

Thème : Résister

Compétence visée
Etre capable de s'opposer individuellement ou collectivement.
Spécifique :

Objectif poursuivi :
Passer d'une attitude de résistance passive à une réaction contrôlée et réfléchie au cours d'un affrontement.

Situation pédagogique	Organisation	Matériel nécessaire	Critères de réussite	Variables
<p>Rappel des règles de sécurité : ne pas se faire mal et ne pas faire mal aux autres</p> <p><u>Les castors</u> Face à face , les pieds des adversaires sur la même ligne en position latérale. Conserver les pieds sur la ligne malgré les tentatives de déséquilibre de l'adversaire. « Deux castors se retrouvent sur un tronc d'arbre. Il ne doit y en rester qu'un. Ils se repoussent face à face mains contre mains. Celui qui tombe dans la rivière a perdu !»</p> <p><u>Je n'irai pas chez toi</u> Face à face de part et d'autre d'une ligne, résister pour ne pas être tiré dans le camp de l'adversaire. « Tirez votre camarade mais aucun de vous ne doit franchir la ligne. »</p> <p><u>Les ours</u></p>	<p>-Binômes</p> <p>- Binômes</p>	<p>- de quoi matérialiser la ligne (corde, craie...)</p> <p>- de quoi matérialiser la ligne (corde, craie...)</p>	<p>Rester les deux pieds sur la ligne.</p> <p>Rester dans son camp</p>	<p>Temps Position sur la ligne Largeur de la ligne Pousser avec une main</p> <p>Temps</p>
	<p>- 2 équipes</p>	<p>- De quoi matérialiser un espace clos</p>	<p>Nombre d'ours restés dans la tanière.</p>	<p>Nombre d'ours Nombre de</p>

<p>Les enfants sont partagés en deux équipes. Une équipe se trouve sur un espace matérialisé et l'autre équipe doit les faire sortir de cet espace. « Sortez les ours de leur tanière. »</p> <p><u>Le gardien du trésor</u> Un enfant à genou garde un ballon et doit empêcher un autre de le lui arracher . « Empêche à ton adversaire de prendre ton trésor »</p> <p><u>Le combat de coqs</u> Par deux, les enfants sont accroupis face à face ; ils se poussent mutuellement afin de se déséquilibrer. « Pousse le coq adverse pour le déséquilibrer »</p> <p><u>Les tortues</u> Quatre enfants sont désignés pour être des chasseurs de tortues. Les enfants sont répartis dans un espace clos. Les tortues se déplacent dans l'espace à quatre pattes. Au signal donné, les tortues se recroquevillent sur elles même et les chasseurs cherchent à les retourner sur le dos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Binômes - Binômes - 2 équipes équipotentes 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon par binôme - De quoi matérialiser un espace clos - De quoi matérialiser les équipes (foulards...) 	<p>Ballon conservé</p> <p>Coq encore accroupi</p> <p>La dernière tortue qui reste sur le ventre a gagné.</p>	<p>chasseurs Temps Taille et Forme de la tanière</p> <p>Temps Nombre d'enfants qui essaient de s'emparer du trésor. Objet représentant le trésor</p> <p>Temps Jeu à une main au lieu de deux.</p> <p>Jeu par binôme uniquement. Temps</p>
--	--	--	--	---

Thème : Immobiliser/ Se dégager

Compétence visée
 Etre capable de s'opposer individuellement ou collectivement.
Spécifique :

Objectif poursuivi :
 Passer d'une attitude passive et éloignée de l'adversaire à une immobilisation de l'adversaire au sol et/ou à un dégagement.

Situation pédagogique	Organisation	Matériel nécessaire	Critères de réussite	Variables
<ul style="list-style-type: none"> - <u>Gendarmes contre voleurs :</u> A quatre pattes. Les gendarmes doivent empêcher les voleurs d'atteindre la zone située derrière les gendarmes. 	2 équipes	<ul style="list-style-type: none"> - Foulards d'une couleur - plots pour matérialiser un espace - sol souple 	<ul style="list-style-type: none"> Le nombre de voleurs immobilisés. Les règles de jeu et de sécurité sont respectées 	<ul style="list-style-type: none"> Composition des équipes (équipotentes ou non) Espace Temps de jeu
<ul style="list-style-type: none"> - <u>Attraper un bras:</u> A quatre pattes. Au signal, attraper son adversaire par les deux bras et ne pas le lâcher. 	2 équipes	<ul style="list-style-type: none"> -sol souple -foulards d'une couleur 	<ul style="list-style-type: none"> Nombre d'enfants saisis par les 2 bras et non lâchés. Les règles de jeu et de sécurité sont respectées. 	<ul style="list-style-type: none"> Autre partie du Corps à immobiliser. Nombre de joueurs Espace Durée de la saisie
<ul style="list-style-type: none"> - <u>Fourmis :</u> à quatre pattes. Immobiliser les fourmis pour qu'elles n'avancent plus. 	2 équipes	<ul style="list-style-type: none"> - foulards d'une couleur - sol souple 	<ul style="list-style-type: none"> Nombre de fourmis qui n'avancent plus. Les règles de jeu et de sécurité sont respectées. 	<ul style="list-style-type: none"> Elimination ou non de toute fourmi immobilisée Durée de l'immobilisation
<ul style="list-style-type: none"> - <u>Lion et gazelle :</u> Choisir une position qui permettra d'immobiliser l'adversaire allongé. Au signal, empêcher l'adversaire de se retourner pendant un temps donné 	paires	<ul style="list-style-type: none"> -sol souple 	<ul style="list-style-type: none"> L'adversaire immobilisé. Les règles de sécurité sont respectées. 	<ul style="list-style-type: none"> Hétérogénéité des paires Durée d'immobilisation. Technique et/ou zone de préhension.