

Le jeu des tortues (1)

Objectif	S'opposer à l'autre
But du jeu	Défenseur (tortue) : se relever Attaquant (chasseur) : empêcher l'autre de se relever
Consigne	Au signal, la tortue doit se relever
Dispositif, déroulement	La tortue est à 4 pattes sur un grand tapis ou une zone délimitée au sol, le chasseur est à côté d'elle
Variantes	La tortue a les yeux fermés Le chasseur a les yeux fermés Le chasseur tient déjà la tortue avant le signal de départ
	

Le jeu des vers de terre (1)

Objectif	S'opposer à l'autre
But du jeu	Défenseur (vers de terre) : se relever Attaquant (chasseur) : empêcher l'autre de se relever
Consigne	Au signal, le vers de terre doit se relever
Dispositif, déroulement	Le vers de terre est à plat ventre sur un grand tapis ou une zone délimitée au sol, le chasseur est à côté de lui
Variantes	Le vers de terre a les yeux fermés Le chasseur a les yeux fermés Le chasseur tient déjà le vers de terre avant le signal de départ

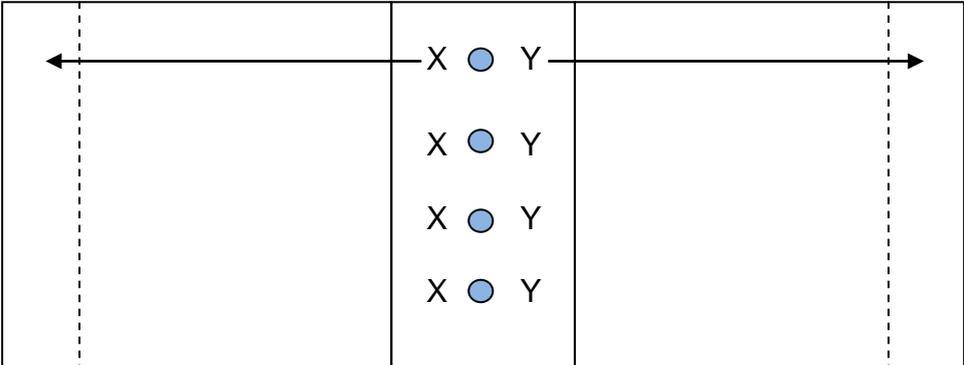
Faire des paquets

Objectif	Accepter le contact avec l'autre
But du jeu	S'empiler les uns sur les autres sur des tapis, à 2, 3, 4, ou 5 Personne ne doit rester tout seul
Consigne	Marcher autour des tapis (possibilité de mettre une musique ou de chanter). Au signal (ou quand la musique s'arrête), faire des « paquets » en s'empilant les uns sur les autres. Personne ne doit rester tout seul
Dispositif, déroulement	Les élèves se déplacent debout ou à 4 pattes sur l'ensemble de la surface hors tapis. Au signal ils se mettent les uns sur les autres. Au second signal, ils repartent
	

Le jeu du bébé

Objectif	Saisir l'adversaire
But du jeu	Bébé : se relever Maman : empêcher le bébé de se relever
Consigne	Au signal, bébé doit se relever, maman l'en empêche
Dispositif, déroulement	Le bébé est assis entre les jambes de sa maman qui le tient sous les bras
	

Prendre le ballon

Objectif	S'opposer sans être identifié au préalable Attaquant ou Défenseur
But du jeu	Prendre le ballon puis l'amener dans son camp
Consigne	Prendre le ballon avant l'autre ou à l'autre pour l'amener dans son camp
Dispositif, déroulement	Les élèves sont à 4 pattes. Ils touchent le ballon d'une main au début du jeu. Au signal ils doivent s'emparer du ballon et l'emmener derrière la ligne de leur camp. Les déplacements se font à 4 pattes. Le possesseur du ballon est « défenseur », l'autre est « attaquant ». Si le défenseur se fait prendre le ballon avant de le poser derrière sa ligne, il devient alors attaquant etc... jusqu'à ce que l'un des deux pose le ballon derrière sa ligne.
	

Le jeu du foulard

Objectif	Trouver des stratégies pour prendre sans être pris
But du jeu	Prendre le foulard de l'adversaire sans se faire prendre le sien
Consigne	Il faut prendre le foulard de l'adversaire sans se faire prendre le sien
Dispositif, déroulement	Un contre un. Le foulard est fixé au niveau des fesses (coincé dans la ceinture ou le haut du pantalon...). Les joueurs peuvent être debout ou à genoux.

