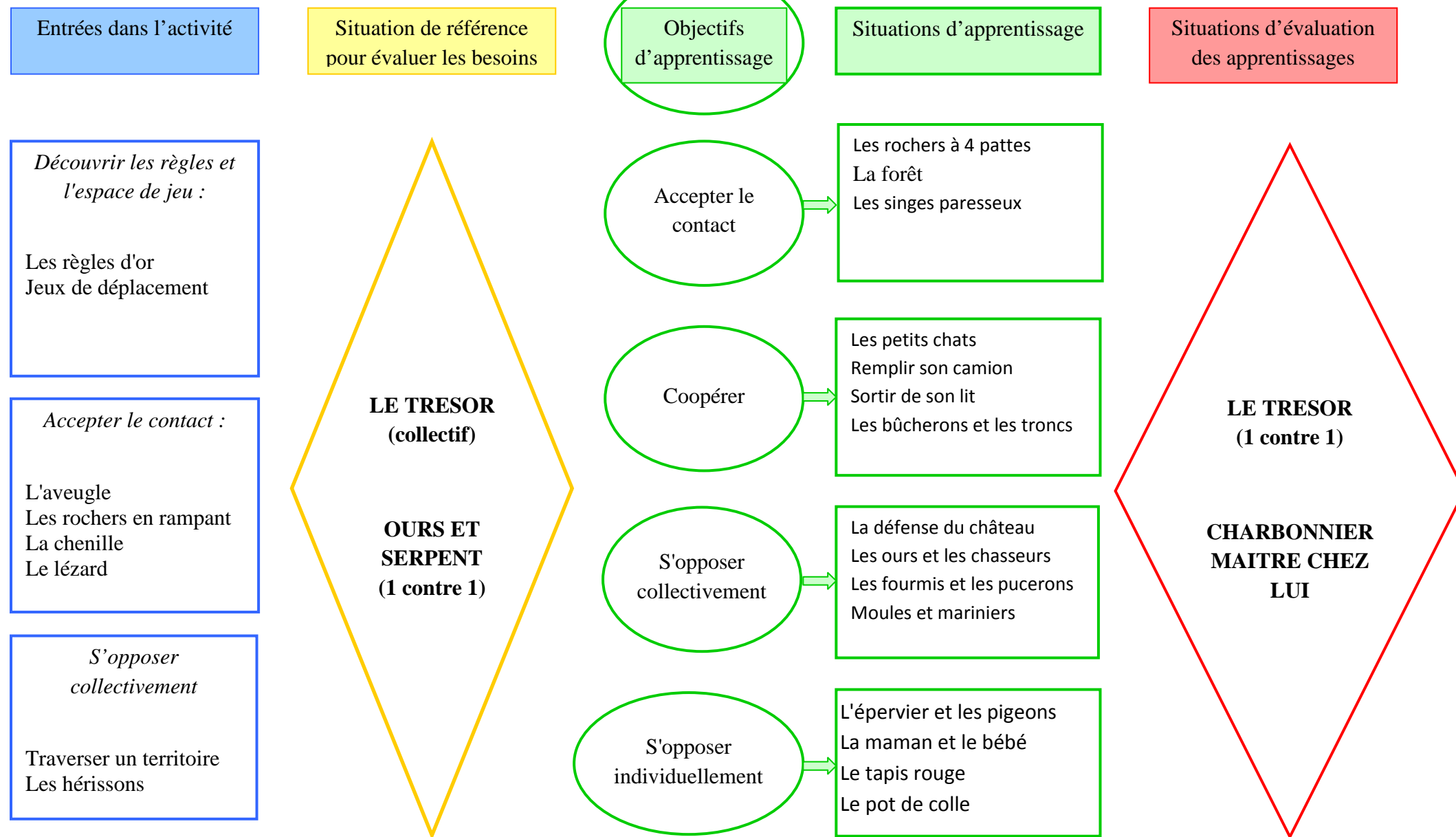


JEUX DE LUTTE – Cycle 1 – Unité d'apprentissage



Entrées dans l'activité

Découvrir les règles et l'espace de jeu

Les règles d'or

CONNAITRE LES REGLES DE SECURITE

Dans la classe

- discussion sur la notion de "lutte" pour faire émerger les représentations des élèves et les différencier de l'activité scolaire (*la lutte n'est pas une bagarre pour régler des comptes, c'est un jeu qui obéit à des règles...*)

- explication et affichage des règles d'or de la lutte

Ne pas faire mal

(ne pas tirer les cheveux, étrangler, mordre, projeter au sol, tirer par les vêtements...)

