



## RENCONTRE « JEUX D'OPPOSITION » DEROULEMENT DE LA RENCONTRE

**La rencontre se déroule en finalisation de cycle.**

### **Contenus de la rencontre :**

1. Temps d'échauffement
2. Les jeux:

#### **Organisation :**

Les enfants de chaque classe sont classés selon leur niveau, par ordre croissant (1 à x). **Afin de permettre le bon déroulement de la rencontre, nous vous demandons de bien vouloir apporter le jour de la rencontre le tableau (p6) des élèves classés selon leur niveau.** Les critères sont les suivants :

- Taille/poids.
- Résultats dans les combats organisés au sein de la classe.

**Au début de la rencontre, les joueurs sont positionnés selon leur niveau (1 à x).**

- 12 enfants par espace.
- Une feuille de rencontre est remise à chaque responsable de zone
- Chaque enfant se voit attribuer une lettre (A à L)

**Durée de chaque combat : 1mn par manche**

- Tous les combats démarrent et s'arrêtent en même temps.
- Dans chaque zone se déroulent 3 combats (6 joueurs)
- Les 6 autres enfants arbitrent

**Dimension d'une zone de combat : 2x2m**

**Arbitrage :**

**Avant le combat :**

- Se positionner :
  - Les arbitres sont debout dans les angles.
  - Les combattants en position selon le jeu.
- Les arbitres s'assurent que les combattants sont en place.
- Ils font saluer les combattants.
- Au signal de l'animateur, ils font démarrer le combat.



### **Pendant le combat :**

- Les arbitres comptent les points (*voir règle des jeux*).
- Ils s'assurent du respect des règles du jeu et du bon comportement des combattants (**pour stopper le combat, toucher l'épaule des combattants et dire. « STOP »**)

### **A l'issue du combat :**

- Les arbitres font saluer les combattants.
- Ils désignent le vainqueur.

**Critère :** le score. Un match nul est possible.

### **Rôle des enseignants :**

#### **Avant la rencontre :**

- **Préparation :** entraînement des élèves **aux jeux et à l'arbitrage.**
- **Evaluation :** classement des enfants selon leur niveau, leur taille et leur poids (*tableau à apporter le jour de la rencontre*).

#### **Pendant la rencontre :**

- Veiller au bon déroulement de l'activité :
  - Soutien à l'arbitrage.
  - Tenue d'un tableau de marque.
  - Respect des règles et du bon comportement des élèves.

#### **Tenue :**

- Pantalon jogging sans fermeture éclair
- Tee-shirt résistant.
- Pas de bijou, collier, bracelet... et tout objet risquant de blesser.

#### **Jeux pratiqués lors de la rencontre : (*voir descriptif*)**

- Vers le combat au sol : les tortues.
- Pousser, tirer, s'opposer : jeu du sumo
- Toucher, saisir : les queues du diable



## LES POISSONS ET LE CROCODILE

### Pour votre préparation, jeu d'échauffement

#### Objectifs :

Contrôler.  
Fixer  
Retourner  
Immobiliser.

#### But du jeu :

Le poisson veut de traverser la rivière. Le crocodile doit l'en empêcher en l'immobilisant ou en le retournant et en l'immobilisant.

#### Déroulement du jeu :

Un enfant se met à quatre pattes sur le bord de la rivière (le poisson).  
Le crocodile se tient à 4 pattes dans la rivière.

Au signal, le poisson tente de traverser. Le crocodile l'attrape, liui retire ses appuis puis tente de l'immobiliser.

On change de rôle après une manche.

## LES TORTUES

#### Objectifs :

Soulever, manipuler, contrôler, résister.

#### But du jeu :

Immobiliser l'adversaire sur le dos pendant 3 secondes.

#### Durée du jeu :

1 min.

#### Déroulement du jeu :

Les joueurs sont placés par deux, à genoux, face à face.  
Au signal les joueurs se retournent, et tentent de mettre leur adversaire sur le dos.

1 point est marqué lorsque :

- ☞ **L'adversaire est retourné**
- ☞ **Un deuxième point est marqué lorsque l'adversaire a une épaule qui touche le sol pendant 3 secondes.**



## SUMO

### Objectifs :

Saisir, pousser, tirer.  
Feinter, se dérober.  
Assurer ses appuis

### But du jeu :

Expulser l'adversaire de l'aire de combat ou le déséquilibrer dans l'aire de combat

### Durée du jeu :

1 min

### Déroulement du jeu :

Les deux adversaires sont dans la même aire de jeu, **debout, face à face**. Au signal, ils cherchent à faire sortir l'adversaire de l'aire de combat.

### 1 point est marqué lorsque :

- ☞ Les 2 pieds de l'adversaire sont hors de l'aire de combat.
- ☞ L'adversaire a un appui autre que les pieds au sol.

## LES QUEUES DU DIABLE

### Objectifs :

Améliorer les réflexes.  
Encourager les saisies et les contrôles.

### But du jeu :

Prendre « la queue du diable » de son adversaire.

### Durée du jeu :

1min par manche

### Déroulement du jeu :

Les deux adversaires se font face. Les deux joueurs ont un « flag » accroché dans le dos à une ceinture. Chacun essaie de prendre le « flag » de son adversaire. .

### 1 point est marqué :

- ☞ Lorsque l'enfant a pris la queue de son adversaire.



## Tableau à apporter le jour de la rencontre :

Classe de M/Mme .....

Ecole : ..... Niveau : .....

	NOM Prénom <i>A compléter selon le niveau (du moins fort au plus fort)</i>	Les tortues	Les sumos	Les queues du diable	TOTAL
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					