

RENCONTRE JEUX D'OPPOSITION

Proposition d'ateliers pour une rencontre jeux d'opposition pour les enfants de cycle 1.

Enseignantes de la commission maternelle UGSEL 29 N

Cf document « Ce qu'il est bon à savoir »

Sur les jeux d'opposition en maternelle pour avoir plus d'éléments.

Chaque activité est proposée avec 3 niveaux d'exploitation possible en rencontre sportive. Pour chaque jeu des variantes sont proposées.

La queue de la souris

- attraper le foulard ;
- esquiver ;
- réagir vite sur ses appuis.

Le gros doudou !

- tirer ;
- résister (niveau 3)

Le chasseur et le crocodile / Le gendarme et le voleur

- se dégager (le crocodile) ;
- d'immobiliser au sol (le chasseur) ;
- réagir au signal (gendarme et voleur) ;
- esquiver ;
- se déplacer rapidement.

Le chien et son os

- protéger sa balle pour la conserver ;
- prendre l'objet.

**Ce qu'il est bon
de savoir...**

Jeux d'opposition en maternelle

I. En début d'apprentissage, il est bon de commencer par des **jeux de poursuite** où il y a confrontation avec un adversaire (un adulte, un groupe d'enfants)

Il s'agit plus au départ d'une « **participation individuelle dans un collectif** ».

L'objet est important au départ pour être une médiation dans le rapport d'opposition : il n'y a pas d'opposition directe, et il permet de comptabiliser clairement le score.

Quelles activités envisager ?

- La queue du diable (jeu du foulard)
- Le chat et la souris (les souris changent de maison sans se faire prendre le foulard accroché ; réserve de foulards pour les souris)
- Tirer la couverture (jeu de tir à la corde, cependant à la place d'une corde, les enfants sont répartis de chaque côté d'une couverture et essaient de la tirer dans leur camp).

II. Pour modifier les comportements, il convient de proposer des situations qui amènent petit à petit à se rapprocher de l'adversaire, de se diriger vers un **corps à corps, médié par un objet**.

Les situations proposées se vivent prioritairement **à genoux** (moins de poursuites, plus de contact). Ce sont encore **des situations de groupes** le plus souvent, mais chaque groupe a un rôle bien défini, et chaque enfant agit individuellement au sein de son groupe.

Quelles activités envisager ?

- Sortir de sa maison (à 4 pattes, sortir de sa maison sans se faire prendre son foulard – idem chat et souris, mais à 4 pattes)
- Traverser un territoire (à 4 pattes, traverser une zone de jeu, sans se faire prendre sa queue)
- Voler les ballons (pour les uns ne pas se faire prendre le ballon des autres ; pour les autres le conserver)

III. Plus on progresse dans le cycle, plus il est envisageable de commencer à proposer des activités de corps à corps directes, sans objet. Les situations proposées au groupe sont des situations de jeux collectives qui amènent les élèves à se confronter en duel à des adversaires différents.

Quelles activités envisager ?

- Trouver une maison et faire sortir un occupant
- Fourmis et araignées (les fourmis veulent traverser le territoire, les araignées essaient de les empêcher de traverser).

La queue de la souris

Niveau 1

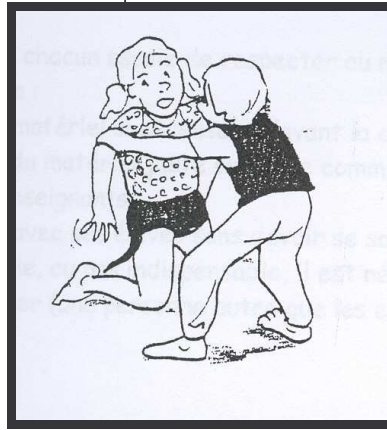
Matériel - Espace nécessaire

Nombre de joueurs : 4 contre 4

- 4 foulards
- Surface carrée de 4 m de côté.

Objectifs visés : L'enfant sera capable de se repérer dans l'espace de jeu, de repérer ses partenaires et ses adversaires, d'accepter les règles du jeu.

Schéma ou explication



2 équipes s'opposent : les chats et les souris sont debout (4 contre 4). Les souris portent une queue (un foulard coincé dans la ceinture à l'arrière, foulard bien visible) que les chats essaient d'attraper.