Ne pas se laisser faire mal

(le signaler à l'arbitre en levant la main ou en criant "STOP")

Dans la salle de jeux

- faire vider les poches et ôter tout ce qui pourrait blesser (*bijoux, barrettes volumineuses...*)

- quitter ses chaussures

Jeux de déplacement

Dispositif : enfants répartis sur l'espace de jeu (tatami ou tapis qui s'accrochent entre eux. Surface idéale : 1 tapis pour deux enfants)

But de la tâche :

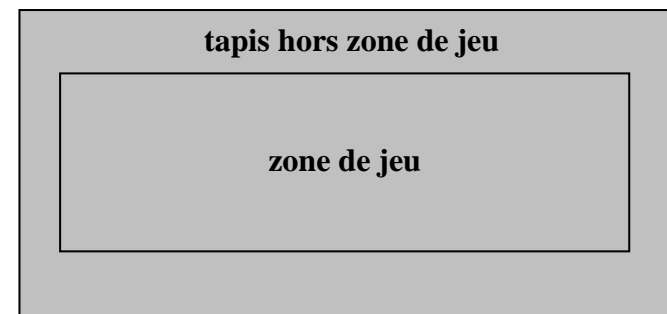
- reconnaître et respecter l'espace de jeu
- se rappeler et s'approprier les règles d'or

Règle : on ne sort jamais de la zone de jeu délimitée

Consignes :

- courir sans se heurter en utilisant tout l'espace
- idem avec déplacement à quatre pattes
- idem (déplacement à 4 pattes) et au signal, rouler sur le côté
- idem mais départ en deux groupes situés sur deux côtés opposés de la zone de jeu : les groupes se croisent sans se heurter
- idem, mais lorsqu'on croise un camarade, l'un passe sous l'autre

Critères de réussite : Les consignes sont respectées. Personne ne s'est fait mal.



Entrées dans l'activité

Accepter le contact

L'aveugle

Dispositif : enfants par paires (un aveugle + un guide) réparties sur l'espace de jeu

But de la tâche :

- pour le guide, promener son aveugle dans l'espace de jeu
- pour l'aveugle, se laisser guider les yeux fermés

Règles :

- on reste dans la zone de jeu
- on ne heurte pas les autres joueurs
- on change de rôle et/ou de partenaire au signal

Consignes :

- le guide promène son aveugle (il peut changer de direction, aller plus ou moins vite mais ne doit jamais perdre son aveugle ou le mettre en danger,
- l'aveugle, placé derrière, tient son guide aux épaules et se laisse guider sans ouvrir les yeux

Critères de réussite : le guide et son aveugle ne se séparent jamais

Variante : le guide se place derrière et fait avancer l'aveugle en le poussant (une main sur l'épaule, une main dans le dos)

Les rochers (en rampant)

Dispositif : la moitié des élèves sont des rochers. Ils sont à 4 pattes, les uns contre les autres, la tête bien rentrée. L'autre moitié des élèves sont des promeneurs, ils sont dans la zone de départ.

But de la tâche :

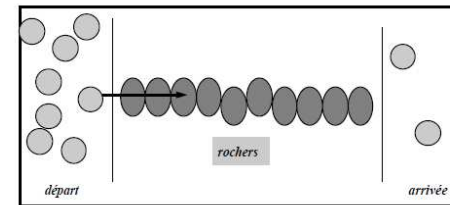
- pour les promeneurs, passer sur les rochers en rampant pour aller du départ à l'arrivée.
- Pour les rochers, ne pas bouger ni se déformer (être dur comme une pierre).

Règle : Les promeneurs traversent un par un : le suivant attend que son prédécesseur soit arrivé pour partir. On ne fait pas mal. Quand tous ont traversé, on change de rôle.

