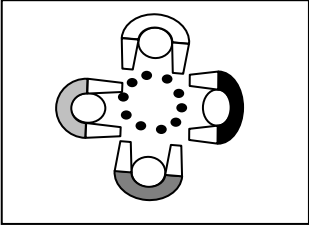
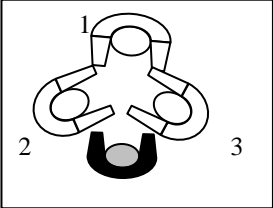







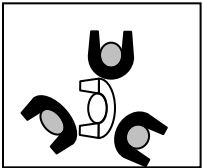








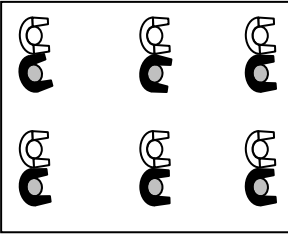
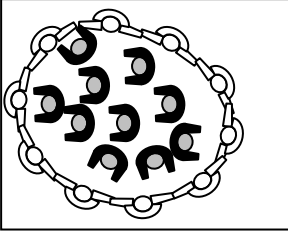
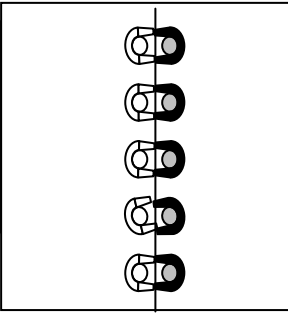
LUTTE ET CONTACT

OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec l'adversaire.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LE CERCLE INTERDIT					
13	Ne pas mettre le pied dans le cercle central	Groupes de 4 Taille du cercle env 1m 	Les joueurs se lient par les mains autour du cercle	Par tirade chacun essaie d'éviter de mettre 1 pied dans le cercle et tente d'amener 1 joueur dans le cercle.	- Faire évoluer : La taille du cercle, le nombre de participants, la forme de lien (lié par le coude, par la hanche, les épaules). - Jeu par équipe. Les joueurs opposés sont ensemble.
LE TRIANGLE					
14	Toucher le dos du joueur placé en face de vous	Groupes de 4 Espace : 5mx5m 	Les  se tiennent par la main.  Se tient en face du joueur N°1 à l'extérieur du cercle.	 Doit toucher le joueur N°1 dans le dos, pour cela, il doit pénétrer dans le triangle ou le briser. Les  N°2 et N°3 protègent le joueur N°1. Changement de rôle toutes les 15 secondes.	-  doit amener le joueur N°1 au sol après être entré dans le cercle. - Faire évoluer le nombre de  et de  .
L'EVASION					
15	Se dégager des adversaires	Groupes de 4 Espace : 5mx5m 	Les  se lient par les coudes et forment un cercle (face à l'extérieur), ils enferment  .	 Tente de se dégager pour se retrouver en dehors du cercle. Les  ne doivent pas tomber. Changement de rôle toutes les 15 secondes.	- Faire varier le nombre de joueurs  et  . - Modifier les liaisons et/ou l'orientation des joueurs du cercle.

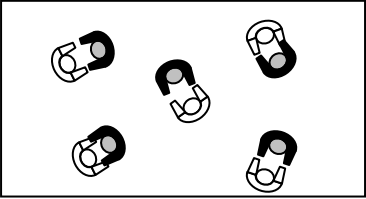
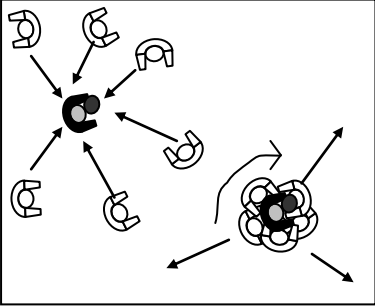
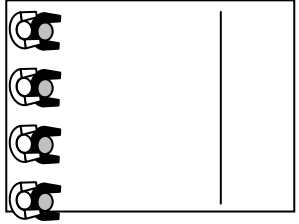
LUTTE ET CONTACT

OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec l'adversaire.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES TORTUES LUTTENT					
16	<p>☺ : rester sur ses appuis.</p> <p>☹ : retourner les .</p> <p>☺</p>	 <p>2 groupes de 8 à 12 joueurs.</p>	<p>Les ☺ et les ☹ sont à 4 pattes.</p> <p>1 ☺ pour 1 ☹.</p> <p>Au signal les ☹ retournent les ☺ pour les mettre épaules au sol.</p>	<p>Les ☺ retournés ne bougent plus.</p> <p>Les ☹ ne retournent que leur tortue.</p> <p>Jeu dans un temps donné. Un point par ☹ retourné.</p> <p>Respect de la règle : règles d'or, ne pas forcer articulation à contre sens</p>	<p>- Les ☹ peuvent retourner plusieurs ☺ : coopération.</p> <p>- Dans un temps donné combien de fois le ☹ a retourné son ☺.</p> <p>- Départ des ☺ et ☹ en mouvement.</p>
LE FILET A POISSONS					
17	<p>☺ : sortir du filet (poissons)</p> <p>☹ : empêcher les poissons de sortir.</p>	 <p>2 groupes de 8 à 12 joueurs.</p>	<p>Les ☹ se tiennent mains poignets ensemble en cercle.</p> <p>Les ☺ à l'intérieur.</p> <p>Au signal les ☺ doivent sortir du filet.</p>	<p>Les ☹ et les ☺ sont debout et doivent le rester.</p> <p>Jeu dans un temps donné. Un point par ☺ sorti.</p> <p>Respect de la règle : règles d'or</p>	<p>- Augmenter le nombre de joueurs.</p> <p>- Les ☺ et ☹ se mettent sur les genoux.</p>
JEU DE LA FRONTIERE					
18	<p>☹ les tirent</p> <p>☺ les résistent</p>		<p>Les ☹ et les ☺ de chaque côté de la ligne se tiennent par les mains poignets.</p> <p>Au signal les ☹ tirent les ☺ pour leur faire franchir la ligne.</p>	<p>Les ☹ et ☺ doivent rester debout sans se lâcher.</p> <p>Jeu dans un temps donné.</p> <p>Un point pour les ☹ lorsqu'un ☺ franchit complètement la ligne.</p>	<p>- Les ☹ et les ☺ jouent à la fois les deux rôles. Départ dos contre dos, ligne au milieu des 2 joueurs.</p> <p>- Les ☹ et ☺ du même côté de la ligne sont l'un derrière l'autre. ☹ doit pousser ☺ pour lui faire franchir la ligne.</p>

LUTTE ET CONTACT

OBJECTIFS : Maîtriser le contact avec le sol et avec l'adversaire.

N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LE COMBAT DES COQS					
19	Faire perdre l'équilibre à l'adversaire	Plusieurs couples de 2 joueurs Imposer un espace de 2m entre chaque couple 	Les et les se tiennent accroupis l'un en face de l'autre.	Au signal de l'éducateur chacun des coqs essaie de faire perdre l'équilibre à l'autre. La poussée se fait uniquement de main-main sans s'accrocher.	-Varier les possibilités pour faire chuter: main-épaule, une seule main, possibilité de s'accrocher, tirage... -Pour marquer un point, l'adversaire doit être déséquilibré puis immobilisé au sol (15 sec max). -Position de départ à genoux. -Se rapprocher de plus en plus des jeux de lutte.
LES MARGUERITES					
20	Se déplacer de façon coordonnée, par groupe de joueurs liés autour d'un porteur de balle	Carré de 15m sur 15m De 5 à 20 joueurs par marguerite 	Les joueurs circulent dans un espace délimité. L'éducateur donne le ballon à l'un d'entre eux qui doit le tenir à bout de bras au dessus de la tête (le pistil). « Les pétales » ne prennent pas la balle mais s'attachent au pistil et entre eux.	Faire varier les déplacements en fonction de la direction (avant, arrière, rotation) et de la vitesse. Le joueur pistil propose lui même le déplacement	-Faire plusieurs équipes, la marguerite formée la première (en respectant les placements sécuritaires) a gagné. -Faire des courses de marguerite -Introduire la « marguerite bicolore » : apprentissage de la notion de camp et de Hors jeu. -2 équipes s'opposent et doivent pousser la marguerite dans le camp adverse (sans jouer le ballon puis progressivement en opposition réelle).
LES RENARDS ET LES LAPINS					
21	: attraper et mettre au sol. franchir la ligne.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Ligne à 3 mètres. 	Les sont à 4 pattes. Les à genoux ceinturent les . Au signal les doivent rejoindre la ligne.	Utiliser l'ensemble des bras pour ceinturer Les doivent rester à 4 pattes. Jeu dans un temps donné. Un point pour les si ligne franchie. Respect de la règle : idem 4	- Départ côte à côte sans contact préalable. - Départ debout avec ou sans ballon pour les . - Départ debout avec ou sans prise préalable pour les . - Eloigner ou rapprocher la ligne d'arrivée