

Jeux de coopération et d'opposition CI

Sens de l'activité :

Ce sont des activités d'affrontement inter-individuel ou collectif, médiées par le corps ou un engin dans un espace établi, pendant un temps défini, permettant de déterminer un vainqueur en respectant des règles et des conventions relatives à la sécurité et à l'intégrité de la personne physique.

Elles permettent d'accepter le contact et de découvrir quelques actions fondamentales : **tirer, pousser, saisir, immobiliser, esquiver.**

Règles essentielles :

règles de sécurité

à faire reprendre par les enfants à chaque séance

Ne pas faire mal

Ne pas se faire mal

Ne pas se laisser faire mal

JEU D'OPPOSITION

Les règles d'or

**Je connais et je respecte les règles d'or
pour jouer avec tous les enfants**



1. Je ne me fais pas mal.

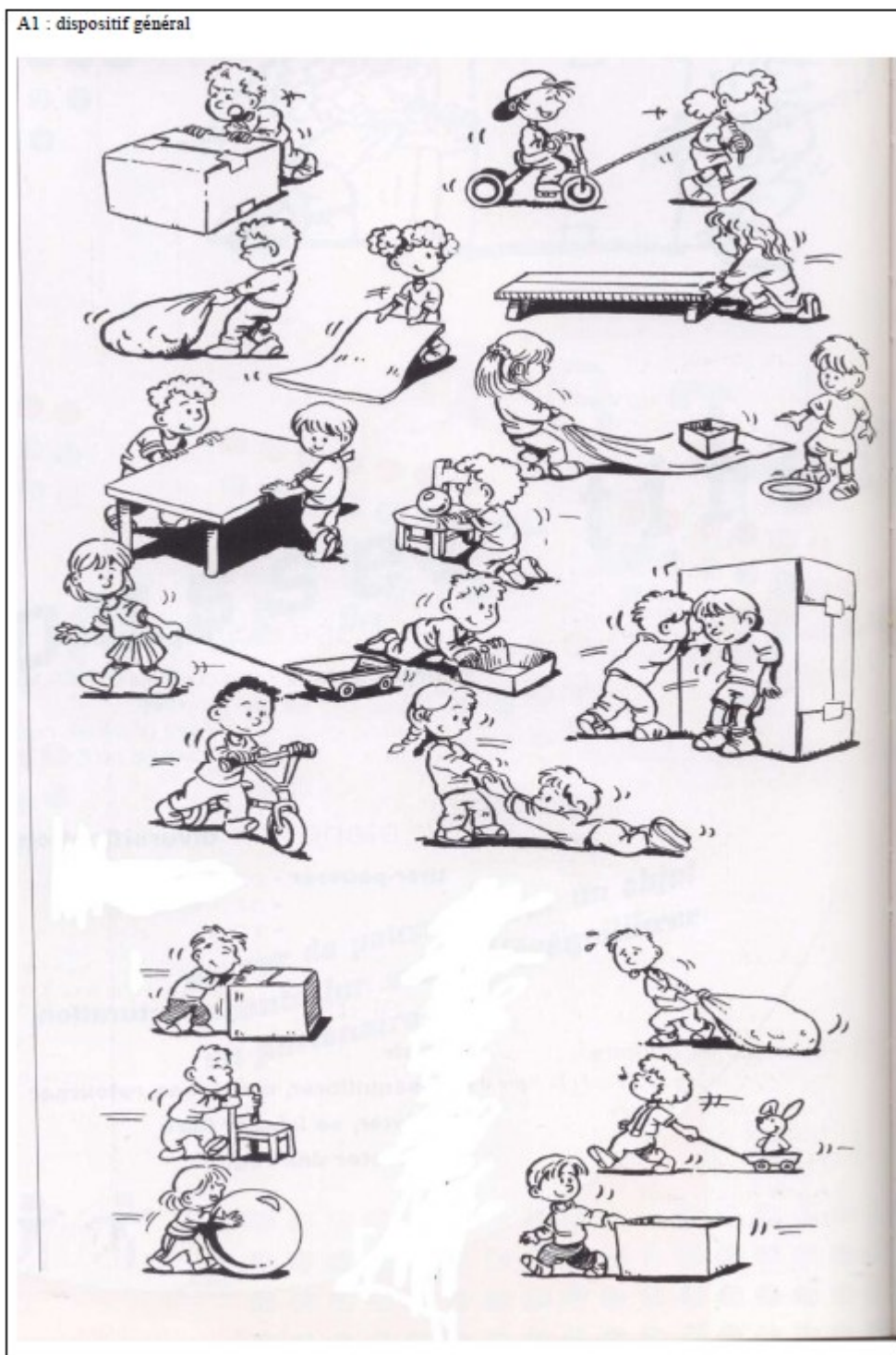


2. Je ne fais pas mal.



3. Je ne laisse
pas l'autre me faire mal.

Entrée dans l'activité (Situations d'apprentissage pour les PS) : Tirer/pousser



Le petit chat

Les enfants se déplacent à 4 pattes. Au signal, ils effectuent des roulades sur le côté.

Le loup et l'agneau :

jeu d'opposition avec pas ou peu de contacts/ accepter le contact

Niveau 1 :

Une brebis et son agneau se donne la main. La brebis doit protéger l'agneau en s'interposant entre lui et le loup.

Niveau 2 :

Un berger et son troupeau (groupe de 5 à 6 élèves se tenant fermement par la taille) doivent protéger un agneau (le dernier de la file) en s'interposant devant le loup.

Varié les contacts : toucher, saisir, utiliser un foulard.

La forêt :

accepter le contact

Dispositif : classe divisée en deux équipes : les arbres et les promeneurs. Les arbres sont dispersés sur l'espace de jeu (enfants 4 pattes, bras et jambes tendus et écartés).

Temps de jeu : 45 secondes

But de la tâche :

- pour les promeneurs, se déplacer dans la forêt en passant dans les espaces libres (entre les bras, les jambes, sous le corps)
- pour les arbres, garder sa forme initiale Règle : les promeneurs ne doivent pas faire tomber les arbres