La souris qui a perdu sa queue sort du jeu.

La partie est gagnée par les chats quand il n'y a plus de souris dans l'espace de jeu pendant le temps accordé.

Consignes données, présentation de l'atelier aux enfants

« On joue dans le carré. Les chats, vous devez attraper la queue des souris ; les souris vous essayez de garder votre queue le plus longtemps possible, vous sortez du jeu quand vous avez perdu votre queue. Les souris, vous n'avez pas le droit de tenir votre queue avec les mains. »

Critères de réussite :

- Pour les chats, arracher la queue de la souris, se déplacer rapidement
- Pour les souris, esquiver les chats, conserver sa queue.

Temps accordé : 1 minute

Variation : le foulard peut être accroché différemment ; le jeu peut se vivre à genoux ; nombre de joueurs ; temps de jeu.

La queue de la souris

Niveau 2

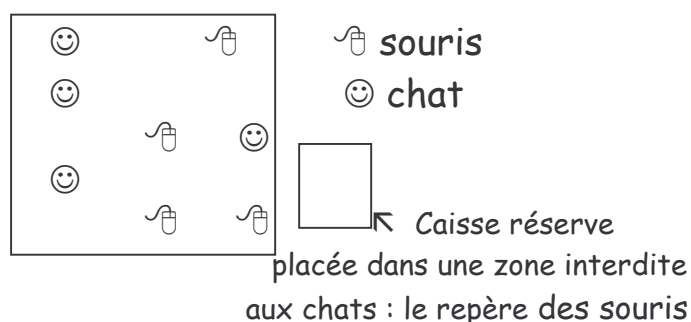
Matériel - Espace nécessaire

Nombre de joueurs : 4 contre 4

- 4 foulards
- Surface carrée de 6 m de côté.
- une caisse dans laquelle se trouvent 4 foulards de réserve.

Objectifs visés : L'enfant sera capable de se repérer dans l'espace de jeu, de repérer ses partenaires et ses adversaires, d'accepter les règles du jeu, de réagir vite.

Schéma ou explication



2 équipes s'opposent debout: les chats et les souris (4 contre 4).

Les souris portent une queue (un foulard coincé dans la ceinture à l'arrière) que les chats essaient d'attraper.

La souris qui a perdu sa queue peut en prendre une dans la caisse et continuer à jouer. Lorsqu'il n'y a plus de queue en réserve, les souris sortent. La partie est gagnée par les chats quand il n'y a plus de souris dans l'espace de jeu pendant le temps accordé (1 minute 30), soit 8 foulards attrapés.

Consignes données, présentation de l'atelier aux enfants

« On joue dans le carré. Les chats, vous devez attraper la queue des souris ; les souris vous essayez de garder votre queue le plus longtemps possible, vous reprenez un foulard lorsque vous avez perdu le vôtre, vous sortez du jeu quand il n'y a plus de queue dans la réserve. Les chats, vous n'avez pas le droit d'aller dans le repère des souris»

Critères de réussite :

- Pour les chats, arracher la queue de la souris, nombre de queues arrachées (3, 4 ?)
- Pour les souris, esquiver les chats, protéger la queue.

Temps accordé : 1 minute 30

Variation : le nombre de foulards en réserve ; le jeu peut se vivre à genoux ; nombre de joueurs dans chaque équipe ; temps de jeu.

La queue de la souris

Niveau 3

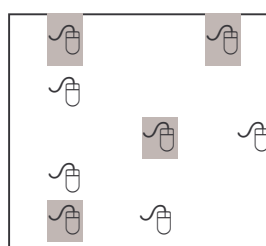
Matériel - Espace nécessaire

Nombre de joueurs : 4 contre 4

- 8 foulards => 2 jeux de 4 foulards de couleurs différentes
- Surface carrée de 8 m de côté.
- Dossards de couleurs différentes pour chaque équipe

Objectifs visés : L'enfant sera capable de se repérer dans l'espace de jeu, d'apprécier la distance partenaire-adversaire, réagir vite, esquiver.

Schéma ou explication



 souris blanche

 souris grise



2 équipes s'opposent debout : les souris blanches et les souris grises (4 contre 4).

