

Etape 3

Construire la notion de rôles antagonistes



Passer la rivière

But du jeu :

Les enfants doivent traverser une rivière sans se faire attraper par un crocodile.

Déroulement :

Une rivière est matérialisée par deux lignes parallèles espacées de 5 mètres.

Les enfants disposent d'un foulard placé à leur ceinture. Au signal, les enfants positionnés sur une ligne doivent rejoindre l'autre ligne sans se faire subtiliser leur foulard par les deux crocodiles qui se situent dans la rivière. Les enfants n'ayant plus de foulard deviennent à leur tour crocodile et remplacent les crocodiles précédents.

Gain :

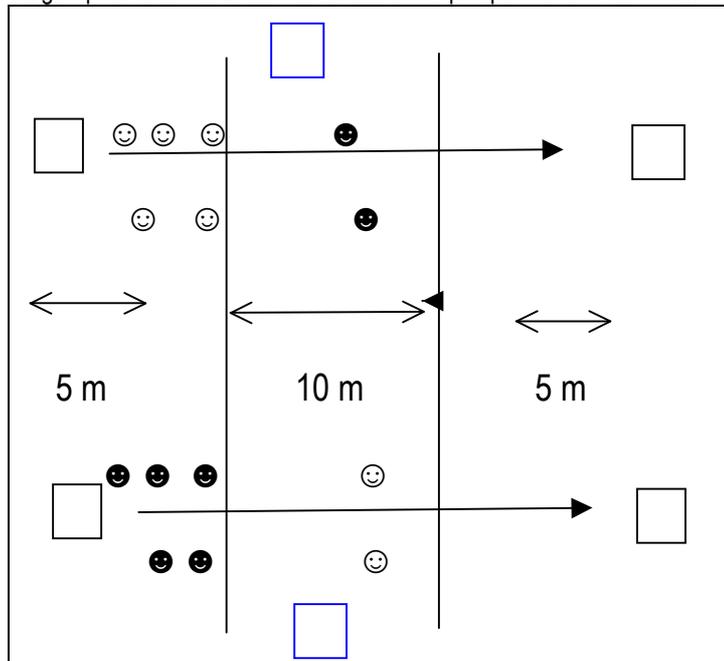
Ne pas avoir été mangé par un crocodile

Matériel :

1 foulard par élève à l'exception des enfants crocodiles

Organisation de la classe :

Un groupe d'élèves franchissant la rivière et quelques élèves crocodiles



Variables

- Augmenter le nombre de crocodiles.
- Augmenter ou diminuer l'espace disponible pour traverser la rivière.
- Diminuer l'espace entre les deux rives.

La baguette



But du jeu :

Au signal transporter un objet jusqu'à la cible sans se faire toucher par les adversaires.

Déroulement :

Pour les attaquants : Vous devez choisir le porteur de la baguette et vous devez vous organiser de façon à ce qu'il arrive à la transporter dans votre camp. Tout attaquant qui sort des limites du terrain est considéré comme prisonnier.

Pour les défenseurs : Vous devez faire prisonnier le maximum d'attaquants en espérant que l'un d'entre eux soit le porteur de la baguette (pour être sûr de gagner il faut faire prisonniers tous les attaquants) Chaque défenseur reste avec son prisonnier.

Gain :

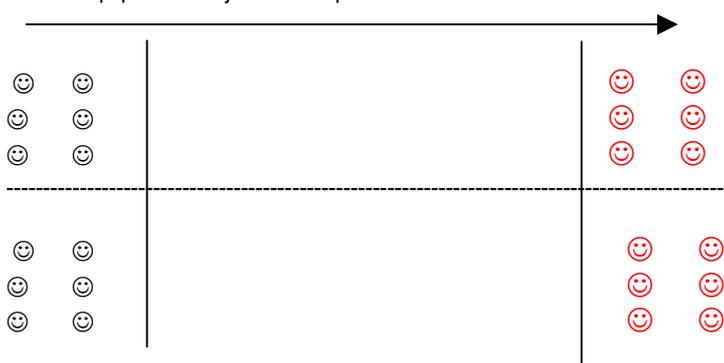
L'équipe attaquante a gagné si le porteur de la baguette est arrivé dans son camp et l'équipe qui défend a gagné si le porteur de la baguette a été fait prisonnier. Au bout de plusieurs parties, l'équipe qui a gagné est celle qui a ramené le plus souvent la baguette dans son camp. (de cinq à dix essais)