Consignes :

- pour les promeneurs : au signal, vous traversez la forêt en passant sous le plus d'arbres possible jusqu'au top donné par l'enseignant
- pour les arbres : vous ne devez pas bouger du signal de départ au signal de fin

Critères de réussite : passer sous 5 arbres au moins dans le temps

imparti.

Variantes :

- Le parcours : peut s'effectuer à 4 pattes, sur le ventre, sur le dos,
- La hauteur des arbres : enfants en appui sur les pieds et les mains, sur les pieds et les coudes
- Le temps de jeu



SORTIR LES OURS

jeu de coopération (vers jeu d'opposition corps à corps)

Niveau 1 : Les déménageurs : tirer/pousser/coopérer

But du jeu :

Les déménageurs doivent sortir les meubles de la maison dans le minimum de temps.

Dispositif :

- objets volumineux, caisses lestées avec cordes...

Niveau 2 : Les déménageurs : coopérer/accepter le contact

But du jeu :

Les déménageurs doivent sortir les meubles de la maison dans le minimum de temps.

Dispositif :

- 2 demi-classes : les meubles, les déménageurs ; changer les rôles
- les limites de la maison sont bien matérialisées

Règles :

- Les meubles restent totalement immobiles. Ils ne résistent pas.
- Ils prennent, au départ de la manche, une position (à genou, en boule...) qu'ils ne quitteront pas.
- Un meuble est considéré comme sorti lorsqu'il est à l'extérieur des limites de la maison.
- L'équipe la plus rapide a gagné.

Niveau 3 : *Sortir les ours : coopérer/accepter le contact/opposition en corps à corps*

But du jeu :

Pour les ours : ne pas se faire sortir de sa tanière.

Pour les chasseurs : sortir les ours de leur tanière.

Dispositif :

- 2 demi-classes : les chasseurs, les ours ; changer les rôles
- les limites de la tanière sont bien matérialisées

Règles :

•position de départ :

- l'équipe des ours se tient au centre des tapis

- l'équipe des chasseurs se tient autour des tapis

Au signal, les chasseurs vont tenter de sortir les ours de leur tanière.

Les ours n'ont pas le droit de se débattre, d'empêcher la prise, de bouger.

Se joue en un temps donné.

•Réussites : au bout de 3 manches :

-les ours gagnent s'il y a encore des ours dans la tanière

-les chasseurs gagnent s'il n'y a plus d'ours dans la tanière

Aide :

Les ours peuvent se tenir entrelacés, s'aider du poids de leur corps

Les chasseurs peuvent se mettre à plusieurs sur un ours.



jeu de coopération

Niveau 1 : *La chenille : coopérer/toucher*

Objectifs:

Maîtrise des appuis.

Perception de l'action de l'autre et adaptation immédiate.

Situation :

Les élèves sont par petits groupes de 3 ou 4 à 4 pattes.

Chacun tient les chevilles de son prédécesseur.

Le groupe se déplace en restant uni.

Variantes :

- parcours variés, avec obstacles de plus en plus difficiles :
 - slalom autour de plots
 - tourner autour de cerceaux
 - passer par dessus des petites haies
 - passer sous un fil
 - enchaîner plusieurs de ces actions
- courses de chenilles (petites chenilles)
- courses en relais
- concours de la plus grande chenille
- au signal, le dernier vient prendre la place du premier et prend la tête de la chenille sans qu'elle s'arrête.

Niveau 2 : *La chenille et l'escargot : coopérer/toucher*

Objectifs:

Maîtrise des appuis.

Perception de l'action de l'autre et adaptation immédiate.

Situation :

Les élèves sont par petits groupes de 3 ou 4 à 4 pattes.

Chacun tient les chevilles de son prédécesseur.

La (les) chenille(s) se déplace(nt) sans rupture.

Un (des) escargot(s) à quatre pattes essaie de venir s'accrocher derrière la (les) chenille(s).

jeu d'opposition corps à corps

But du jeu :

Pour le fourmis : se déplacer.

Pour les chasseurs : fixer/immobiliser les fourmis.

Règles du jeu :

•Position de départ :

- l'équipe de fourmis se tient au centre des tapis, à 4 pattes

- l'équipe des chasseurs se tient autour des tapis, à 4 pattes

Au signal, les fourmis se promènent sur le tapis, les chasseurs tentent de les en empêcher.

Dispositif :

-2 demi-classes : les chasseurs, les fourmis ; changer les rôles

jeu d'opposition corps à corps

Objectifs :

Vérifier que les élèves sont capables de pousser, tirer, sans utiliser les habits, de se faire confiance, définir les espaces d'évolution...

But du jeu :

- pour les cantonniers : dégager la zone de « l'héliport », en faisant rouler les camarades.
- pour les boules de neige : se mettre en forme de boule de neige, maintenir cette forme pour se laisser rouler.

Organisation matérielle :

- classe divisée en 2 groupes
- 2 zones distinctes

Variantes : nombre de boules de neige, un groupe observateurs, éloignement des zones...

Consignes données aux élèves :

- pour les cantonniers : faire rouler les boules de neige en cherchant le moyen de ne pas faire mal.
- *pour les boules* : ne pas se laisser faire mal, rester en boule pour tourner.

Critères de réussite : temps mis pour le dégagement.

Critère d'évaluation :

- les cantonniers font rouler sur l'axe longitudinal, anticipent collectivement la trajectoire des autres boules.
- les boules de neige conservent leur forme « en boule ».

Place de l'enfant dans l'activité :

AVANT

Observer et aider à installer le matériel.
Expliquer et respecter les règles de sécurité.
Avoir pratiqué les ateliers de la rencontre.
Prendre conscience de l'espace jeu utilisé.
Ranger le matériel.

PENDANT

Prendre part à l'activité.
Accepter le résultat.
Développer son autonomie.
Savoir respecter des règles.
Respecter les règles de sécurité.
Se repérer dans l'espace.
Rencontrer les autres.
Récupérer ses affaires.
S'exprimer, réagir face à des illustrations.

APRES

Rappeler, en se faisant comprendre, un événement vécu collectivement.

Références :

Guide de l'enseignant

Revue EPS

Fichiers jeux

USEP

L'éducation physique à l'école maternelle

Revue EPS

Quatre activités d'EPS pour les 3-12 ans

Revue EPS