Sortir les lapins du terrier

Objectif	S'organiser à plusieurs pour tirer, soulever, pousser Se déplacer vite, bouger, résister
But du jeu	Chasseurs : sortir les lapins du terrier, Lapins : rester dans le terrier
Consigne	Sortir tous les lapins du terrier
Dispositif, déroulement	3 ou 4 lapins à 4 pattes sur un grand tapis ou une zone délimitée (rectangle, carré, cercle) contre 3 ou 4 chasseurs debout ou à 4 pattes en dehors de la zone. Les chasseurs n'ont pas le droit de rentrer dans le terrier. Pour être « pris », le lapin doit avoir tout le corps en dehors du terrier. Il va s'asseoir plus loin. Le chasseur va aider les autres chasseurs à sortir les autres lapins. Plusieurs chasseurs peuvent « attaquer » le même lapin.
Variante	Les lapins ont les yeux fermés.

Arrêter les fourmis

Objectif	S'organiser à plusieurs pour bloquer les défenseurs
But du jeu	Mettre toutes les fourmis à plat ventre
Consigne	Les tapirs mettent les fourmis à plat ventre pour pouvoir les manger. Ils peuvent se mettre à plusieurs. Les fourmis ne veulent pas être mangées et résistent pour rester à 4 pattes ou sur le dos
Dispositif, déroulement	Deux équipes (plus ou moins importantes) sont dans un espace délimité. Les fourmis se déplacent à 4 pattes. Les tapirs doivent les immobiliser à plat ventre au sol afin de les manger. Quand une fourmi est « prise », elle peut s'écarter de la zone.

Le jeu des sumos (1)

Objectif	Trouver des tactiques pour faire sortir l'adversaire du cercle
But du jeu	Faire sortir l'adversaire du cercle
Consigne	Il faut pousser entièrement son adversaire hors du cercle
Dispositif, déroulement	2 enfants sont placés au milieu d'un cercle. Au départ du jeu, ils sont en contact (en variant les types de saisie : mains aux épaules / épaules contre épaules / torse contre torse...) ou bien ils sont sans contact. Chacun doit pousser l'autre hors du cercle (en gardant le type de saisie du départ ou comme il veut) . Chacun doit aussi résister pour ne pas être sorti du cercle.

Le jeu des tortues (2)

Objectif	Attraper et bloquer un adversaire qui se déplace												
But du jeu	Les chasseurs empêchent les tortues de traverser. Les tortues doivent franchir l'espace donné.												
Consigne	Les tortues doivent traverser le champ à 4 pattes. Les chasseurs doivent les attraper et les bloquer pour les empêcher de passer.												
Dispositif, déroulement	Les tortues et les chasseurs se tiennent face à face de chaque côté du terrain. Au signal, les tortues traversent à 4 pattes. Les chasseurs sont debout et peuvent avancer vers les tortues .												
Variante	<table style="border: none; margin: auto;"> <tr> <td style="padding: 0 10px;">T</td> <td style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 100px; margin: 0 auto;"></td> <td style="padding: 0 10px;">C</td> </tr> <tr> <td style="padding: 0 10px;">T</td> <td></td> <td style="padding: 0 10px;">C</td> </tr> <tr> <td style="padding: 0 10px;">T</td> <td></td> <td style="padding: 0 10px;">C</td> </tr> <tr> <td style="padding: 0 10px;">T</td> <td></td> <td style="padding: 0 10px;">C</td> </tr> </table>	T		C	T		C	T		C	T		C
T		C											
T		C											
T		C											
T		C											

Le jeu des ogres (1), le jeu des ogres variante (2)	
Objectif	Identifier des actions simples
But du jeu	Tirer la proie ou la pousser pour l'emmener dans la caverne pour la manger
Consigne	L'ogre doit amener sa proie dans la caverne pour la manger. Ils sont debout. La proie qui tombe au sol est immédiatement « mangée »
Dispositif, déroulement	Une zone « caverne » est délimitée (tracée au sol, tapis...au centre de la salle ou sur un côté...). On peut varier les saisies de départ : mains aux épaules, épaules contre épaule, bras encerclant la proie...
Variante	Utiliser des objets de saisie : cerceau, corde tenue par chacun....

Le jeu des tortues (3)	
Objectif	Coordonner les actions motrices pour retourner son adversaire
But du jeu	Retourner la tortue sur le dos
Consigne	Le chasseur doit retourner sa tortue avant la fin du temps donné
Dispositif, déroulement	La tortue est à 4 pattes, le chasseur est debout à côté. Au signal sonore (sifflet ou autre), commencer. Au second signal (environ 1 minute après), arrêter le jeu.
Variante	Demander au chasseur d'immobiliser la tortue après l'avoir retournée.

