

JEUX D'OPPOSITIONS

LE FOULARD-CHEVILLE	
<p>Durée : 1mn.</p> <p>Situation de départ : Les joueurs sont à quatre pattes. Chacun a un foulard à une cheville, passé dans la chaussette.</p> <p>But : Prendre le foulard de son adversaire, sans perdre le sien.</p> <p>Critères de réussite : Le joueur qui décroche le premier le foulard de son adversaire, a gagné.</p> <p>Interdits spécifiques : Se mettre debout.</p>	<p>Nature : Jeu d'opposition médiée. Rôles non déterminés.</p> <p>Objectifs : Saisir/Se dégager. Conquête d'un objet.</p> <p>Matériel : 2 foulards (1 par joueur)</p> <p>Observations :</p>
<p>Variables privilégiées : Dispositif : Mettre 1 foulard à chaque cheville. Règle : Jouer à rôles déterminés.</p>	

LES ILES	
<p>Durée: 30 s</p> <p>Situation de départ : Au centre de l'aire de jeu, trois cerceaux matérialisent les îles. Les enfants sont debout, ils se tiennent par <u>les mains ou les avant-bras</u>. Le défenseur dans un cerceau.</p> <p>But : L'attaquant doit amener le défenseur hors des îles.</p> <p>Critères de réussite : L'attaquant a gagné lorsque le défenseur a perdu de façon prolongée tout contact avec l'intérieur de la surface délimitée par les cerceaux .</p> <p>Interdits spécifiques : lâcher les prises de départ.</p>	<p>Nature : Mi- distance – Rôles déterminés</p> <p>Objectifs: Tirer /pousser Déséquilibrer /contrôler Anticiper - Exploiter les déséquilibres et changer d'appuis</p> <p>Matériel : 3 cerceaux</p> <p>Observations : Jeu très intéressant pour développer la prise d'information en mouvement et la construction d'un espace orienté par les combattants.</p>
<p>Variables : Dispositif ; on peut jouer sur le nombre de cerceaux mis à la disposition du défenseur.</p>	