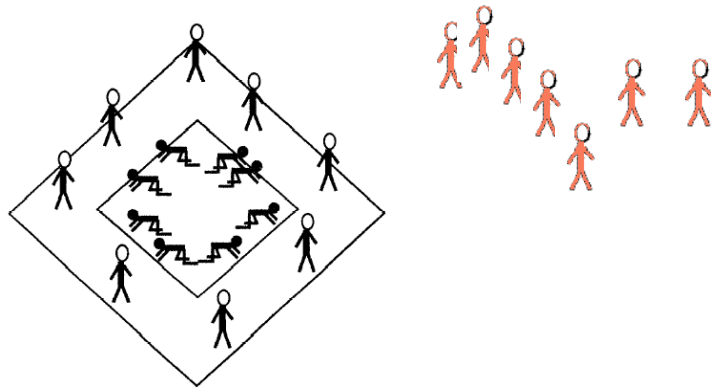


DISPOSITIF : (schéma)



L'organisation du groupe : Trois groupes de 8 élèves
A : ours ; B : chasseurs ; C : observateurs. (alternance/rotations)

Matériel : Tapis (zones de jeu bien délimitées)
Chasubles de trois couleurs

Sécurité : Règles d'or

CONSIGNES :

Les ours : vous êtes au sol (sur le dos ou sur le ventre), dans votre tanière (espace délimité). Vous devez résister aux attaques des chasseurs qui veulent vous faire sortir de votre tanière. Si un ours est sorti, il ne peut plus revenir dans sa tanière.

Les chasseurs : vous devez sortir les ours de leur tanière le plus vite possible. Au bout de 30'', le jeu s'arrête et on compte le nombre d'ours sortis. A devient B qui devient C, qui devient A.etc..

REGULATION

Pour faciliter

- Retour sur la situation « tirer un partenaire passif »
- Réduire le nombre d'ours
- Réduire l'espace

Pour complexifier

- Les ours peuvent éliminer un chasseur s'ils le mettent à terre (faire toucher le sol à une autre partie du corps que les pieds)

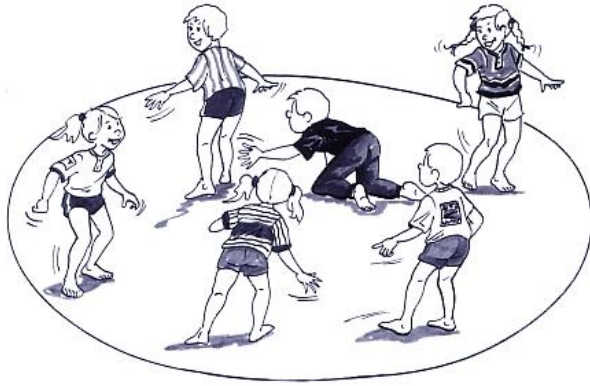
CE QUI EST A APPRENDRE

- Accepter le contact direct
- S'organiser collectivement pour résister aux chasseurs
- Tirer/pousser/trainer
- Rechercher des saisies efficaces pour sortir les ours
- S'organiser collectivement pour anéantir des chasseurs

CRITERES DE REUSSITE :

- Pour les chasseurs : sortir le plus d'ours possible durant le temps imparti
- Résister et anéantir au moins deux chasseurs

DISPOSITIF : (schéma)



L'organisation du groupe : par dispositif 5 à 7 antilopes debout, face à un crocodile à 4 pattes.
5 à 6 rotations pour que chaque enfant joue le rôle du crocodile
Durée de chaque phase de jeu : 30''

Matériel : Tapis
Espace de chaque dispositif délimité

Sécurité : Règles d'or

CONSIGNES :

Au signal, les antilopes : vous êtes debout dans votre espace délimité. Vous vous déplacez en trainant les pieds (pas glissés), il est interdit de décoller les pieds.

Attention, un crocodile rôde !

