

DISPOSITIF : (schéma)



L'organisation du groupe : Pour un dispositif : (5 à 6 joueurs dont un diable, dans un espace délimité d'environ 4m x 4m).

Multiplier le dispositif

Matériel : Plots pour délimiter l'espace
Un foulard par dispositif

Sécurité : Règles d'or

CONSIGNES :

Aux diables : Tenez-vous au milieu de la zone de jeu, avec un foulard glissé dans votre dos au niveau de la ceinture. Vous empêchez les autres d'attraper votre foulard. Attention, vous ne devez pas sortir de la zone. Tout joueur touché par le diable dans la zone, marque un mauvais point.

Aux autres : Vous devez arracher la queue du Diable, sans vous faire toucher. Vous devez être dans la zone pour prendre le foulard. Celui qui réussit devient diable. Vous pouvez, en cas de danger sortir de la zone où vous serez en sécurité.

REGULATION

Pour faciliter

- La tâche des joueurs : seul le diable se déplace à 4 pattes

Pour complexifier

- Deux diables par dispositif
- Même jeu mais, déplacements à 4 pattes pour tous

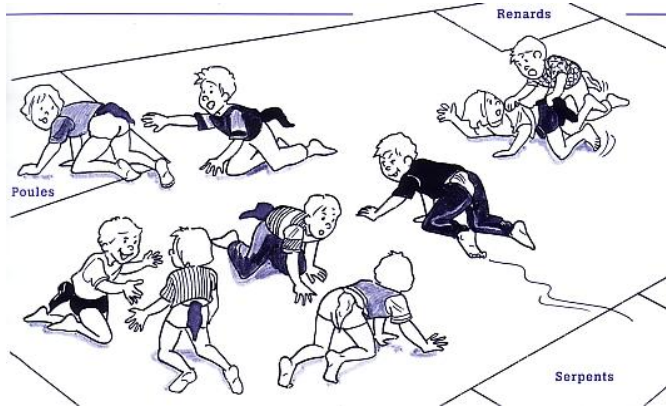
CE QUI EST A APPRENDRE

- Apprécier la distance adverse partenaire
- Attraper/Esquiver
- Réagir sur différents appuis

CRITERES DE REUSSITE :

- Pour le diable : toucher au moins 5 joueurs sans se faire prendre le foulard
- Pour les joueurs : prendre au moins une fois la queue du diable et avoir moins de 5 points

DISPOSITIF : (schéma)



L'organisation du groupe : Trois groupes de huit (Poules, Renards, Vipères)
Deux groupes jouent, le troisième observe.
Rotations des groupes (un groupe sort....)

Matériel : Tapis

Un foulard par enfant (Une couleur différente par équipe)
Réserves de foulards aux extrémités du tapis

Sécurité : Règles d'or

CONSIGNES :

Vous allez devoir attraper tous les foulards de l'autre équipe.
Attention, vous ne devez pas vous faire prendre le vôtre. Si, vous le perdez, vous ne pouvez plus attraper de foulard, et vous sortez du tapis. On se déplace à 4 pattes.
Le jeu s'arrête dès qu'une équipe a récupéré tous les foulards de l'autre équipe. Si on sort du tapis, on perd son foulard.
(NB : pour éviter les éliminations rapides, avoir une réserve de foulards dans laquelle on vient piocher pour continuer à jouer : temps limité à 45'', l'équipe qui a récupéré le plus de foulards a gagné.)

REGULATION

Pour faciliter

- Foulard au niveau du poignet

Pour complexifier

- Déplacements debout
- Les trois groupes en même temps (à 4 pattes)
- Idem, mais les poules chassent les vipères, qui elles mêmes chassent les renards. Les renards chassent les poules. (à 4 pattes)

