

RENCONTRES JEUX D'OPPOSITION AU CYCLE 2

ORGANISATION :

- Espaces de jeu composés de 2 tapis rapprochés
- Tenue de sport légère, pieds nus, cheveux attachés, aucun objet sur soi (montre, bijou, barrette...)

1 Préparation collective des 2 classes : 10 mn

- **Echauffement collectif :**

- mise en mouvement des différentes parties du corps : du haut vers le bas
- marches des animaux : canards, grenouilles, serpent
- manipulations à deux : la poupée de chiffon

- **Rappel des 3 règles d'or :** Ne pas se faire mal - Ne pas faire mal à l'autre - Ne pas se laisser faire mal

- **Rappel des règles des 2 premiers jeux** (le tournoi sera expliqué juste avant)

- **Répartition des élèves :**

- par binômes selon 2 critères: niveau de maîtrise (experts/débrouillés) et gabarit (taille, poids)
- 4 enfants par espace de jeu : 2 lutteurs, 1 juge, 1 arbitre
- 1 chronométreur central

2 Jeu «La queue du diable»

1 ceinture avec 1 foulard par enfant : 3 manches de 30 secondes chacune, à tour de rôle.

Durée totale du jeu : 5 mn

3 Jeu «Le chasseur et la tortue»

3 manches de 30 secondes chacune, à tour de rôle.

Durée totale du jeu : 5 mn

PAUSE : bilan rapide des 2 jeux + explication des règles du tournoi ***5mn***

4 Tournoi des petits lutteurs

durée totale : 30 mn

2 binômes par tapis : 2 lutteurs / 2 juges-arbitres

Total de 6 combats de 3 manches de 30 secondes chacune (soit 3 combats pour chaque lutteur)

ex: A contre B – C contre D - A contre C - B contre D – A contre D – B contre C –

On se salue avant et après chaque combat.

Si les enfants ont fini leurs combats avant le signal, ils attendent assis sur leurs tapis.

Signal sonore commun à chaque rotation.

Rotation toutes les 10 mn : changement de tapis, 2 lutteurs montent, 2 lutteurs descendent

5 Clôture de la rencontre

Retour au calme :

- manipulations à deux : la poupée de chiffon
- massages corporels à 2

Bilan de la rencontre :

- donner ses impressions : plaisir ? difficultés ?
- qu'est-ce qu'on a appris en pratiquant ces jeux d'opposition ?
- qu'est-ce qu'on a aimé, pas aimé ?

LES ACTIVITES CHOISIES:

La queue du diable

- Dans un 1^{er} temps, différencier les rôles : attaquant/défenseur,
- S'engager dans l'espace propre de l'adversaire,
- 2 élèves face à face, debout, porteurs d'un ruban ou foulard à la ceinture,
- Durée: 30 '' maximum par manche,
- Prendre le foulard accroché à la ceinture de l'adversaire, tout en empêchant, de se faire prendre le sien,
- Le 1^{er} qui prend le foulard a gagné.

La tortue

- 1 contre 1 : 30 '' maximum,
- Contrôler et agir sur l'adversaire au sol,
- Défenseur : la tortue, à 4 pattes sur le tapis,
- Attaquant : agenouillé les 2 mains posées sur le dos de la tortue
- Aire du jeu : 2 x 2 m (2 tapis),
- Retourner la tortue : sur le dos, les deux épaules touchant le sol si possible.

Le combat des petits lutteurs

Dispositif

- Groupe de 4 : 2 lutteurs, 2 juges arbitres
- Au départ : les deux adversaires sont face à face, à genoux, les mains posées sur les épaules de l'adversaire
- Consigne sécuritaire : ne pas se lever et respecter les règles d'or
- 1 zone de combat de 2 mètres sur 2 mètres ou 2 tapis

