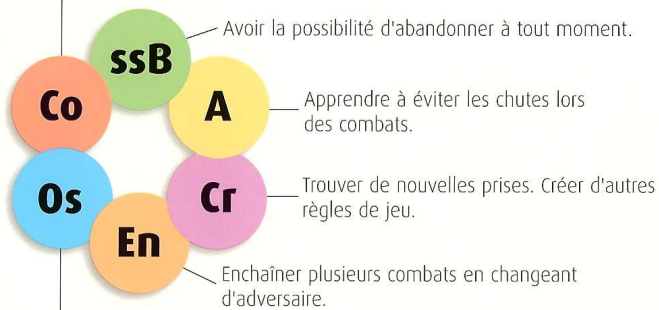


LUTTER

Par 3: organiser des duels avec arbitre.

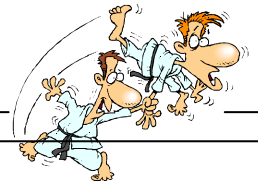


Relever le défi de se confronter à plus fort que soi.

ssB
se sentir Bien

Avoir la possibilité d'abandonner à tout moment

Collaborer Par 3: organiser des duels avec arbitre



La pression des mains



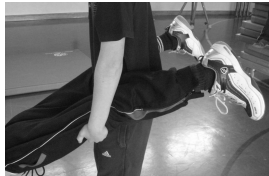
A guide B, mains contre mains, par « pressions-détente »

Dos à dos



A bouge (avant-arrière, gauche-droite), pieds fixes au sol ; B « sent » et suit A

La brouette



!!! Prise au-dessus des genoux !!!

En voyage



A à 4 pattes ; B « dos contre dos » tente de tenir en équilibre



JEUX D'OPPOSITION ; GROUPES DE 3 : 2 JOUEURS, 1 ARBITRE ... QUE L'ON RESPECTE

38

38

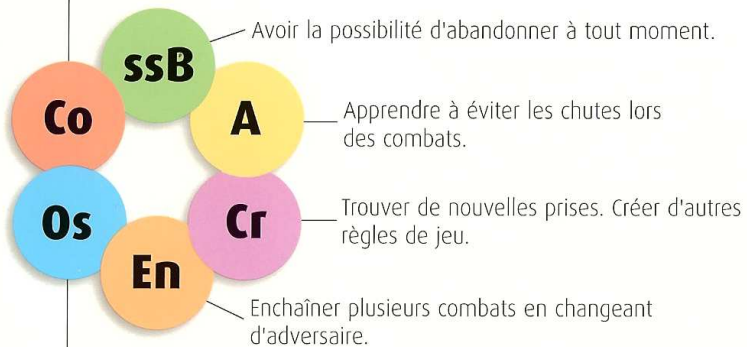
Pratiquer des jeux de combat

Lutter de diverses manières

6-8 ans



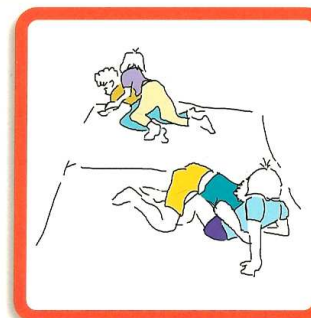
Par 3: organiser des duels avec arbitre.



Relever le défi de se confronter à plus fort que soi.

Pratiquer des jeux de combat

SE MAINTENIR EN ÉQUILIBRE - GRIMPER - TOURNER (p. 27, 28)



Lutte à 4 pattes et cherche à mettre ton adversaire sur le dos!

Les adversaires se saluent-ils au début de chaque combat?



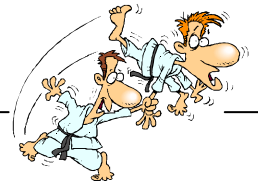
Lutte pour rester debout sur les tapis!

L'élève respecte-t-il son partenaire et les règles données?



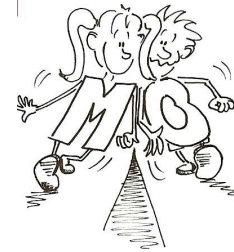
Tente de faire tomber ton adversaire du banc!