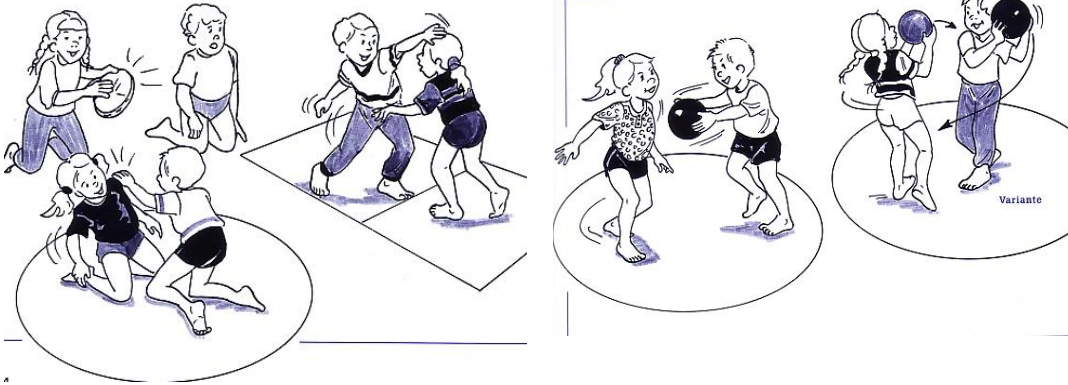
CE QUI EST A APPRENDRE

- Apprécier la distance adversaire partenaire
- Attraper/Esquiver
- Entrer en contact avec l'autre et agir sur lui.
- Coopérer pour attraper des foulards

CRITERES DE REUSSITE :

- Attraper au moins deux foulards.
- Perdre son foulard au maximum 4 fois.

DISPOSITIF : (schéma)



L'organisation du groupe : en binômes.

Un binôme par tapis. (Attaquant/défenseur)
Changement de rôle.

Matériel : Tapis

Sécurité : Règles d'or

CONSIGNES :

A 4 pattes, l'attaquant doit toucher l'autre au niveau de l'épaule. On n'a pas le droit de sortir du tapis.

Le défenseur doit éviter de se faire toucher les épaules. Le jeu dure 30 secondes.

On compte le nombre de touches.

On change les rôles. Celui qui a le plus de touches a gagné.

REGULATION

Pour faciliter

- Toucher n'importe quelle partie du corps de l'adversaire.

Pour complexifier

- Toucher la main
- Toucher le genou
- Toucher la cheville
- Idem, mais debout (avec toutes les variantes quant au niveau de la touche.)
- Debout, l'attaquant tient un ballon à deux mains, et doit toucher le défenseur.
- Idem, mais cibles déterminées (cuisses, tronc, épaules...)
- *Situation duelle (avec ou sans ballon)*

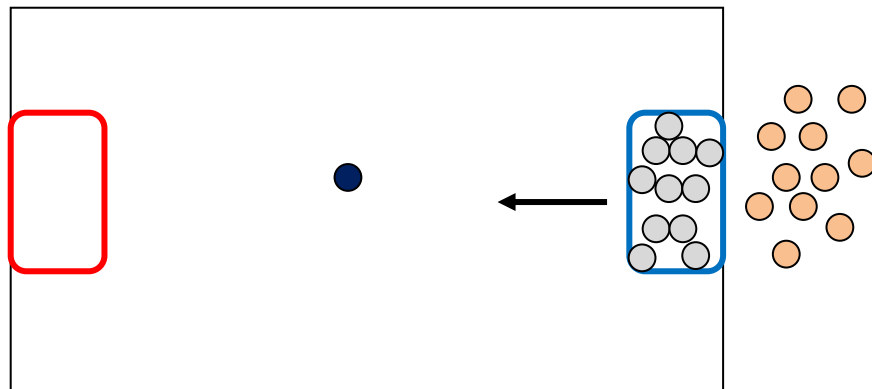
CE QUI EST A APPRENDRE

- Apprécier la distance adversaire partenaire
- Esquiver/feinter
- Réagir rapidement au niveau des appuis, de la vitesse d'exécution
- S'engager vers différentes parties du corps de l'adversaire
- *Tenir deux rôles simultanément*

CRITERES DE REUSSITE :

- Toucher l'adversaire au moins trois fois.
- Avoir plus de touches que son adversaire.

DISPOSITIF : (schéma)



L'organisation du groupe : En ½ classe, fonctionnement par vagues.

Un loup et des brebis (deux vagues)

Un foulard à la ceinture par brebis.

Deux bergeries

Matériel : Plots pour délimiter l'espace de jeu (dans la cour ou en salle)

Foulards

Corde ou craie pour délimiter les bergeries.

Sécurité : Règles d'or

CONSIGNES :

Au signal, les brebis (vague n°1) doivent sortir et regagner l'autre bergerie, sans se faire prendre son foulard par le loup.

Les brebis ayant perdu leur foulard deviennent des loups. La dernière brebis qui reste a gagné.

La brebis devient loup, seule pour le début de la seconde vague de brebis. ETC...

REGULATION

Pour faciliter

- Réduire l'espace

Pour complexifier

- Une seule bergerie, au signal, on sort obligatoirement de la bergerie et interdiction d'y revenir.
- *Saisir et mettre la brebis sur le dos (faire toucher le sol à une épaule) : Déplacements à 4 pattes, et tapis nécessaires*

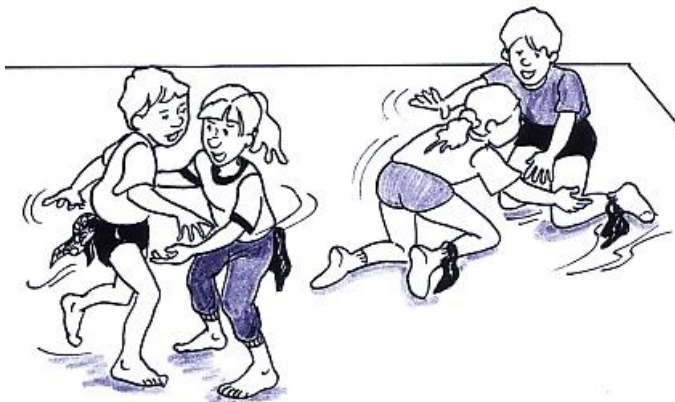
CE QUI EST A APPRENDRE

- Apprécier la distance adverse partenaire
- S'approcher pour attaquer en situation collective (loups)
- Esquiver /feinter
- Saisir et courir
- *Saisir et retourner*

CRITERES DE REUSSITE :

- Brebis : ne pas se faire attraper *et retourner*
- Loup : attraper toutes les brebis.

DISPOSITIF : (schéma)



L'organisation du groupe : en binômes.

Un binôme par tapis. (Attaquant/défenseur)
Changement de rôle.

Matériel : Tapis
Foulards

Sécurité : Règles d'or

CONSIGNES :

Les deux sont à 4 pattes : Au signal, l'attaquant a 20 '' pour attraper le foulard du défenseur (à la ceinture). On n'a pas le droit de sortir du tapis.

Le défenseur doit éviter de se faire attraper son foulard.

On change les rôles.

REGULATION

Pour faciliter

- Situation « La queue du Diable »

Pour complexifier

- Foulard à la cheville
- Debout, foulard à la ceinture, à la cheville.
- Debout : une seule main peut saisir le foulard, l'autre est dans le dos.
- Situation duelle à 4 pattes puis debout (variance quant à la position du foulard : ceinture, cheville)

CE QUI EST A APPRENDRE

- Accepter le contact direct
- Apprécier la distance adversaire partenaire
- Réagir vite
- Saisir/contrôler
- Etre à la fois attaquant et défenseur

CRITERES DE REUSSITE :

- Attaquant : attraper au moins trois fois le foulard
- Attraper le foulard **avant** son adversaire

DISPOSITIF : (schéma)



L'organisation du groupe : en binômes.

Un binôme par tapis. (Attaquant/défenseur)
2 groupes de 5 à 6 binômes (rotations)
Changement de rôle.

Matériel : Tapis

Pinces à linge

Sécurité : Règles d'or

CONSIGNES :

Vous êtes à 4 pattes : Au signal, l'attaquant doit attraper le plus possible de pinces à linge. Le défenseur doit éviter de se faire prendre ses pinces. (6 à 8 pinces disposées sur l'ensemble du corps)

Durée de chaque phase de jeu : 30 ". On compte le nombre de pinces attrapées.

Au bout des 30", l'autre groupe se met en place et, au nouveau signal, joue.

Pendant ce temps, le groupe qui vient de jouer s'équipe : l'attaquant devient défenseur et se fait aider par l'autre pour fixer ses pinces.

REGULATION

Pour faciliter

- De nombreuses pinces, placées sur les manches, et le ventre

Pour complexifier

- Pinces placées dans l'espace arrière
- Position debout
- Situation duelle (5 pinces chacun)

CE QUI EST A APPRENDRE

- Accepter le contact direct
- Apprécier la distance adversaire partenaire
- S'engager vers différentes parties du corps de l'adversaire
- Prise d'information : adapter son attaque en fonction de la position de pinces
- Etre à la fois attaquant et défenseur

CRITERES DE REUSSITE :

- Attraper au moins 2 pinces
- Attraper le plus de pinces possibles durant le temps imparti.
- Attraper plus de pinces que son adversaire