Chaque souris porte une queue qu'elle doit conserver, et doit essayer de prendre la queue d'une souris adverse.

Lorsqu'une souris n'a plus de queue, elle se met à genoux, ne bouge plus, et essaie de prendre la queue d'un adversaire qui passe devant elle.

Consignes données, présentation de l'atelier aux enfants

« On joue dans le carré. Vous devez attraper la queue des souris de l'autre couleur sans vous faire prendre la vôtre. Chaque souris doit essayer de garder sa queue le plus longtemps possible. Lorsque tu n'as plus de queue, mets toi à genoux et essaie d'attraper la queue d'une souris de l'autre couleur. »

Critères de réussite : Nombre de queues attrapées dans chaque équipe.

Temps accordé : 2 minutes

Variation : nombre de joueurs dans chaque équipe ; temps de jeu.

Le gros doudou !

Niveau 1

Matériel - Espace nécessaire

- Tapis (2 m X 1m)
- Craie (délimiter la zone maison)

Nombre de joueurs : 1 doudou et 2 enfants (+ 1 observateur)

Objectifs visés : L'enfant sera capable de saisir une partie du corps pour tirer « un objet » dans une zone définie (la maison)



2 enfants déménagent le doudou qui est à l'extérieur de la maison. Ils essaient de le tirer pour l'emmener dans la maison.

Le doudou se laisse faire.

Les déménageurs ne doivent pas sortir du tapis (limite du jeu)

Consignes données, présentation de l'atelier aux enfants

Avant de se lancer dans l'activité : présenter la maison aux enfants (expliquer sa symbolisation) ; désigner les doudous parmi les enfants.

Les déménageurs, debout, vont devoir tirer le doudou dans leur maison. Le doudou se laisse faire par les déménageurs, qui n'ont pas le droit de sortir du tapis.

Critères de réussite :

- Ne pas être sorti du tapis
- faire rentrer totalement le doudou dans la maison.

Temps accordé : 1 minute

Variation : surface de la zone de jeu, le doudou ne se laisse pas faire.

Le gros doudou !

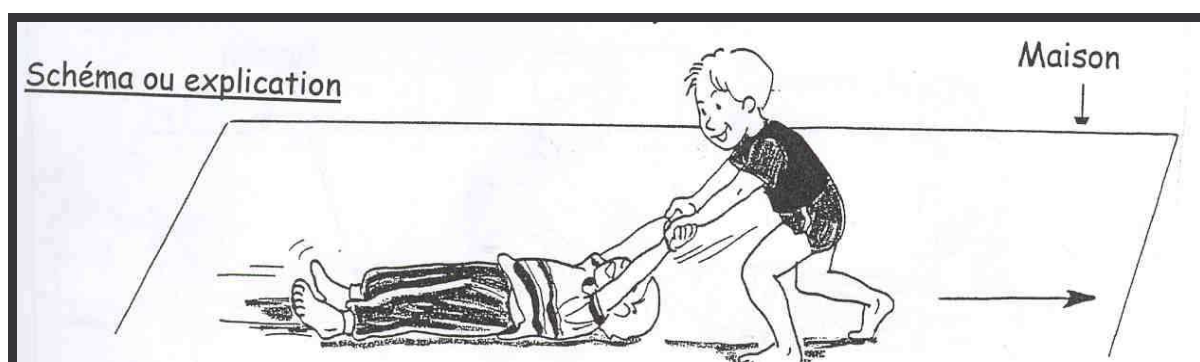
Niveau 2

Matériel - Espace nécessaire

- Tapis (2 m X 1m)
- Craie (délimiter la maison)

Nombre de joueurs : 1 doudou + 1 déménageur (de force équivalente)

Objectifs visés : L'enfant sera capable de saisir une partie du corps pour tirer un adversaire dans une zone définie (la maison)



8 enfants : 1 contre 1

1 enfant, debout, tire son doudou qui est situé à l'extérieur de la maison, pour l'emmener dans la maison.

Le doudou magique doit résister.

Les enfants ne doivent pas sortir du tapis.

Consignes données, présentation de l'atelier aux enfants

Avant de se lancer dans l'activité : présenter la maison aux enfants (expliquer sa symbolisation) ; désigner les binômes parmi les 6 enfants.