La victoire est-elle modeste et la défaite est-elle acceptée?



Les frères siamois

2 élèves se placent de part et d'autre d'une ligne de démarcation. Chacun s'appuie fermement contre l'épaule de l'autre, le regard orienté dans le sens de la course. Au signal de l'enseignant, ils commencent à courir, tout en poussant l'épaule de leur camarade, mais sans ralentir la course ni changer de position. Le vainqueur est celui qui, à la fin du parcours, a réussi à repousser son adversaire le plus loin possible de la ligne de démarcation.

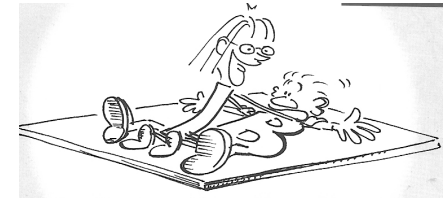


Libérer le tapis

2 élèves essaient de se repousser hors de la surface de tapis (2-4 tapis), debout ou à genoux. Les prises sont admises uniquement aux bras mais pas aux habits !

Tiens-le fermement !

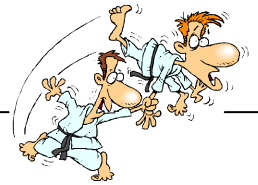
2 élèves sont assis au sol, dos à dos. Au signal, chacun doit se retourner aussi vite que possible et essayer de renverser son adversaire sur le dos. Le jeu dure environ 60 secondes. On peut aussi varier les positions initiales.



La tortue

A est en « position de tortue ». B doit essayer de le retourner sur le dos et de le maintenir ainsi pendant 2 secondes.



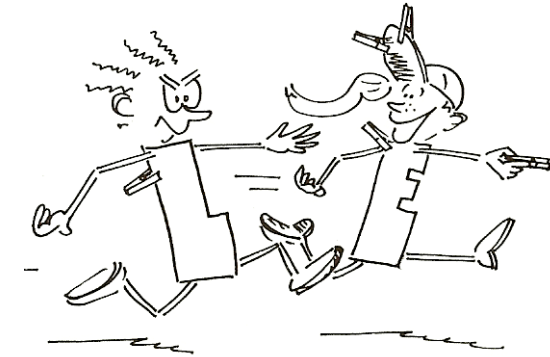


TOUTE LA CLASSE : Le vol des pinces à linge

Les élèves accrochent un nombre défini de pinces à linge à leurs vêtements. Au signal, ils essaient de dérober les pinces à linge de leurs camarades. Il est toutefois interdit d'accrocher des pinces sur les chaussures. Le premier qui s'est fait « voler » toutes ses pinces reçoit un gage ; on peut aussi autoriser les joueurs à accrocher les pinces récoltées.

Variantes :

- par équipe : si un des membres de l'équipe n'a plus de pince à linge, l'équipe a perdu ... mais les pincettes peuvent être données d'un coéquipier à l'autre.
- utiliser des pinces de différentes couleurs, chaque couleur valant un certain nombre de points.
- Il est également possible d'inverser l'exercice, les joueurs ayant pour mission d'accrocher les pinces aux vêtements de leurs adversaires.
- Le jeu peut être organisé de façon identique avec des sautoirs.



POUR TOUS CES JEUX, INSISTER : ECOUTER ET OBSERVER L'AUTRE ; RESPECTER: ON N'A PAS LE DROIT DE FAIRE MAL !!!

PARLER AVEC LES ELEVES :

Comment ça c'est passé ? Est-ce agréable, désagréable, pourquoi ? Comment faire pour que ça marche ?; faire éventuellement évoluer le jeu par de nouvelles règles proposées par les élèves. Et par rapport aux arbitres ? Etc.

Sources : - *Fiches didactiques EPS 6-8 ans*

- *Mobile, la revue d'éducation physique et de sport, cahier pratique, 2/99*
- *EPS, Espaces pédagogiques, mai 2003*
- *Education physique à l'école, annexe pratique, 2/97*