Matériel :

- Une baguette (bâton, craie, pierre, jeton)
- Un sifflet
- Chasubles

Organisation de la classe :

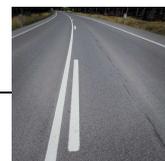
Quatre équipes de six joueurs ou plus.



Variables

- Le nombre de joueurs
- Taille du terrain
- Nombre de traversées en une partie
- Taille de la zone d'interception, présence de zones de refuge

Par-dessus la rivière



But du jeu :

Transporter (au moyen de passes successives) et transmettre le plus de ballons possibles au partenaire situé près de la caisse d'arrivée.

Déroulement :

Pour les attaquants faire progresser le ballon vers sa cible, en passant par-dessus la rivière.
Pour les défenseurs, s'opposer à la progression du ballon en essayant de l'intercepter

Gain :

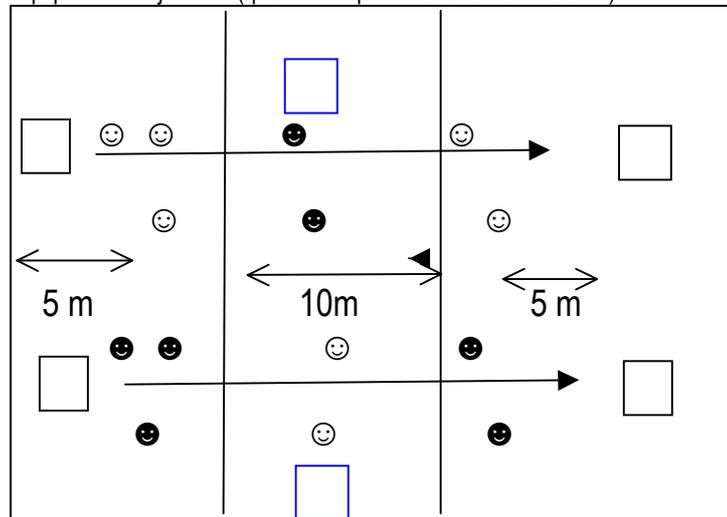
Un maximum de ballons doit être exploité (déposés dans la caisse ou interceptés par un défenseur)

Matériel

De un à dix ballons
Terrain délimité 20m X 15m (2 terrains parallèles)
Chasubles ou foulards ou maillots de couleurs différentes.
Un sifflet
Des caisses à ballons

Organisation de la classe :

Equipes de six joueurs (quatre attaquants et deux défenseurs)



Variables

- Réduire ou augmenter le nombre d'attaquants ou de défenseurs
- Augmenter ou réduire la taille de la zone de réception
- Réduire ou augmenter la zone d'interception
- Augmenter le nombre de ballons en jeu en même temps (deux en même temps par exemple)
- Varier la taille et la forme des ballons (freesbee, ballons de rugby ...)
- Placer des zones refuges pour les attaquants

La balle au but



But du jeu :

Transmettre le plus de ballons possibles au joueur-but.

Déroulement :

Pour les attaquants faire progresser le ballon vers son joueur-but .
Pour les défenseurs, s'opposer à la progression du ballon en essayant de l'intercepter

Gain :

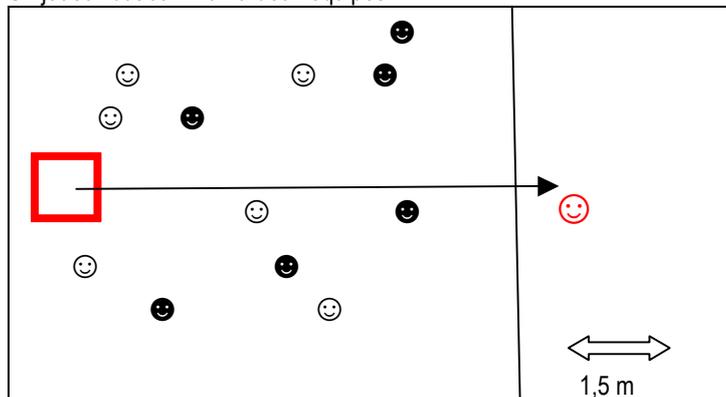
Pour marquer un point, le joueur-but doit réceptionner le ballon sans rebond au sol.