Le crocodile est à 4 pattes, il doit attraper et faire tomber les antilopes.

Une antilope tombée, peut se remettre debout si elle est touchée par une autre antilope.

On comptabilise le nombre total d'antilopes mises au sol. Celui qui en a fait tomber le plus, a gagné.

Changement de crocodile.

REGULATION

Pour faciliter

- Jeu de la rivière aux crocodiles simple (franchissement de territoire)
- Réduire l'espace

Pour complexifier

- Antilope tombée = crocodile supplémentaire

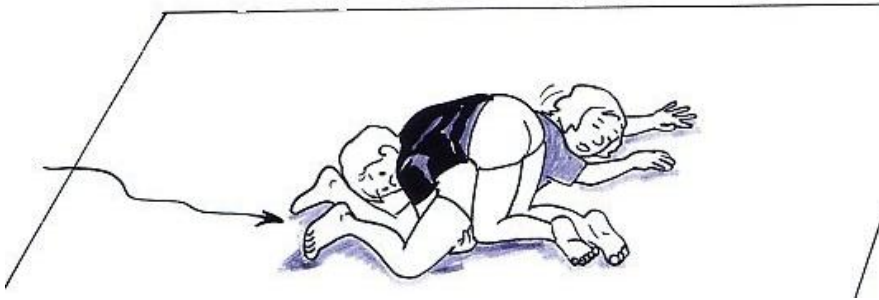
CE QUI EST A APPRENDRE

- Accepter le contact direct
- Maîtriser l'équilibre en position debout
- Fléchir les jambes pour être plus stable
- Accepter la chute
- Faire chuter un adversaire debout (ceinturer les 2 jambes des antilopes et le pousser à l'aide de mes épaules)

CRITERES DE REUSSITE :

- Faire chuter au moins trois antilopes durant le temps imparti

DISPOSITIF : (schéma)



L'organisation du groupe : en binômes. (crapaud/anguille)
Changement de rôle.

Matériel : Tapis
Zones de départ et d'arrivée identifiées (plots)

Sécurité : Règles d'or

CONSIGNES :

Au signal :

Les crapauds : vous êtes à plat ventre et vous désirez traverser la rivière.

Les anguilles : vous vous entourez autour du crapaud pour l'empêcher de traverser la rivière.

L'anguille qui ralentit le plus son crapaud (qui arrive donc en dernier) a gagné.

Changer de rôle et de partenaire.

REGULATION

Pour faciliter

- Zone à traverser réduite
- Action du crapaud entravée (ballon entre les bras, à ne pas perdre)

Pour complexifier

- Départ à plat dos des crapauds
- Crapauds sur la ligne de départ, anguilles sur le côté, au signal les crapauds tentent de traverser et les anguilles viennent s'enrouler autour d'eux pour les empêcher de progresser.

CE QUI EST A APPRENDRE

- Accepter le contact direct
- Rechercher l'immobilisation au sol
- Utiliser sa propre inertie pour tasser le crapaud au sol
- Rester en contact étroit avec le crapaud
- Amener les crapauds sur le dos pour une meilleure immobilisation

CRITERES DE REUSSITE :

- Le crapaud doit traverser la rivière
- L'anguille ne permet pas la traversée du crapaud

DISPOSITIF : (schéma)



L'organisation du groupe : en binômes.

Un binôme par tapis. (rocher/chercheur)
Changement de rôle.

Matériel : Tapis

Un espace de 2 x 2 m/binôme

Balles/ballons

Perles « olives »

Sécurité : Règles d'or

CONSIGNES :

Rocher : en boule. Vous cacher une perle au sol.

Chercheur de perle : Vous êtes à côté du rocher. Au signal, vous devez retourner le rocher pour récupérer la perle cachée sous lui.

Durée du combat : 15''.

