

Jeux d'opposition

Jeux d'opposition et de contact introduisant les notions fondamentales du respect d'autrui et des règles du jeu.

Pour lutter contre la violence et pour aborder le problème de front plutôt que l'ignorer, je vous propose une démarche visant à affronter un ou des adversaires de manière plus ou moins rapprochée. Les règles doivent être clairement énoncées. Des arbitres sont parfois proposés pour garantir le bon déroulement des jeux. Les élèves doivent se confronter à tous et non pas seulement à un camarade. Le retour au calme est indispensable pour ces activités afin que l'agressivité qui sortira lors de la leçon ne déborde pas dans les vestiaires et au-delà.

La queue du diable

Chacun porte un sautoir accroché à la ceinture. Les élèves essaient de saisir le plus grand nombre de sautoirs. Si l'élève n'a plus de sautoir, il continue le jeu et dès qu'il attrape un sautoir il se rend à une "zone refuge" pour le remettre à la ceinture.

Variante : idem avec des pincettes sur une partie du corps (épaule, cuisse, ...)

La queue du diable par groupes

Même jeu que précédemment. Un diable avec un sautoir sur 2 tapis (ou un cercle défini par une grande corde). 3-4 joueurs essaient de lui voler sa queue. Si le diable touche un joueur, celui-ci est éliminé ; si un joueur prend la queue du diable, il a gagné.

La queue du diable en duel

Sur deux tapis, deux adversaires essaient de se prendre la queue. Un arbitre contrôle le bon déroulement du jeu. Il peut y avoir contact, mais sans agripper son adversaire.

Variantes : à 4 pattes, à genoux, avec pincettes, avec plusieurs sautoirs, ...

Jeux de touches

Deux joueurs face à face ; au signal, chacun essaie de toucher le genou de l'adversaire avec la main.

Variantes : • toucher l'épaule, la cheville...
• en position accroupie, à 4 pattes, à genoux, ...

Les cerceaux brûlants

Un cerceau entre les deux adversaires. Se saisir par les mains ou à bras-le-corps et tirer ou pousser son adversaire pour lui faire mettre un pied dans le cerceau.

Contrôle du jeu par un arbitre.

Variante : • idem mais renverser une quille ou toucher un ballon

- le joueur A a un pied dans un cerceau et le joueur B essaie de l'en sortir
- idem de part et d'autre d'une ligne. Faire franchir la ligne à son adversaire en le tirant (ou en le poussant : dos à dos).

Tirer / pousser

Par deux, tirer ou pousser son adversaire pour l'amener au-delà d'une ligne, pour pénétrer dans un territoire, l'expulser d'un cerceau...

Imposer des prises (à la main, bras dessus, à bras-le-corps) et varier les positions de départ.

Variante : utiliser un accessoire (ballon, cordelette, bâton, ...).

La ballon précieux

Sur deux tapis ; un adversaire essaie de poser un ballon derrière le tapis et son opposant tente de l'en empêcher. Pas de coups, contrôle du jeu par un arbitre.

Variante : le joueur protège un ballon que B doit lui dérober.

Duels

- Face à face, taper sur les mains de l'adversaire qui tente d'esquiver.
- A plat ventre, plaquer les mains de son adversaire au sol.
- Accroupi, déséquilibrer son adversaire en le poussant.
- Assis face à face, le joueur A pose ses mains sur les genoux de B ; B a les mains derrière le dos. B essaie de taper sur les mains de A qui esquive en enlevant les siennes.
- Debout, face à face ; A a les deux mains tournées vers le haut. B a les mains au-dessus de celles de A. B essaie de taper sur les mains de B qui réagit en les enlevant.
- Le bras de fer.
- Accroupis dos à dos ; pousser avec le postérieur.
- Sur un banc, se déséquilibrer en se poussant avec un ballon.