Matériel :

De un à dix ballons
Chasubles ou foulards ou maillots de couleurs différentes.
Un sifflet
Une caisse à ballons

Organisation de la classe :

Equipes de cinq à six joueurs.
Un joueur-but commun à deux équipes



Variables

- Augmenter le nombre de joueurs-but
- Réduire la zone du joueur-but (le fixer sur un tapis, dans un cerceau par exemple)
- Augmenter le nombre de ballons en jeu en même temps (deux en même temps par exemple)
- Varier la taille et la forme des ballons (freesbee, ballons de rugby ...)
- Placer des zones refuges pour les attaquants

Les sorciers



But du jeu :

Pour les sorciers, toucher le plus grand nombre de joueurs. Pour les joueurs, ne pas se faire toucher par les sorciers.

Déroulement :

Pendant un temps défini, les sorciers doivent toucher le plus grand nombre de joueurs dans un terrain délimité. Les joueurs touchés doivent s'asseoir.

Gain :

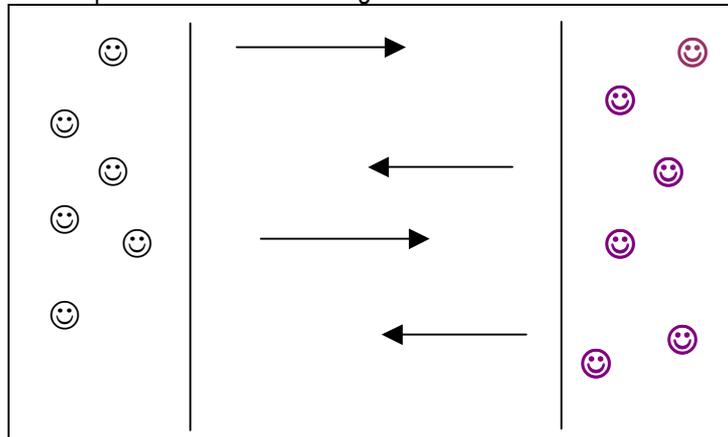
Pour les sorciers, avoir touché le maximum de joueurs dans le temps imparti.
Pour les joueurs, ne pas se faire toucher

Matériel

Aucun

Organisation de la classe

Une équipe de sorciers, une équipe de non sorciers : les équipes ne sont pas forcément de taille égales



Variables

Augmenter ou diminuer le nombre de sorciers.

Augmenter ou diminuer le temps de jeu.

Créer un certain nombre d'espaces refuges (cerceaux, tapis, etc...) permettant aux joueurs de pouvoir se reposer.

Encombrer l'espace d'action.

Les gendarmes et les voleurs



But du jeu :

Pour les voleurs, ramener dans leur camp les objets du rond central sans être touchés par les gendarmes

Déroulement :

Les voleurs essaient de rapporter un à un dans leur camp tous les objets contenus dans le rond central. Les gendarmes essaient de les en empêcher en les touchant.

Les voleurs touchés sont faits prisonniers. Ils forment une chaîne dont un des maillons a un pied dans la prison. Toute la chaîne est libérée quand un voleur libre parvient à toucher un des voleurs la constituant.

Gain :

Les voleurs ont gagné s'ils ont ramené tous les objets dans leur camp.
Les gendarmes ont gagné dès qu'ils ont pris les 2 tiers des voleurs.

