avec un temps défini pour limiter l'intensité;

5) transformer les propositions en jeu d'équipe;

6) commenter les jeux faits. On se pose des questions du type: que dois-je faire pour déséquilibrer l'adversaire?

Évaluation globale des jeux d'opposition avec contact

Pour l'évaluation, l'enseignant peut se servir:

De l'observation guidée en répondant à une série de questions:

- a) Il accepte le contact physique (1er indicateur)
OUI NON
- b) Il se déséquilibre facilement (1er indicateur)
OUI NON
- c) Il utilise et évalue l'espace à disposition (1er indicateur)
OUI NON
- d) Il sait utiliser son corps pour attirer l'attention ou refuser l'adversaire (2e indicateur)
OUI NON
- e) Il sait protéger l'objet de plusieurs façons (3e indicateur)
OUI NON

De l'auto-évaluation de l'élève en fournissant aux enfants des fiches sous forme de questions, par exemple:

- a) Combien de façons de prendre l'objet je connais?
1 2 3
- b) Combien de façon de défendre l'objet je connais?
1 2 3
- c) Je suis capable de conquérir l'objet
1 fois sur 3 1 fois sur 2
- d) Je suis capable de faire sortir ou entrer mon adversaire
1 fois sur 3 1 fois sur 2
du premier coup

(Tous ces points, peuvent faire partie du relevé de l'aspect créatif et pour le relevé du 2e indicateur).

BIBLIOGRAPHIE

- "Jeux de lutte: 52 jeux pour l'Ecole Elémentaire" par Daniel Eichelbrenner - Ed. Revue E.P.S..

- "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..

- Articles E.P.S. n° 30-31-32-33 de l'Ecole Valdôtaine.