

JEU D'OPPOSITION Cycle 2

Le nombre de classes pouvant participer à ces rencontres étant limité, la priorité sera donnée aux CP.

PRINCIPES

- La rencontre durera environ 2 heures et chaque élève participera à 3 situations d'opposition différentes.
- Des élèves de cycle III, spécialement préparés, assureront l'arbitrage et le secrétariat.
- Il est impératif d'avoir fait un cycle de travail.

FONCTIONNEMENT

- 2 classes se rencontrent : classe **A** et classe **B**.
- Chaque classe constituera des équipes de niveau de 2 à 3 joueurs (équipe 1 = les plus forts...équipe 8 ou 9 = les plus faibles). Chaque élève devra connaître la lettre attribuée à sa classe, son numéro d'équipe et son numéro de joueur : les annonces des différents combats seront ainsi plus évidentes.
- On attribue des points de couleur : vert si réussite ou match gagné, rouge si échec ou match perdu, orange en cas d'égalité.
- Chaque équipe jouera le même jeu en même temps. Exemple: Pour le 1er jeu (la queue du diable), 8 ou 9 terrains sont matérialisés et toutes les équipes jouent ce jeu en suivant l'ordre préétabli des matchs.
- Les jeux se dérouleront sur des aires de 2 mètres de côté.
- Un échauffement sera proposé avant le début de la rencontre.

Remarques : pour répartir les élèves dans les diverses équipes, il faut tenir compte à la fois de leur morphologie, de leur vivacité et de leur sens de la combativité.

SITUATIONS D'OPPOSITION RETENUES

◆ JEU 1 : La queue du diable

Durée : 1 minute

But : Les joueurs sont debout avec un foulard dépassant de 20 cm de l'arrière du pantalon. Au signal de départ, chaque joueur essaie de s'emparer du foulard de son adversaire. Le joueur qui a gagné est celui qui a attrapé le plus de foulards en 1 minute. L'arbitre remet le foulard en place à chaque fois.

Point vert : pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards. Point rouge : pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards. Point orange : En cas d'égalité.

◆ JEU 2 : La conquête du ballon au sol

Durée : 2 fois 30 secondes

But : Le joueur A est à 4 pattes, recroquevillé en tenant un ballon entre ses bras et ses jambes. Au signal, le joueur B (le voleur), à genoux à côté de A, tente de s'emparer du ballon.

Au bout des 30 secondes, on inverse les rôles.

Point vert : pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon. Point rouge : pour le voleur s'il ne parvient pas à prendre le ballon.

◆ JEU 3 : Le combat corps à corps au sol

Durée : 30 secondes

But : Départ assis, dos à dos.

Faire toucher les deux omoplates de l'adversaire au sol pendant 3 secondes. (l'arbitre comptera en disant « et 1, et 2, et 3)

Le combat peut donc être terminé avant la fin des 30 secondes.

Point vert : pour le joueur qui a immobilisé son adversaire. Point rouge : pour le joueur qui a été immobilisé. Point orange : Si aucun des 2 joueurs n'a réussi à immobiliser son adversaire.