Le jeu des vers de terre (2)	
Objectif	S'opposer à l'autre
But du jeu	Défenseur (vers de terre) : se relever Attaquant (chasseur) : empêcher l'autre de se relever
Consigne	Au signal, le vers de terre doit se relever
Dispositif, déroulement	Le vers de terre est à plat ventre sur un grand tapis ou une zone délimitée au sol, le chasseur est AUSSI à plat ventre comme un vers de terre, à côté de lui
Variante	Le vers de terre a les yeux fermés Le chasseur a les yeux fermés Le chasseur tient déjà le vers de terre avant le signal de départ

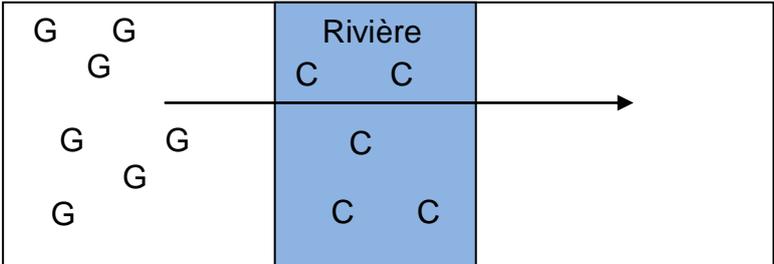
Le voleur	
Objectif	Coordonner les actions motrices pour immobiliser l'adversaire ou pour se dégager
But du jeu	Défenseur (voleur): se dégager Attaquant (policier): tenir l'adversaire sur le dos
Consigne	Au signal, le voleur doit tenter de se relever. Le policier peut choisir une manière de tenir le voleur avant le signal du départ.
Dispositif, déroulement	Initialement, le contrôle n'est pas précisé. Le voleur est au sol sur le dos. Inventorier les solutions motrices efficaces, les essayer. Varier les durées.
Variante	Réaliser le jeu les yeux fermés (attaquant et/ou défenseur)

Le prisonnier	
Objectif	Faire entrer l'adversaire dans un espace délimité : trouver des prises ou des appuis efficaces
But du jeu	Défenseur (prisonnier): résister Attaquant (gendarme): tirer, pousser pour amener dans une zone (prison)
Consigne	Au signal, le gendarme doit amener son prisonnier dans la prison. Le prisonnier ne veut pas.
Dispositif, déroulement	Une zone « prison » à un bout ou au centre de la salle. Le gendarme est debout et tient son prisonnier (comme il veut ou bien avec un type de saisie imposé) debout également.

Défense d'entrer

Objectif	Empêcher l'adversaire de rentrer dans un espace délimité : trouver des prises ou des appuis efficaces
But du jeu	Défenseur (gardien): pousser, repousser, empêcher Attaquant (voleur): pousser, feinter pour rentrer
Consigne	Au signal, le voleur doit essayer d'entrer dans le musée (ou la banque etc..) par les portes. Le gardien doit l'en empêcher.
Dispositif, déroulement	Une zone «musée» avec 1 ou 2 «portes» matérialisées Le gendarme est debout devant la porte, le voleur à l'extérieur de la zone.

Les crocodiles et les gazelles

Objectif	Etablir un contact efficace. Saisir l'adversaire et l'immobiliser / se dégager de l'immobilisation
But du jeu	Défenseur (gazelle) traverser la rivière sans se faire attraper Attaquant (crocodile): Attraper et retourner les gazelles, dans la rivière
Consigne	Au signal, les gazelles avancent à 4 pattes pour traverser la rivière sans se faire prendre. Si une gazelle est attrapée, elle essaie de se dégager Les crocodiles (aussi à 4 pattes) essaient d'attraper les gazelles, de les retourner et de les immobiliser
Dispositif, déroulement	

Le jeu des lutteurs 1 (variante 2)

Objectif	Coordonner des actions simples pour faire tomber l'adversaire sur le dos
But du jeu	Mettre sur le dos
Consigne	1 contre 1 Il faut mettre l'adversaire sur le dos. On marque 1 point à chaque fois qu'on y arrive avant le signal de fin de jeu
Dispositif, déroulement	Les deux adversaires ont un genou au sol
Variante	Enchaîner les actions : faire tomber et maintenir au sol Mettre l'adversaire sur le dos PUIS le bloquer

Le nain et le géant

Objectif	Amener ou faire tomber l'autre au sol
But du jeu	Le géant : faire tomber ou amener le nain sur le dos Le nain : résister le plus longtemps possible
Consigne	Le géant doit faire tomber le nain au sol
Dispositif, déroulement	Le géant est debout Le nain est à genoux ou avec un genou au sol
Variante	Le nain peut aussi faire tomber le géant Le géant et le nain continuent au sol et essaieront de se prendre en immobilisation.