

Pourquoi les jeux d'opposition avec bâton à l'école ?

C'est une activité d'opposition différente qui utilise un objet médiateur entre les combattants. Elle permet une approche ludique des jeux d'opposition peu habituelle à l'école.

- Elle s'adresse aux élèves de cycle 3 et peut être adaptée au cycle 2
- Elle peut évidemment se pratiquer sur un tatamis, sur des tapis, mais également sur une moquette, dans une salle de motricité ou dans l'herbe

Elle développe la motricité :

- par la sollicitation de tous les groupes musculaires ; contractions / extensions / coordination
- par des situations favorisant le développement foncier (musculaire et cardio-vasculaire) et l'équilibre dynamique (prises d'appuis variés / feintes)

Elle développe les capacités perceptives :

- par le traitement d'informations nombreuses et simultanées sur soi, sur l'autre
 - déplacements / rapidité de réaction / anticipation
- ⇒ sur ses mouvements et ceux de l'adversaire
⇒ sur l'élaboration de stratégies à partir de toutes ces informations

Elle favorise le contrôle de son agressivité :

- en passant de la notion d'agressivité à celle de combativité maîtrisée
- en maîtrisant ses émotions / son affectif / son agressivité
- par la prise de conscience de son corps / sa force
- par l'épanouissement de sa personnalité

Elle favorise le développement social :

- par l'établissement et le respect scrupuleux de règles incontournables
- par le changement de rôles : attaquant / défenseur / arbitre

Des jeux avec des bâtons

Des déplacements 1 bâton / enfant

- 1- Marcher dans l'aire de jeu en tenant son bâton devant soi vertical les mains à chaque extrémité / les mains sur le manche
- 2- Marcher dans l'aire de jeu en tenant son bâton devant soi horizontal
- 3- Trottiner avec son bâton et éviter les camarades
- 4- Marcher en tenant son bâton oblique devant soi mains aux extrémités et se pousser doucement lorsqu'on croise un camarade

Des déplacements 1 bâton / 2 enfants

- 5- Les « bâtons » poussent uniquement les « sans bâtons » comme en 4-
- 6- Les « bâtons » frappent tout doucement les « sans bâtons » lorsqu'ils les croisent
- 7- IDEM 6, la maîtresse impose 1 partie du corps à frapper, puis 2 parties du corps
- 8- Les « sans bâtons » se déplacent à 4 pattes

Des petits jeux collectifs adaptés

- 9- « le loup dans la bergerie », le loup attrappe avec le bâton
- 10-« éperviers bâton » : le / les éperviers attrapent avec le bâton
- 11-« les lapins dans leur terrier » : regagner son / un cerceau sans se faire toucher
- 12-« les moutons dans la bergerie » : changer de zone sans se faire toucher
- 13-« les sorciers » : tout joueur touché s'assied ou s'immobilise
- 14-« les éperviers déménageurs » : déménager des objets sans se faire toucher par le / leschasseur
- 15-« le béret bâton » : se saisir du bâton et toucher le partenaire avant qu'il ne regagne son camp
- 16-« tout dans la fourmilière » : transporter tous les objets dans son camp en allant de tapis en tapis (tapis = refuges)

Des situations de combat

- 17- « le combat miroir » : l'attaquant frappe au ralenti et le défenseur bloque le bâton
- 18-« tous sur la maîtresse » : attaquer la maîtresse en 1 ou 2 files indiennes ; touché = éliminé puis « tous sur ... » avec plusieurs groupes
- 19-« la ronde des samourais » : attaquer selon la consigne le samourai au centre de la ronde
- 20-« le béret combat » : 1 bâton / joueur, toucher l'autre le premier
- 21- Reprendre avec bâtons le jeu « L'escrime bouteilles »

L ' ESCRIME BOUTEILLES

OBJECTIFS :

- oser s'affronter dans des « combats » 1 contre 1
- agir avec rapidité et adresse pour toucher le premier : esquiver et feinter l'adversaire
- comprendre le fonctionnement d'un tournoi montant / descendant

ORGANISATION :

- équipes de 6 à 8 (mais **les 2 équipes jouent à nombre égal** avec des remplaçants tournants)
- aire de jeu : 4m X 4m sur herbe ou 6 tapis de judo
- 6 à 8 manches de 1mn maximum

REGLES D ' OR :

- **je ne fais pas mal et je ne me laisse pas faire mal**
- **je respecte les signaux de départ et arrêt de jeu immédiatement**
- **1 coup de sifflet = départ du jeu ; 3 coups de sifflet = arrêt et fin de la manche**
- **2 coups de sifflet = arrêt en cours de manche (faute ou prise dangereuse)**

REGLES DU JEU :

Les enfants des 2 équipes se font face comme sur le schéma ; bras tendus, bouteilles tenues par le goulot à 50 cm l'une de l'autre environ.

S'efforcer de mettre les enfants par taille identique.

Au coup de sifflet, ils s'affrontent 2 par 2 pour une manche de 1 minute au cours de laquelle l' arbitre comptera et notera les touches des 2 joueurs de la 1° paire.

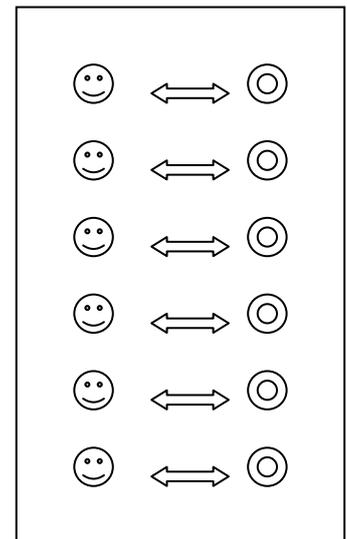
A la seconde manche, il arbitrera la 2° paire ; et ainsi de suite pour chaque paire de joueurs. Ainsi, les combattants ne sont arbitrés que pendant un seul de leur combat, les autres servant d'entraînement.

Après chaque touche comptée, les joueurs reprennent leurs place et position initiales.

Tous les combattants obéissent aux signaux de l'arbitre : début, arrêts ou fin de manche.

La rencontre entre les 2 équipes se jouera donc en autant de manches de 1 mn qu'il y a de joueurs dans une équipe.

En fin de partie, chaque équipe totalise ses touches.



Tournoi montant/descendant à 3: 2 combattants et un arbitre / terrain numéroté

A l' issue de chaque combat :

- le **vainqueur (V)** « monte » et **rencontre l' arbitre**
- le **perdant (P)** « descend » et **devient arbitre**
- l' **arbitre (A)** **reste** sur son terrain et **rencontre le vainqueur** qui monte

Le vainqueur et le perdant des extrémités :

- ils restent sur leur terrain.
- le vainqueur devient l'arbitre
- le perdant rencontre son arbitre

