



AUTRES JEUX D'OPPOSITION EN CYCLE 1

SORTIR DE LA MAISON (1 contre 1)

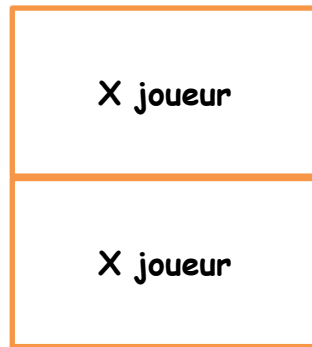
Dispositif et position des joueurs



un arbitre



un chronométrateur



Les deux joueurs sont debout face à face, les mains dans le dos.

But du jeu :

Faire sortir l'adversaire de la maison.

Déroulement du jeu :

L'arbitre donne le signal de départ : **JOUEZ**. Les joueurs se poussent pour faire sortir l'adversaire de la maison (les tapis). Le jeu s'arrête dès que l'un des joueurs a un pied à l'extérieur de la maison.

Critères de réussite :

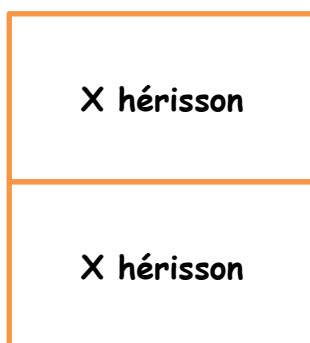
L'adversaire a mis au moins un pied à l'extérieur de la maison.

Durée de jeu : 25 secondes.

Matériel : 2 tapis .

LE HERISSON (1 contre 1)

Dispositif et position des joueurs :



1 arbitre



un chronométrateur

Les deux hérissons sont debout face à face. Les pinces à linge sont placées de la manière suivante : 1 à chaque bras, 1 à l'arrière de chaque jambe et 1 dans le dos.

But du jeu :

Enlever les pinces à linge de son adversaire tout en protégeant les siennes.

Déroulement du jeu :

L'arbitre donne le signal de départ : **JOUEZ**. Les hérissons enlèvent les pinces de leur adversaire tout en protégeant les leurs.

Critères de réussite :

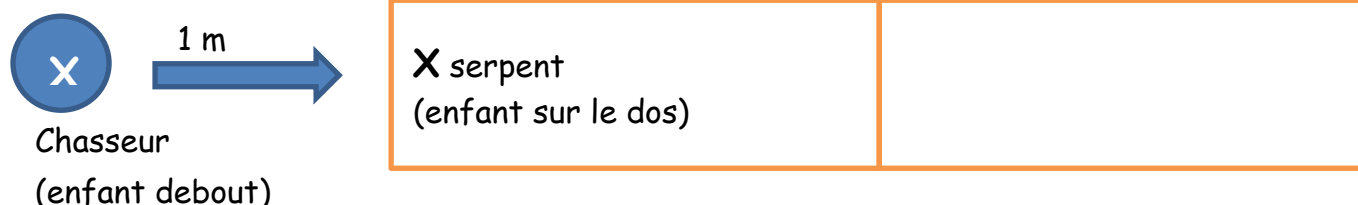
Garder un maximum de pinces à linge.

Durée de jeu : 25 secondes.

Matériel : 2 tapis + 5 pinces à linge par hérisson (soit 10 pinces à linges)

LE SERPENT (1 contre 1)

Dispositif et position des joueurs :



1 arbitre



un chronométrateur

But du jeu :

Pour le serpent : traverser les tapis et aller toucher l'extrémité du dernier tapis.

Pour le chasseur : empêcher le serpent d'arriver à son but.

Déroulement du jeu :

L'arbitre donne le signal de départ : **JOUEZ**. Le serpent se retourne sur le ventre et part en rampant, le chasseur sort de sa maison et tente d'empêcher le serpent d'arriver à son but. On recommence le jeu en inversant les rôles.

Critères de réussite :

Pour le serpent : une main hors du tapis.

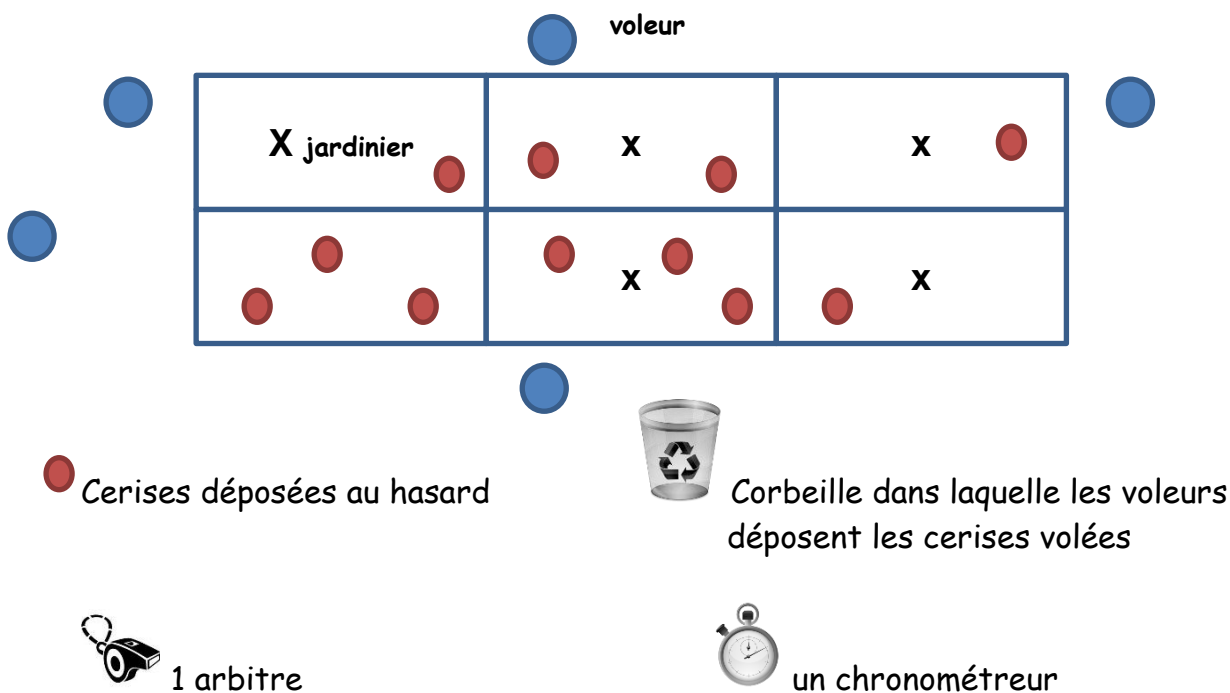
Pour le chasseur : immobiliser ou retarder le serpent.

Durée de jeu : 25 secondes.

Matériel : 2 tapis + 1 cerceau

LES JARDINIERS ET LES VOLEURS DE CERISES (Collectif)

Dispositif et position des joueurs :



Les jardiniers sont debout dans le jardin. Les voleurs sont à l'extérieur du jardin.

But du jeu :

Pour les jardiniers : attaquer les voleurs et les maintenir pour les empêcher de voler.

Pour les voleurs : voler les cerises une à une et les transporter à l'extérieur du jardin.

Déroulement du jeu :

L'arbitre donne le signal de départ : **JOUEZ**. Les voleurs tentent d'entrer dans le jardin pour voler les cerises. Les jardiniers les en empêchent soit en protégeant les cerises, soit en attrapant, poussant, tirant, tenant les voleurs pour les empêcher d'entrer ou de se déplacer. On recommence en inversant les rôles.

Critères de réussite :

Pour les jardiniers : garder le plus possible de cerises dans le jardin.

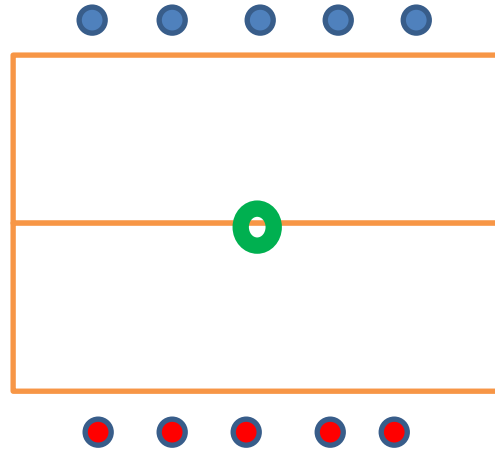
Pour les voleurs : voler le plus de cerises possibles.

Durée de jeu : 60 secondes.

Matériel : 6 tapis + des cerises + une corbeille.

LE BERET (Collectif)

Dispositif et position des joueurs :



1 arbitre



un chronomètreur

But du jeu :

Ramener un objet dans son camp.

Déroulement du jeu :

L'arbitre donne le signal de départ : **NUMERO 2**. Un enfant de chaque équipe (n°2) doit aller chercher (à 4 pattes) l'anneau et le rapporter dans son camp. L'adversaire peut chercher à l'empêcher de rejoindre son camp en l'arrêtant ou l'empêchant d'avancer. A chaque appel, on dispose de 10 secondes pour ramener l'objet ; L'adversaire peut prendre l'anneau des mains.

Critères de réussite :

Rapporter l'anneau.

Durée de jeu : 10 secondes pour ramener l'objet.

Variantes : Augmenter la distance entre les enfants et l'anneau ; appeler plusieurs numéros ; mettre un objet plus gros.

Matériel : 4 tapis + anneau.