REGULATION

Pour faciliter

- Se mettre à deux pour retourner le rocher

Pour complexifier

- Le rocher résiste.
- Le rocher résiste mais en plus, il tient entre les genoux un ballon /une balle, qu'il ne doit pas perdre. (on facilite le rôle de l'attaquant).

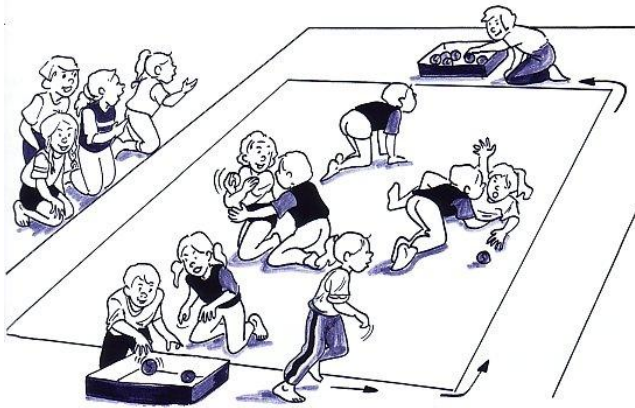
CE QUI EST A APPRENDRE

- Accepter le contact direct
- Rechercher différents modes retournement de l'adversaire (chercheur)
- Améliorer sa stabilité au sol (rocher)

CRITERES DE REUSSITE :

- Retourner au moins deux fois le rocher sur l'ensemble de la séance

DISPOSITIF : (schéma)



L'organisation du groupe : En 3 groupes : A=lézards ; B=fourmis ; C= spectateurs

Matériel : Tapis

Dossards différents par équipe

Nombreux objets (Balles/ballons de formes et tailles différentes, foulards...)

Deux caisses

Sécurité : Règles d'or

CONSIGNES :

Au signal :

Les fourmis : Vous avez trouvé la réserve de nourriture des lézards. (caisse avec ballons). Vous allez devoir transporter cette nourriture (à 4 pattes) dans votre propre réserve (seconde caisse). On ne peut transporter qu'un seul objet à la fois. Chaque fourmi ayant réussi à transporter un objet, revient par l'extérieur de l'aire de jeu, sans être inquiétée, et en reprend un autre.

L'équipe qui a transporté le plus d'objets a gagné.

Les lézards : vous empêchez les fourmis de vous voler votre nourriture. Vous pouvez les ralentir (cf : anguilles/crapauds). Vous pouvez aussi le retourner sur le dos auquel cas, elles doivent reprendre un autre objet dans votre réserve. (l'objet récupéré est remis dans la réserve par le maître ou un observateur)

Durée du jeu : 1 minute

REGULATION

Pour faciliter

- Pas de franchissement de territoire pour la fourmi : à 4 pattes, elle doit conserver le plus longtemps possible l'objet

Pour complexifier

- Objets = pinces à linge que les fourmis se fixent sur elles. Il faut retirer l'ensemble des pinces pour l'arrêter.

CE QUI EST A APPRENDRE

- Accepter le contact direct
- Apprécier la distance adversaire partenaire
- Ralentir et ou Retourner l'adversaire (pour les lézards)

CRITERES DE REUSSITE :

- Ralentir et retourner les fourmis.
- Individuellement, pour les lézards: avoir ralenti et /ou retourné au moins deux fourmis
- Individuellement pour les fourmis : avoir transporté au moins deux objets.

DISPOSITIF : (schéma)



L'organisation du groupe : en binômes (A et B)

Matériel : Tapis
Foulards

Sécurité : Règles d'or

CONSIGNES :

Un joueur A (défenseur) est au sol sur le ventre.
Un joueur B (attaquant) le contrôle (sur lui : cf situation craudauds/anguilles).
Au signal, A doit se relever et se remettre sur ses pieds. B l'en empêche.
Durée : 20''.
Changement de rôle.

REGULATION

Pour faciliter

- A avec balles dans les mains
- A avec ballon dans les mains

Pour complexifier

- Yeux bandés pour B.