Les enfants sont dans la maison, ils vont devoir tirer le doudou dans leur maison.

Le doudou est un doudou magique qui ne se laisse pas faire. Il veut rester au soleil dans le jardin.

Critères de réussite :

- Ne pas être sorti de la maison
- faire rentrer totalement le doudou dans la maison.

Temps accordé : 1 minute.

Variables : surface de la zone de jeu, temps de jeu

Le gros doudou !

Niveau 3

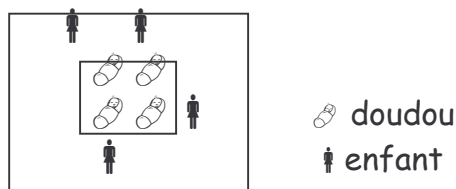
Matériel - Espace nécessaire

- Tapis (2 m X 1m)
- Craie (délimiter la surface totale de jeu)

Nombre de joueurs : 8 enfants : 4 contre 4

Objectifs visés : L'enfant sera capable de saisir une partie du corps pour tirer les adversaires dans une zone définie (à l'extérieur de la caisse de jouets) ; coopérer entre partenaires ; résister ; s'organiser pour mieux résister ou pour tirer plus efficacement.

Schéma ou explication



4 enfants déménagent les 4 doudous qui sont à l'intérieur de la maison, dans un coffre magique (le tapis). Ils essaient de les tirer pour les faire sortir du coffre vers la maison. Ils peuvent s'entraider.

Les doudous ne se laissent pas faire. Ils résistent et peuvent même s'organiser ensemble pour être plus efficaces (s'accrocher).

Consignes données, présentation de l'atelier aux enfants

Avant de se lancer dans l'activité : présenter l'espace de jeu duquel les enfants n'ont pas à sortir, et le coffre à jouets.

Les enfants vont devoir tirer les doudous en dehors de leur coffre à jouets. Les doudous ne se laissent pas faire par les enfants, ils essaient de rester le plus longtemps possible dans le coffre.

Critères de réussite :

- Ne pas être sorti de la zone de jeu
- faire rentrer totalement le doudou dans la maison.
- Coopérer efficacement dans l'équipe des enfants (se mettre à plusieurs au même endroit, prendre à plusieurs le même doudou) et dans celle des doudous (s'accrocher)

Temps accordé : 1 minute 30

Variables : surface de la zone de jeu, temps de jeu, taille du coffre, déséquilibre du nombre de joueurs par équipe.

Le chasseur et le crocodile

Niveau 1

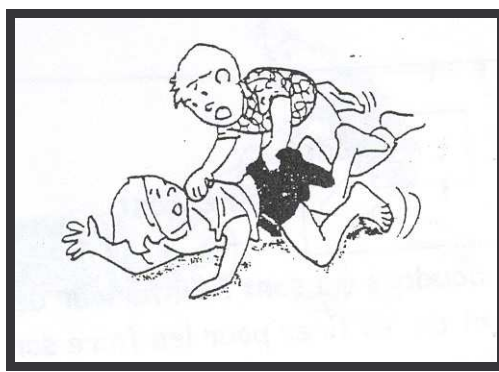
Matériel - Espace nécessaire

- Tapis (2mX1m)
- Chronomètre ou sablier (30 secondes)

Nombre de joueurs : 1 contre 1

Objectifs visés : L'enfant sera capable de se dégager (le crocodile) ; d'immobiliser au sol (le chasseur)

Schéma ou explication



Le chasseur se tient debout à côté du crocodile.

Le crocodile est allongé sur le sol (à un bout du tapis), il doit ramper pour s'enfuir, alors que le chasseur essaie de le maintenir immobile.

Consignes données, présentation de l'atelier aux enfants

Le crocodile est allongé sur le tapis, dans un bout. Il doit essayer de ramper jusqu'à l'autre bout malgré le chasseur qui essaie de l'empêcher d'avancer. Le chasseur essaie d'immobiliser le crocodile en utilisant tout son corps.

Critères de réussite :

- utiliser l'ensemble de son corps (s'allonger dessus le crocodile)
- pour le crocodile être arrivé de l'autre bout avant le signal de fin.