Matériel

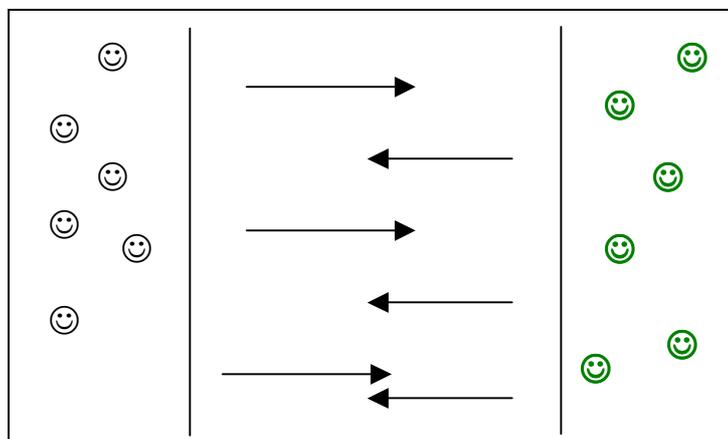
Une craie pour tracer

⇒ la prison,

⇒ le rond central, refuges des voleurs où sont posés les objets.

Organisation de la classe :

2 équipes différenciées par des chasubles ou des foulards



Variables

Augmenter ou diminuer la taille du terrain.

Encombrer le terrain.



La balle au cordon

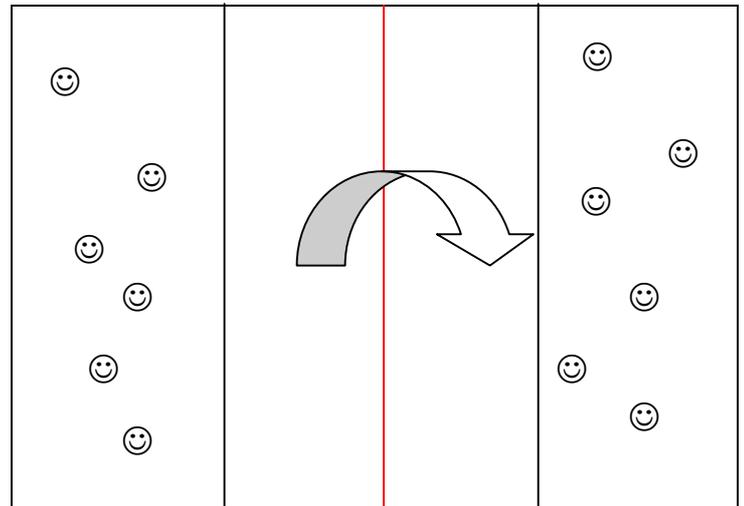
But du jeu :
Faire franchir au plus de ballons possibles la ligne adverse

Déroulement :
Les 2 équipes sont de part et d'autre d'une zone neutre de 5m au-dessus de laquelle on a tendu un cordon à 50cm du sol. On joue avec 1, 2 ou 3 ballons. Sans entrer dans la zone du milieu, les joueurs doivent lancer les ballons sous le cordon pour leur faire franchir la ligne du fond du camp adverse. Tout ballon franchissant cette ligne rapporte 1 point à l'équipe adverse.

Gain :
. L'équipe gagnante est celle qui arrive la première à 10 points ou celle qui marque le plus grand nombre de points en 5mn.

Matériel
De un à trois ballons
Une corde
Deux plots de chantier ou poteaux de saut

Organisation de la classe :
Deux équipes



Variables
- modifier le type de balle en jeu (petite balle, ballon de rugby)



Ile au trésor multi ballons

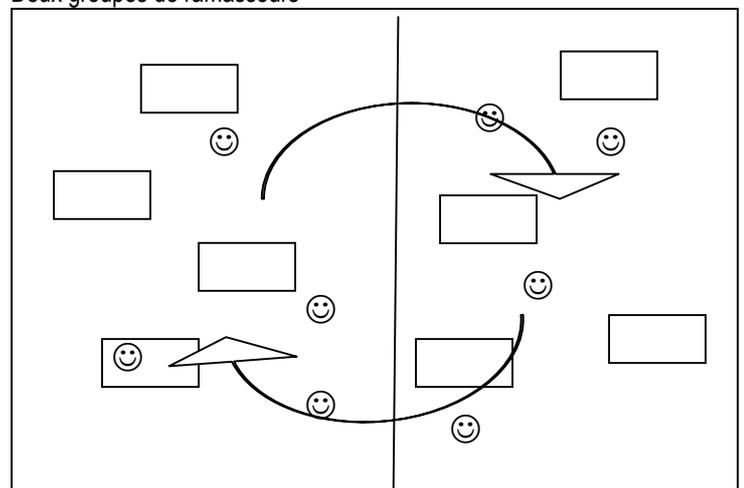
But du jeu :
Atteindre les tapis cible de l'adversaire

Déroulement :
Frapper les ballons en cherchant à atteindre les tapis cible de l'équipe adverse. Empêcher les ballons adverses de tomber sur les tapis de son camp en les bloquant ou en déviant leur trajectoire.
Il est interdit de monter sur les tapis.

Gain :
Marquer le plus de ponts possibles dans le temps imparti.

Matériel
Huit tapis
Huit ballons

Organisation de la classe :
Deux équipes de huit joueurs
Deux groupes de ramasseurs



Variables
- Imposer le blocage du ballon avant de la renvoyer
- Diversifier le type de ballons proposés



Ile au trésor uni ballon

But du jeu :

Atteindre les tapis cible de l'adversaire

Déroulement :

Frapper les ballons en cherchant à atteindre les tapis cible de l'équipe adverse. Empêcher les ballons adverses de tomber sur les tapis de son camp en les bloquant ou en déviant leur trajectoire.

Il est interdit de monter sur les tapis.

Gain :

Marquer le plus de points possibles dans le temps imparti.

A changer pour un gagne terrain

Matériel

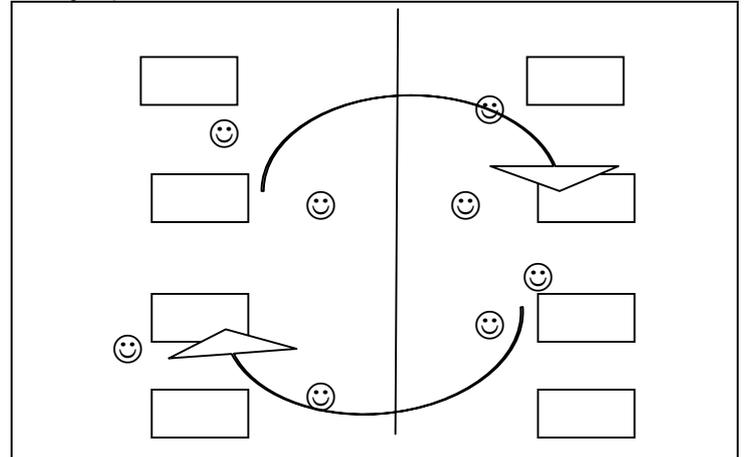
Huit tapis

Un seul ballon

Organisation de la classe :

Deux équipes de huit joueurs

Deux groupes de ramasseurs



Variables

- Modifier le nombre de joueurs
- Imposer le blocage du ballon avant de la renvoyer

Défense du château



But du jeu :

S'emparer du trésor sans se faire toucher par l'équipe de gardiens

Déroulement :

Chaque équipe de voleurs est dans son camp. Les gardiens sont autour du château. Au signal, les voleurs essaient de s'emparer des trésors et les gardiens tentent de les en empêcher.