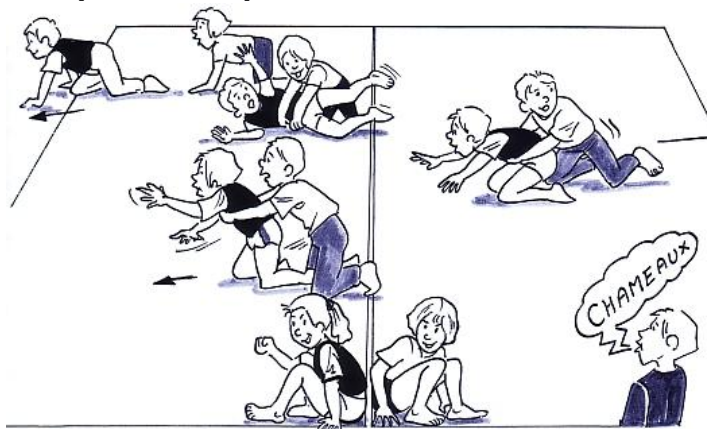
CE QUI EST A APPRENDRE

- Accepter le contact direct
- Rechercher différents modes d'immobilisation (saisies et contact étroit)
- Utiliser le poids de son propre corps : écraser l'adversaire au sol
- Créer un déséquilibre chez son adversaire (saisir un membre de B) : priver d'appui
- Pour défenseur : revenir sur le ventre pour pouvoir se redresser.

CRITERES DE REUSSITE :

- Pour B maintenir à terre A durant les 20''

DISPOSITIF : (schéma)



L'organisation du groupe : 6 à 8 élèves par groupe par dispositif
Fonctionnement par vagues

Matériel : Tapis

Sécurité : Règles d'or

CONSIGNES :

Chamois et chameaux sont assis dos à dos au centre du tapis.

A l'annonce du mot « chameaux », ceux-ci partent à 4 pattes en direction de leur camp (extrémité du tapis). Les chamois doivent les empêcher, soit en les ralentissant (immobilisant) ou en les retournant sur le dos.

A l'annonce de « Chamois », c'est le contraire.

Attribution de points : (cf feuille calcul)

- 1 point pour celui qui rejoint son camp
- 3 points pour celui qui immobilise un adversaire

REGULATION

Pour faciliter

-

Pour complexifier



- Départ face à face à plat ventre
- Départ sur le dos, pieds contre pieds
- Départ sur le dos, tête contre tête.



CE QUI EST A APPRENDRE



- Accepter le contact direct
- Apprécier la distance adversaire partenaire
- Réagir à un signal.
- Rôle déterminé par le signal (attaquant ou défenseur)
- Ralentir et ou Retourner l'adversaire

CRITERES DE REUSSITE :

- Retourner au moins deux adversaires
- Immobiliser au moins 3 adversaires.

<u>Equipe</u>	<u>A rejoint son camp</u> 	<u>Immobilise son adversaire</u> 	Total points
Rouge	x 1	x 3	...+...+...=.....
Jaune	x 1	x 3	...+...+...=.....
Bleue	x 1	x 3	...+...+...=.....
Verte	x 1	x 3	...+...+...=.....

<u>Equipe</u>	<u>A rejoint son camp</u> 	<u>Immobilise son adversaire</u> 	Total points
Rouge	x 1	x 3	...+...+...=.....
Jaune	x 1	x 3	...+...+...=.....
Bleue	x 1	x 3	...+...+...=.....
Verte	x 1	x 3	...+...+...=.....

<u>Equipe</u>	<u>A rejoint son camp</u> 	<u>Immobilise son adversaire</u> 	Total points
Rouge	x 1	x 3	...+...+...=.....
Jaune	x 1	x 3	...+...+...=.....
Bleue	x 1	x 3	...+...+...=.....
Verte	x 1	x 3	...+...+...=.....