Consignes :

- pour les promeneurs : vous traversez à votre tour en passant sur les rochers en rampant (couché sur le ventre) en étant le plus léger possible.
- Pour les rochers, s'aligner en boule (tête rentrée) pour former un mur du départ à l'arrivée (les rochers doivent se toucher).

Critères de réussite : les rochers ne se cassent pas lors de la traversée des promeneurs. Les promeneurs ne font pas mal aux rochers.



Entrées dans l'activité

Accepter le contact

La chenille

Dispositif : enfants placés par groupes de 4 (ou 3, ou 5) sur l'espace de jeu. Les élèves se tiennent à 4 pattes par les chevilles.

But de la tâche :

La chenille doit se déplacer librement sur la surface d'évolution sans se casser.

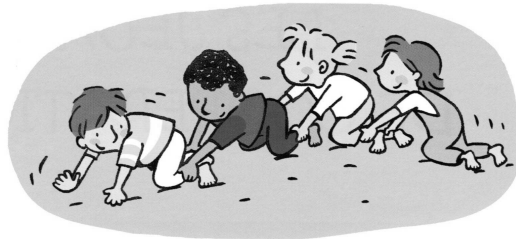
Règles :

- on reste dans la zone de jeu
- on ne heurte pas les autres chenilles
- au signal, le dernier vient prendre la place du premier et prend la tête de la chenille sans qu'elle s'arrête.

Critères de réussite : les chenilles se déplacent sans se casser et en s'évitant

Variante :

- le nombre d'élèves qui constituent la chenille
- le nombre de chenilles qui se déplacent en même temps sur l'espace de jeu



Le lézard

Dispositif : des enfants représentent des troncs d'arbres sur l'espace de jeu. Ils sont immobiles (trouver une position qui leur permette de rester immobile relativement longtemps)

But de la tâche :

Pour le tronc d'arbre : rester immobile dans une certaine position

Pour le lézard : ramper en suivant un chemin tracé au sol en franchissant par-dessus ou par-dessous les troncs d'arbres.

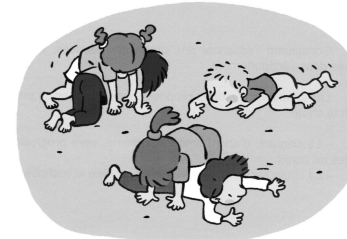
Règles :

- on reste dans la zone de jeu
- on ne fait pas mal en franchissant les troncs d'arbres

Critères de réussite : les lézards rampent correctement. Ils franchissent les troncs d'arbres en choisissant la meilleure solution (par-dessus ou par-dessous).

Variante :

- le nombre de troncs d'arbres
- la difficulté des formes de troncs d'arbres à franchir



Entrées dans l'activité

S'opposer collectivement

Traverser un territoire

Dispositif :

- un espace rectangulaire de 10 m x 8 m ; à l'intérieur, une zone de tapis de 8 m x 3 m pour les renards,
- un groupe de lapins avec une queue chacun, un « terrier » matérialisé à chaque extrémité du terrain, avec une réserve de foulards,
- un groupe de renards, sans queue, répartis sur la zone de tapis.

But du jeu :

- pour les lapins : traverser le territoire et arriver dans son terrier sans se faire prendre sa queue,
- pour les renards : attraper le plus de queues possible.

Règles :

- lapins et renards sont à quatre pattes (genoux, pieds et mains),
- les renards ne doivent pas sortir de leur territoire,
- au signal, les lapins sortent de leur terrier,
- changement de rôle après trois passages,
- possibilité pour les lapins de puiser une queue dans la réserve.

Critère de réussite :

- comptabilisation des foulards attrapés par chaque groupe de renards à l'issue des trois passages.

Variables :

- place du foulard,
- mode de déplacement
- nombre de renards.

Les hérissons

Dispositif :

- classe divisée en deux équipes : les hérissons et les voleurs d'épines. Chaque enfant hérisson s'accroche 3 épingles à linge « les épines » : 1 devant, 1 sur le côté, 1 dans le dos (avec l'aide d'un copain)
- au départ, seuls les hérissons sont dans la zone de jeu

Temps de jeu : séquences de 20 secondes

But de la tâche :

- pour les voleurs d'épines : s'emparer d'un maximum d'épines,
- pour les hérissons essayer de ne pas se les faire prendre

Règles :

- le jeu commence et s'arrête au signal de l'enseignant,
- on ne sort jamais de la zone de jeu
- changement de rôle à la fin du temps de jeu

Consignes :

- pour les voleurs : au signal vous entrez dans la zone de jeu et essayez de prendre le plus possible d'épines.
- pour les hérissons : vous essayez de bouger pour garder vos épines. Vous n'avez pas le droit de les protéger en les tenant avec votre main.