Temps accordé : 20 secondes

Variables : temps accordé, position de départ du chasseur (peut être accroupi, mains sur le dos avant le début du jeu)

Le gendarme et le voleur

Niveau 2

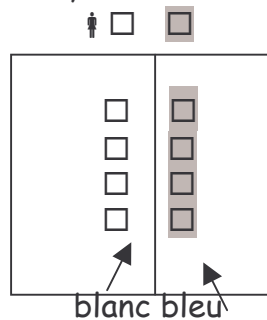
Matériel - Espace nécessaire

- une surface souple de 4 mètres sur 6
- Chasubles de couleur (2 couleurs identiques à celles des foulards)
- craie (tracer une ligne médiane au sol)

Nombre de joueurs : 1 contre 1

Objectifs visés : L'enfant sera capable de réagir au signal, de reconnaître sa couleur et d'agir en fonction : s'enfuir, ou de toucher le pied de son adversaire.

Schéma ou explication



Jeu qui se joue à 4 pattes. Les enfants sont alignés de chaque côté d'une ligne médiane tracée au sol. Ils sont dos à dos avec leur adversaire, assis.

1 voleur contre un gendarme. On peut être tour à tour gendarme ou voleur.

Chaque enfant a un dossard.

La couleur du foulard levé correspond aux enfants qui sont les voleurs (même couleur de chasuble), et qui essaient de s'enfuir.

Les autres sont les gendarmes.

Consignes données, présentation de l'atelier aux enfants

« Au signal, je lève un foulard de la couleur des voleurs. Ce sont les enfants qui ont le dossard de la même couleur qui sont les voleurs, et qui s'enfuient de l'autre côté. Les gendarmes se lancent à leur poursuite en essayant de les toucher au pied, avant qu'ils soient sortis du tapis ».

Critère de réussite :

- Nombre de fois où j'ai touché le voleur au pied.

Le gendarme et le voleur

Niveau 3

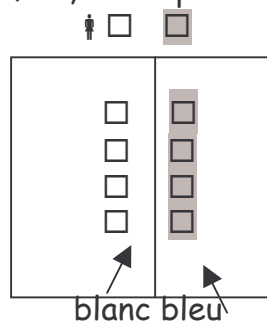
Matériel - Espace nécessaire

- une surface souple de 4 mètres sur 6
- 2 foulards (2 couleurs de foulards)
- Chasubles de couleur (2 couleurs identiques à celles des foulards)
- craie (tracer une ligne médiane au sol)

Nombre de joueurs : 1 contre 1

Objectifs visés : L'enfant sera capable de réagir au signal, de reconnaître sa couleur et d'agir en fonction : s'enfuir, ou de prendre le foulard aux voleurs.

Schéma ou explication



Jeu qui se joue à 4 pattes. Les enfants sont alignés de chaque côté d'une ligne médiane tracée au sol. Ils sont à côté de leur adversaire, en position 4 pattes (corps et regard tournés vers le meneur de jeu).

1 voleur contre un gendarme. On peut être tour à tour gendarme ou voleur.

Chaque enfant a un foulard accroché à sa ceinture (foulard assez long pour pouvoir être attrapé).

La couleur du foulard levé correspond aux enfants qui sont les voleurs (même couleur de chasuble), et qui essaient de s'enfuir. Le foulard est levé en direction des enfants désignés comme voleurs.

Les autres sont les gendarmes.

Consignes données, présentation de l'atelier aux enfants

« Au signal, je lève un foulard de la couleur et dans la direction des voleurs. Ce sont les enfants qui ont le dossard de la même couleur qui sont les voleurs, et qui s'enfuient de l'autre côté. Les gendarmes se lancent à leur poursuite en essayant d'attraper leur foulard, avant qu'ils soient sortis du tapis ».

Critères de réussite :

- Nombre de fois où j'ai attrapé le foulard.
- prendre le foulard

Variation : enlever des indices au fur et à mesure (ne plus montrer la direction des voleurs ; ne plus dire la couleur en même temps qu'elle est montrée).