Les équipes s'opposent en respectant les règles suivantes

- Les gardiens ne peuvent pénétrer dans le château.
- Les voleurs ne rapportent qu'un seul objet à la fois dans leur camp.
- Si un voleur est touché, soit il s'assoit et ne participe plus au jeu, soit il rapporte l'objet dans le château et retourne dans son camp

Gain :

Avoir le maximum de trésors dans son camp

Matériel :

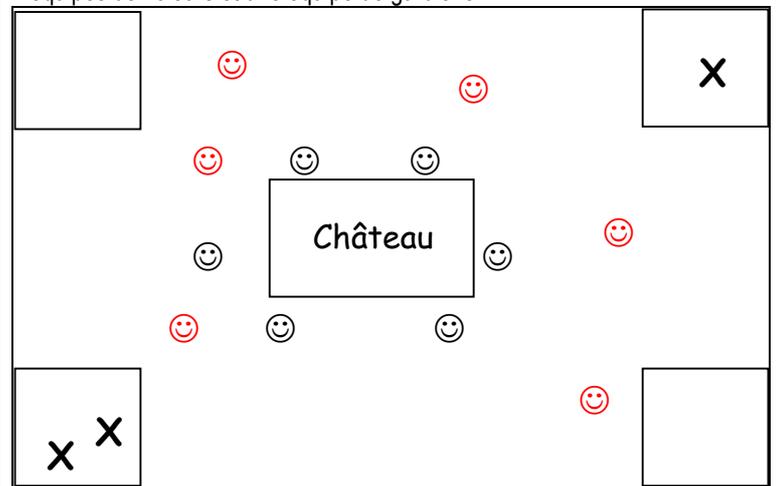
Au moins 50 objets

Foulards ou chasubles pour identifier les équipes

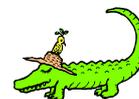
Plots pour matérialiser le château et les limites du terrain

Organisation de la classe :

4 équipes de voleurs et une équipe de gardiens



Rivière aux crocodiles



But du jeu :

Pour les crocodiles, attraper les gazelles et pour celles-ci esquiver les crocodiles.

Déroulement :

Gazelles : " A mon coup de sifflet, vous devez traverser la rivière sans vous faire toucher par le crocodile. Si vous vous faites toucher, vous vous arrêtez tout de suite et vous devenez un crocodile. Le gagnant est la gazelle qui reste la dernière sur le terrain "

Crocodile(s) : " les crocodiles doivent toucher le plus de gazelles possible sans sortir de la rivière. "

Gain :

Crocodile(s) : attraper le plus possible de gazelles par traversée.

Gazelles : ne pas se faire toucher en traversant la rivière.

Matériel :

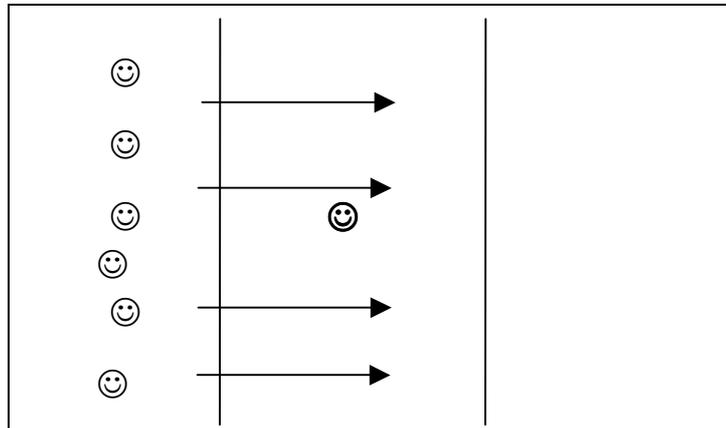
tambourin, maracas, craie, plots, chronomètre, cordes

Organisation de la classe :

Terrain partagé en 3 zones : 1 rivière et 2 berges à l'aide des cordes et des plots.

1 élève au centre du terrain (crocodile) dans la zone délimitée qu'il ne doit pas quitter .

Les autres élèves (gazelles) à l'extrémité du terrain et doivent traverser la rivière pour rejoindre l'autre bout de terrain sans se faire toucher.



Variables

Largeur de la rivière

Pour les gazelles attrapées, elles deviennent crocodiles, se tiennent par la main à deux, restent immobiles dans la rivière et ne touchent que les gazelles qui passent à proximité.

Jeu d'opposition Les ours dans la tanière



But du jeu :

Pour les défenseurs (les ours), rester le plus longtemps possible dans leur tanière (matérialisée par des tapis).

Pour les attaquants (les chasseurs), "déloger" le plus rapidement possible tous les ours de leur tanière.

Déroulement :

Au départ du jeu, tous les ours se situent dans leur tanière. Au signal de départ, les chasseurs doivent dans un temps défini "déloger" le maximum d'ours de leur tanière.

Dans la deuxième partie du jeu, les ours deviennent chasseurs, les chasseurs deviennent ours et la même situation est reproduite.

Gain :

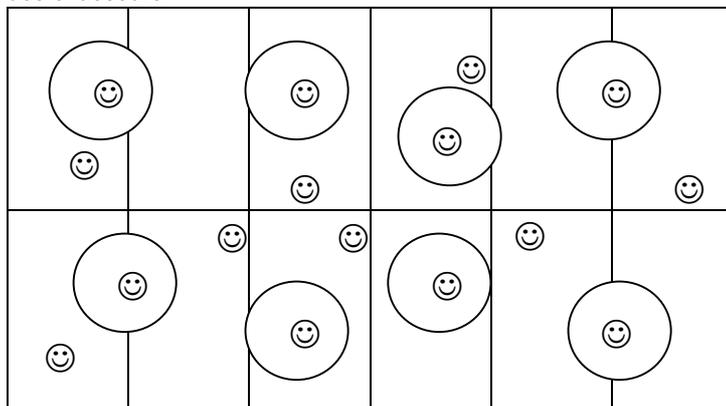
L'équipe gagnante est celle qui aura "délogé" le plus d'ours dans le temps défini.

Matériel

plusieurs tapis réunis pour former un espace important (prévoir au moins un mètre carré par ours pour matérialiser la tanière).

Organisation de la classe

La classe est partagée en 2 équipes : l'équipe des ours et l'équipe des chasseurs.



Variables

Augmenter ou diminuer l'espace matérialisant la tanière.

Augmenter ou diminuer le temps de jeu.



Jeu d'opposition La protection du trésor

But du jeu :

Transporter le trésor sur l'aire d'arrivée

Déroulement :

Les joueurs de l'équipe doivent traverser, à 4 pattes, la zone centrale en transportant un ballon jusque sur l'aire d'arrivée. Les joueurs de l'équipe B doivent les en empêcher.

Gain :

Transporter le plus de ballons possibles dans le temps imparti.

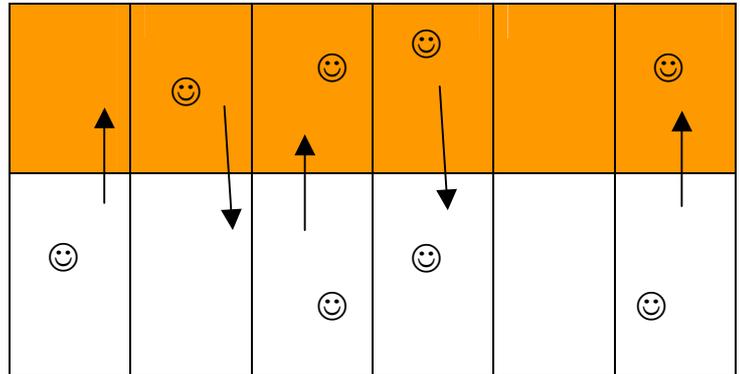
Matériel

Douze tapis de gym de deux couleurs différentes pour réaliser une surface de jeu

Plusieurs ballons

Organisation de la classe :

Deux équipes



Variables

- Augmenter le nombre de passeurs



Les quatre coins

But du jeu :

Changer de cerceau le plus souvent possible.

Déroulement :

Ceux qui ont une place se déplacent d'un coin à un autre. Ils cherchent à rester toujours propriétaire d'un coin. Le joueur qui n'a pas de coin doit profiter des déplacements des autres joueurs pour s'emparer d'un coin en occupant la place libre.

Gain :

Retrouver une maison

Matériel

Une place ("coin") de moins que de joueurs

Emplacements matérialisés à la craie ou avec des cerceaux.

Chouchous de couleur

Organisation de la classe :

Classe répartie en groupes multiples de cinq

