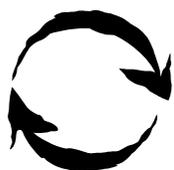




RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION

Le RESPECT,
ça change
la vie...



La queue du diable

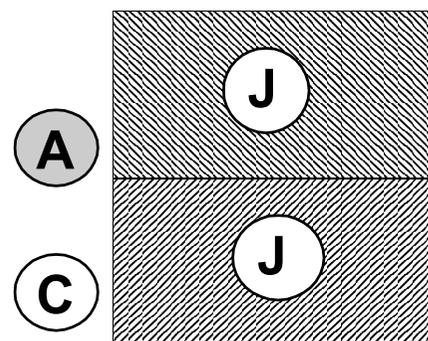
But du jeu: Prendre le foulard accroché à la ceinture, dans le dos de l'adversaire, tout en empêchant de se faire prendre le sien.

Dispositif: Les joueurs s'affrontent 1 à 1. Chaque joueur rencontre les 3 autres joueurs de sa poule, et devient successivement joueur, arbitre et chronométrateur. (6 combats)

Critère de réussite: Le premier joueur qui prend le foulard de l'adversaire gagne la partie.

Temps de jeu: 1 minute maxi. par combat.

Les points: Les points se cumulent sur les 3 combats pour chacun des joueurs.
Victoire = 3 points / Egalité = 2 points / Défaite = 1 point



J = Joueur

A = Arbitre

C = Chronométrateur

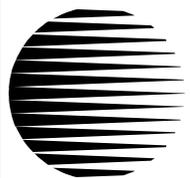
L'arbitre observe:

Le respect de la zone de combat, le respect des règles du jeu, ...

L'arbitre décide.

Le chronométrateur: surveille le chronomètre, et annonce la fin du temps réglementaire.

Matériel: 4 tapis, 2 chronomètres



Boules de neige

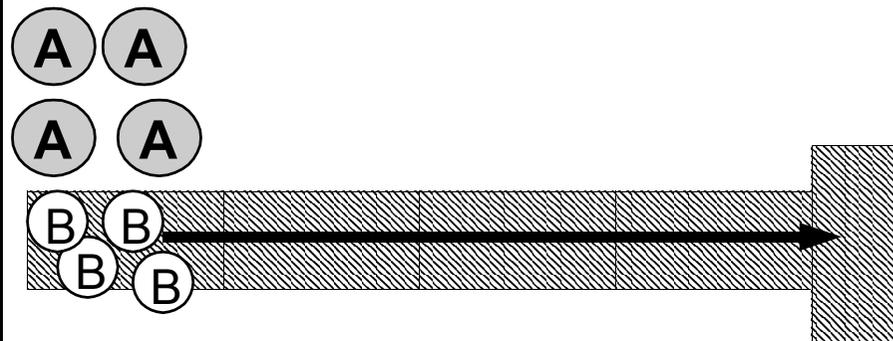
But du jeu: Déplacer les « boules de neige » sans les casser .

Dispositif: Les joueurs B se tiennent « en boule ». Les joueurs A, en coopérant, doivent transporter d'une manière ou d'une autre les « boules » jusqu'à l'aire d'arrivée, sans les détruire.

Critère de réussite: Les boules arrivent intactes sur l'aire d'arrivée.

Temps de jeu: pas de limite de temps.
Plusieurs manches possible.

Les points: Nombre de boules transportées intactes.
4 boules = 4 points / 3 boules = 3 points /



A = Chasse-Neige B = Boules de neige

L'arbitre :

L'adulte veille à la sécurité des boules transportées... et n'hésite pas à conseiller les équipes, tout en leur laissant la possibilité de construire des stratégies de coopération.

Matériel: 4 à 6 tapis.

RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION

Le RESPECT,
ça change
la vie...



Sumo

But du jeu: Sortir l'adversaire de la zone de combat

Dispositif: Les joueurs s'affrontent 1 à 1, et rencontrent tous les autres joueurs de la poule.

Chaque sumo doit, sans élan, sortir son adversaire de la zone de combat, en le tirant, le poussant ou le déséquilibrant.

Les coups sont interdits.

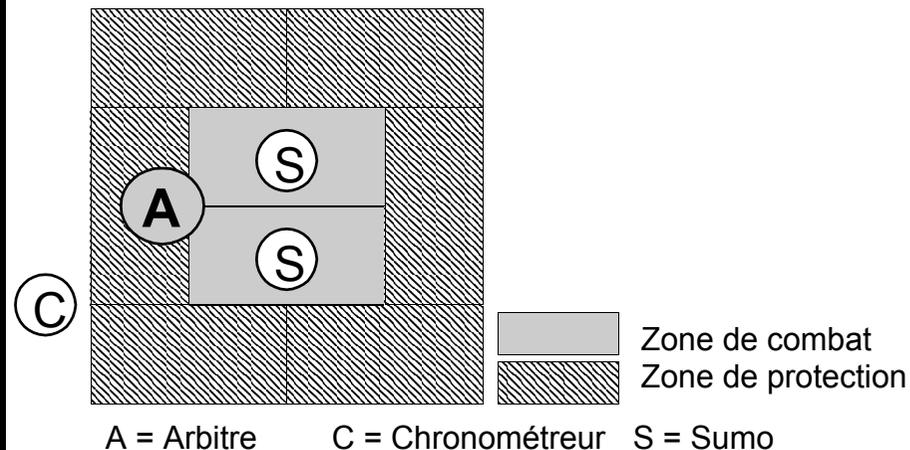
Les joueurs sont à tour de rôle, combattant, arbitre et chronométrateur.

Critère de réussite: Le joueur qui sort de la zone de combat perd le combat.

