|  |  |
| --- | --- |
| Cluses Haut Giffre | **RENCONTRE MATERNELLE**  **« Jeux d’Opposition »**  **Mardi 3, jeudi 4 et vendredi 5 Février 2015** |

**Principe de la rencontre :**

2 ou 3 classes (+ c’est possible mais c’est + lourd…)

Les élèves sont répartis en **12 équipes.** (équipes panachées : 2 ou 3 enfants de chaque classe dans chaque équipe) (voir grille jointe) :

* 4 équipes « Dossards » (1 bleue, 1 jaune, 1 rouge, 1 verte)
* 4 équipes « Dossards et croix» (*scotch sur dossard*) (1 bleue, 1 jaune, 1 rouge, 1 verte)
* 4 équipes « Foulards » (1 bleue, 1 jaune, 1 rouge, 1 verte)

1 adulte accompagne chaque équipe.

Les équipes « tournent » sur 3 ateliers pendant la rencontre (selon le tableau des rotations plus loin).

Les ateliers sont choisis parmi des jeux représentant 3 types de jeux d’opposition.

**Les jeux :**

##### 1 . opposition « duel »

# Le sumo ((

|  |  |
| --- | --- |
| A1  J1  J2  A2  A : Arbitre J : Joueur  Les élèves passent successivement aux places A1 puis J1 puis J2 puis A2.  (A2 passant en A1…) | But du jeu: Faire sortir son adversaire de l’aire de jeu. |
| Dispositif: Les joueurs s’affrontent 2 à 2. Chaque joueur rencontre les 3 autres en passant aux différents postes. |
| Départ : J1 et J2 se placent face-à-face, à genoux, les mains sur les épaules de l’autre.  L’arbitre A1 donne le signal de départ. |
| Fin : Le premier joueur qui fait sortir son adversaire de l’aire de jeu a gagné.  Les arbitres A1 et A2 désignent le vainqueur avec des cartons de couleur (J/R/V/B)  (en cas de désaccord des arbitres, égalité). |

#### 2. opposition « DUEL à distance »

# Les Pinces à Linge

|  |  |
| --- | --- |
| A1  J1  J2  A2  A : Arbitre J : Joueur  Les élèves passent successivement aux places A1 puis J1 puis J2 puis A2. | But du jeu: Prendre les 2 pinces à linges accrochées sur l’adversaire (devant et/ou derrière), tout en empêchant de se faire prendre les siennes et sans sortir de l’aire de jeu. |
| Dispositif: Les joueurs s’affrontent 2 à 2. Chaque joueur rencontre les 3 autres en passant aux différents postes. |
| Départ : J1 et J2 se placent face à face, 1 main dans le dos.  L’arbitre A1 donne le signal de départ. |
| Fin Le premier joueur qui prend les pinces de l’adversaire gagne la partie.  Les arbitres A1 et A2 désignent le vainqueur avec des cartons de couleur (J/R/V/B)  (en cas de désaccord des arbitres, égalité). |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Organisation pour tous les jeux « DUEL » :  On installe **autant de terrains** que de joueurs par équipe (ici, 4 joueurs donc 4 terrains).  Les équipes sont « rangées » comme sur l’illustration, par rôle, en face d’un repère (ici un cône + un bâton) de la couleur de l’équipe : tous les joueurs de l’équipe bleue sont arbitres A1, les rouges sont joueurs J1, etc …  Dès que tous les combats sont terminés, les joueurs restent à leur place.  Un adulte déplace alors les repères de couleur pour que tous les joueurs changent de place en même temps.  *(Il vaut mieux que ce type de rotation ait été « expérimenté » en classe avant !!)* |

# 3 . opposition « COLLECTIF »

# Les tortues

|  |  |
| --- | --- |
| Situation de départ :  = chasseurs =tortues | But du jeu: Pour les tortues :traverser, à 4 pattes, sans se faire retourner, le tapis, le plus de fois possible et emmener une « **salade** » de l’autre côté *(pour comptabiliser les passages)*  Pour les chasseurs : retourner les tortues pour les empêcher de traverser le terrain. |
| Dispositif: 2 équipes l’une contre l’autre.  2 manches de 1 mn .  Chaque tortue qui traverse le terrain dépose la « salade » qu’ elle a transportée de l’autre côté.. Puis elle retourne au départ par l’extérieur du tapis et elle prend une nouvelle « salade » et recommence.  Si elle est retournée, elle doit sortir du terrain **par le côté** et repartir au départ pour retenter sa chance en gardant sa « salade ».  On totalise les « salades » et on inverse les rôles pour une 2ème manche.  Les chasseurs n’arrachent pas les « salades ». |
| Départ : Chaque équipe, **à 4 pattes,** en dehors du terrain.  Au signal de l’arbitre, les 2 équipes rentrent en jeux. |
| Fin :  Fin du temps imparti pour la manche (1 mn) |

Les salades= des sacs de grains par exemple.

Rq 1: l’arbitrage est tenu par un adulte.

Rq 2 :ne faire jouer que des équipes de max. 5/6 joueurs.

(on peut les dédoubler et faire plusieurs manches si ils sont plus nombreux)

(on peut les dédoubler et faire plusieurs manches si ils sont plus nombreux)

### Les Rotations

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **1er tour** | **2ème tour** | **3ème tour** |
| Jeu 1 (de type « DUEL ») |  |  |  |
| **Jeu2**  (de type « Duel  à distance») |  |  |  |
| **Jeu 3**  (de type collectif) |  |  |  |