Le chien et son os

Niveau 1

Matériel - Espace nécessaire

Nombre de joueurs : 1 contre 1

- 1 tapis (2mX1m) ou un espace délimité de 2X1m
- 1 balle en mousse pour 2 (l'os) d'au moins 20 cm de diamètre.
- 1 sablier
- 1 tambourin

Objectifs visés : L'enfant sera capable de protéger sa balle pour la conserver ; de prendre l'objet.

Schéma ou explication



Le chien et le voleur ont l'obligation de rester sur le tapis.

Ils sont debout au début de l'affrontement, face à face. Le chien tient sa balle entre les pattes (les bras).

Interdiction de courir.

Le voleur, au signal, essaie de prendre l'os au chien.

Consignes données, présentation de l'atelier aux enfants

« Au signal, le voleur d'os, essaie de prendre l'os au chien. Le chien essaie de le conserver. Il est interdit de sortir du tapis et de toucher le visage »

Critères de réussite :

- avoir récupéré l'os pour le voleur (sur 5 tentatives, combien de réussites ?)
- conserver son os pendant le temps de jeu.

Temps accordé : 30 secondes.

Variables : temps de jeu ; la taille du ballon

Le chien et son os

Niveau 2

Matériel - Espace nécessaire

- 1 tapis (2mX1m) pour 2

- 1 balle en mousse pour 2 (l'os) d'au moins 20 cm de diamètre.

- 1 sablier

- 1 tambourin

Nombre de joueurs : 1 contre 1

Objectifs visés : L'enfant sera capable de protéger sa balle pour la conserver ; de prendre l'objet.

Schéma ou explication



Le chien et le voleur ont l'obligation de rester sur le tapis.

Le chien est à genoux au début de l'affrontement, face à face. Le chien tient sa balle entre les pattes (les bras).

Interdiction de courir.

Le voleur en position debout, au signal, essaie de prendre l'os au chien.

Consignes données, présentation de l'atelier aux enfants

« Au signal, le voleur d'os, essaie de prendre l'os au chien. Le chien essaie de le conserver. Il est interdit de sortir du tapis et de toucher le visage »

Critères de réussite :

- avoir récupéré l'os pour le voleur.

- pour le chien se recroqueviller sur le ballon pour éviter de se le faire prendre.

- conserver son ballon

Temps accordé : 30 secondes.

Variables : temps de jeu ; la taille du ballon

Le chien et son os

Niveau 3

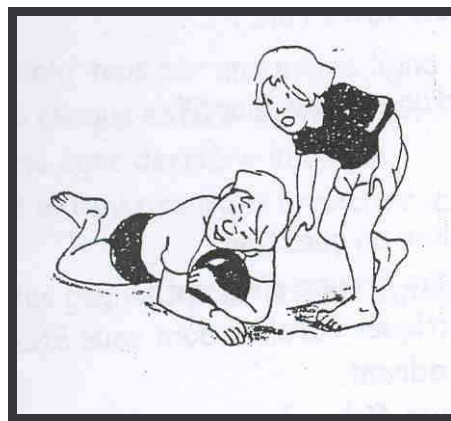
Matériel - Espace nécessaire

- 1 tapis (2mX1m) pour 2
- 1 balle en mousse pour 2 (l'os) d'au moins 20 cm de diamètre.
- 1 sablier
- 1 tambourin

Nombre de joueurs : 1 contre 1

Objectifs visés : L'enfant sera capable de protéger sa balle pour la conserver ; de prendre l'objet.

Schéma ou explication



Le chien et le voleur ont l'obligation de rester sur le tapis.

Le chien est à genoux au début de l'affrontement, face à face. Le chien tient sa balle entre les pattes (les bras).

Le voleur en position debout, au signal, essaie de retourner le chien. Lorsque le chien est retourné, il lâche son os.

Consignes données, présentation de l'atelier aux enfants

« Au signal, le voleur d'os, essaie de retourner le chien qui tient son os entre les pattes. Le chien essaie de résister au retournement. Dès qu'il est retourné, il perd son os. Il est interdit de sortir du tapis et de toucher le visage. »

Critères de réussite :

- avoir retourné le chien et récupéré l'os pour le voleur.
- pour le chien se recroqueviller sur le ballon pour éviter de se le faire prendre.
- conserver son ballon pendant le temps de jeu.

Temps accordé : 30 secondes.

Variables : temps de jeu ; la taille du ballon