Temps de jeu: 1 minute maxi.

Les points: Les points se cumulent sur les 3 combats pour chacun des joueurs.

Victoire = 3 points / Egalité = 2 points / Défaite = 1 point



L'arbitre :

L'arbitre veille au respect des règles du combat et de la zone de combat. Il intervient en cas de non-respect des règles et décide de la fin du combat.

Le chronométrateur: surveille le chronomètre, et annonce la fin du temps réglementaire.

Matériel: 6 tapis + 2 tapis . (ndlr: égal 8, oui, je sais!!!...)



RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION

Le RESPECT,
ça change
la vie...



Garder le trésor

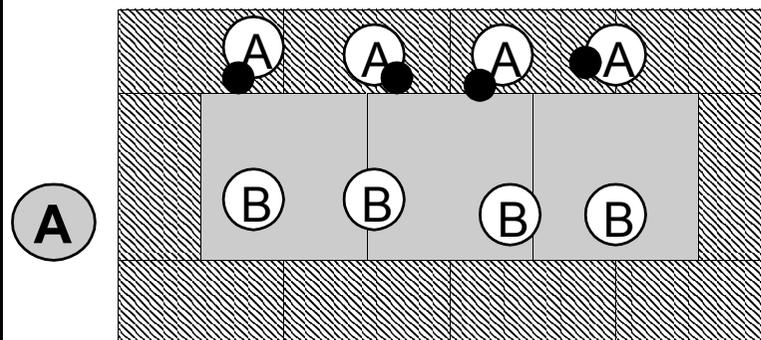
But du jeu: Transporter son trésor sur l'aire d'arrivée.

Dispositif: Les joueurs s'affrontent par équipe de 4.
Chaque joueur A, à 4 pattes doit traverser la zone centrale en transportant un ballon jusque sur l'aire d'arrivée.
Les joueurs B, à 4 pattes, doivent les en empêcher ...

Critère de réussite: Nombre de ballons réceptionnés sur la zone opposée.

Temps de jeu: Pas de limite de temps.

Les points: Les points se cumulent sur les parties pour chacun des joueurs d'une équipe.
1 ballon transporté = 1 point
Plusieurs manches possibles.



■ Tapis de saut
▨ Tapis de protection ● = ballon

L'arbitre :

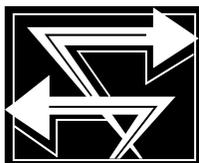
L'adulte organise les équipes, veille au respect des règles du combat et de la zone de combat.
Il assure la sécurité des joueurs.

Matériel: 12 tapis



RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION

Le RESPECT,
ça change
la vie...



Tir à la corde

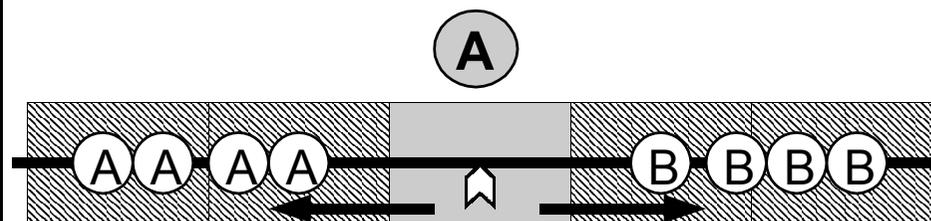
But du jeu: Tirer sur la corde pour déplacer le repère jusqu'à sa zone. 

Dispositif: Les joueurs s'affrontent par équipe de 4. Au signal de l'arbitre, les joueurs doivent tirer sur la corde pour déplacer le repère jusqu'à sa zone.

Critère de réussite: Le repère franchit la limite de la zone.

Temps de jeu: Pas de limite de temps.

Les points: Les points se cumulent sur les parties pour chacun des joueurs d'une équipe. Plusieurs manches possibles.



L'arbitre :

L'adulte organise les équipes, veille au respect des règles du jeu et à la sécurité des joueurs.

Matériel: 6 à 8 tapis + 1 corde à grimper + 1 foulard.



RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION

Le RESPECT,
ça change
la vie...



La règle d'Or:

Elle permet de vaincre et dominer
son adversaire
tout en le respectant...

- ◆ Ne pas se faire mal
- ◆ Ne pas faire mal aux autres
- ◆ Ne pas se laisser faire mal

Les ateliers:

	La queue du diable
	Boules de neige
	Sumo
	Garder le trésor
	Cerceaux
	Autre:

Rencontre d'opposition/coopération

Cycle 2 – Cycle 3

Et pourquoi pas Cycle 1!!!

- > Cette rencontre se situe en fin de cycle EPS-Jeux d'opposition .
- > Les jeux et les rôles de chacun sont connus de tous les participants.
- > Les enfants sont par doublette d'une même école, associés à une autre doublette d'une autre école.
- > Les ateliers sont installés avec une fiche descriptive du jeu.
- > Chaque enfant a une feuille de route.
- > La règle d'Or
- >



RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION

Le RESPECT,
ça change
la vie...

Les points:

Victoire = 3 points / Egalité = 2 points / Défaite = 1 point

Prénom:

Nom:

Ecole:

Classe:

Mes combats:

	Jeux	Points	☹️ 😐 😊
	La queue du diable		
	Boules de neige		
	Sumo		
	Garder le trésor		
	Cerceaux		
	Autre:		
	Total des Points:		



La règle d'Or:

Elle permet de vaincre et dominer son adversaire
tout en le respectant...

- ♦ Ne pas se faire mal
- ♦ Ne pas faire mal aux autres
- ♦ Ne pas se laisser faire mal

Mes impressions:



Organisation de la rencontre:	
Choix des jeux:	
Arbitrage:	
Chronométrage:	

Remarques: