



1-2-3 USEP

RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION

Description du jeu

La tortue et le jardinier

Jeu individuel – retourner

Le jardinier n'est pas content car une tortue mange ses salades. Pour l'en empêcher, il doit la retourner.

But du jeu :

Le jardinier (enfant 1) doit retourner la tortue (enfant 2).
La tortue doit résister aux tentatives du jardinier.

Description du jeu :

Au centre du carré (2 tapis), le jardinier (attaquant) est à genou, la tortue (défenseur) est sur 4 appuis (avant bras, genoux) et cache la salade sous son ventre. La tortue ne se sauve pas, **elle résiste**.

Le jardinier dispose de **30 s maximum** pour retourner la tortue pour récupérer la salade et il maintient son adversaire sur le dos (l'arbitre compte 1-2-3).

Ensuite, on change les rôles.

Dans le temps imparti (15 min), chaque enfant rencontre un maximum d'enfants de l'équipe adverse ou plusieurs fois les mêmes.

Pour les signaux sonores, vous utilisez les mots « **jouez** » et « **stop** ».

Bonne matinée et bon courage.



1-2-3 USEP

RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION

Description du jeu

L'ours dans sa tanière

Jeu collectif - tirer/pousser/coopérer

But du jeu :

Amener les adversaires en dehors de la zone de jeu.

Description du jeu :

Dans une zone (4 tapis), tous les ours (équipe 1) sont couchés sur le dos, sur le ventre, en boule à terre, les chasseurs (équipe 2) doivent amener tous les ours en dehors de leur tanière. (Mettre toujours plus d'ours que de chasseurs). Les ours peuvent se blottir dans les bras d'autres ours. Les ours **ne résistent pas**. Un ours est sorti quand il est complètement à l'extérieur de la tanière. Un ours sorti ne peut plus rentrer.

Le jeu dure **1mn maximum**.

Ensuite, on change les rôles.

On fait 3 parties avec les mêmes adversaires.

Dans le temps imparti (15 min), chaque équipe rencontre un maximum d'équipes adverses ou plusieurs fois la même.

Pour les signaux sonores, vous utilisez les mots « **jouez** » et « **stop** ».

Bonne matinée et bon courage.



1-2-3 USEP

RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION

Description du jeu

Les chats et les souris

Jeu collectif – agir vite / saisir / esquiver

But du jeu :

Les souris se trouvent dans une grange et doivent passer dans une autre grange sans se faire attraper leur queue par un chat.

Description du jeu :

Les granges sont matérialisées par 3 ronds de moquette de 2m de diamètre. Les souris et les chats sont debout.

Les souris (équipe 1) munies d'une queue attachée avec une pince à linge à l'arrière de leur pantalon, sont réparties dans 3 granges.

Au signal sonore, les souris doivent changer de grange sans se faire prendre leur queue par les chats (équipe 2). Mettre toujours plus de souris que de chats). La souris qui n'a plus de queue s'assoit en dehors de la zone de jeu.

Le jeu dure **2 min** maximum. On fait 3 parties avec les mêmes adversaires.

Ensuite on change les rôles. Dans un temps imparti (15 min), chaque enfant rencontre un maximum d'équipe adverse ou plusieurs fois la même.

Pour les signaux sonores, vous utilisez les mots « **jouez** » et « **stop** ».

Variantes du jeu : Varier les formes de déplacement des enfants,. Réduire le nombre de granges.

Bonne matinée et bon courage.



1-2-3 USEP

RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION

Description du jeu

La rivière aux crocodiles

Jeu collectif – Conquérir un objet

Les crocodiles tentent de voler les poissons pêchés par les enfants.

But du jeu :

Les enfants (équipe 1) doivent traverser la rivière sans se faire attraper leurs poissons (pinces à linge) par les crocodiles (équipe 2).

Description du jeu :

La rivière est matérialisée par de la moquette bleue (2m de large). Les enfants ont 2 ou 3 pinces à linge accrochées au dos de la chasuble. Mettre 2 ou 3 crocodiles.

Au signal sonore, les enfants doivent traverser la rivière à 4 pattes. Les crocodiles, à genou, doivent alors attraper les poissons et les mettre dans leur réserve (boîte) **sans toucher les enfants**. Un enfant qui n'a plus de pince s'assoit en dehors de la zone de jeu. Le jeu s'arrête au bout de 4 traversées de rivière.

Quand le jeu est terminé, les enfants et l'accompagnateur comptent le nombre de poissons dans la réserve des crocodiles.

Ensuite, on change les rôles. Dans un temps imparti (15min), chaque équipe rencontre un maximum d'équipes adverses ou plusieurs fois la même.

Pour les signaux sonores, vous utilisez les mots « **jouez** » et « **stop** ».

Bonne matinée et bon courage.



1-2-3 USEP RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- prendre contact avec le sol
- prendre contact avec l'autre
- varier les saisies
- accepter l'autre comme partenaire
- accepter l'autre comme adversaire
- accepter les chutes

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

Découvrir des actions fondamentales :

Tirer, pousser, saisir, porter, ramper

OBJECTIFS ÉDUCATIFS

- se situer dans l'espace et dans l'action en tant que partenaire, adversaire, arbitre, observateur
- respecter l'autre et les règles
- rechercher et élaborer des stratégies
- apprendre à verbaliser et à maîtriser la langue.





**1-2-3 USEP
RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION**

RÈGLES D'OR

ne pas faire mal

ne pas se faire mal

respect de l'adversaire

ne pas pincer

ne pas mordre

ne pas tirer les cheveux

si non respect des règles = EXCLUSION