Critères de réussite :

- chaque enfant compte le nombre d'épines qu'il lui reste ou qu'il a volé. Celui ou ceux qui en ont le plus (chez les voleurs et chez les hérissons) ont gagné.

Variante : les pinces à linges sont remplacées par des foulards ou rubans passés autour de la ceinture.

Situation de référence en opposition collective

Le trésor (collectif)

Dispositif :

- classe divisée en deux équipes : gardiens du trésor et attaquants
- zone de jeu délimitée
- des objets constituant le trésor (coussins, balles de tennis...)

Temps de jeu : deux manches de 20 secondes

But de la tâche : s'emparer du trésor ou le défendre

Règles :

- rappel des « règles d'or »
- le jeu commence et s'arrête au signal de l'enseignant
- changement de rôle à la fin de la première manche

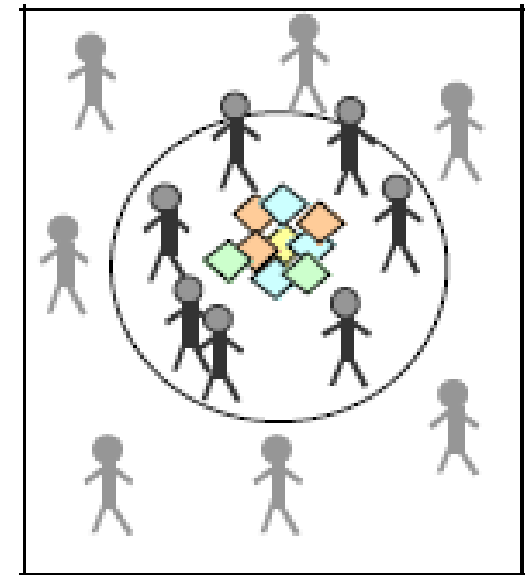
Consignes :

- pour les attaquants : au signal et pendant 20 secondes, vous devez ramener le plus d'objets possible. Pour cela, vous ne pouvez ramener qu'un seul objet à la fois.
- pour les gardiens : vous devez protéger votre trésor, ne pas vous le faire voler.

Critères d'évaluation : nombre d'objets volés par chaque équipe.

Variantes :

- objets du trésor (ballons, anneaux...)
- durée et espace de jeu
- nombre d'objets à prendre par l'attaquant à chaque entrée dans la zone
- positions de départ des joueurs (assis, à genoux...)



Situation de référence en opposition individuelle

Ours et serpent

Objectif de la situation : utiliser le poids de son corps et les leviers pour immobiliser.

Dispositif :

- tapis type gym ou herbe
- élèves regroupés par 2 (2 groupes)

But du jeu : immobiliser ou sortir de l'immobilisation.

Consignes données aux élèves :

- les « serpents » : vous vous allongez et vous « dormez » au soleil
- les « ours » : vous vous allongez sur le serpent et vous les bloquez sans utiliser les mains.

Au signal, les serpents essaient de se libérer sans réveiller l'ours ; les ours pèsent de tout leur poids, en bougeant le moins possible.

Critères de réussite :

Temps mis par le serpent pour se libérer de l'ours (limité à 30 secondes)

Critères d'évaluation :

- les serpents se libèrent sans à-coup, sans violence.
- les ours, « au ralenti » contrarient les serpents.
- on ne saisit pas les habits.

Variantes :

- usage des mains
- entrer dans une véritable opposition
- durée du jeu...

Situations d'apprentissage

Accepter le contact

Les rochers (à 4 pattes)

Dispositif : la moitié des élèves sont des rochers. Ils sont à 4 pattes, les uns contre les autres, la tête bien rentrée. L'autre moitié des élèves sont des promeneurs, ils sont dans la zone de départ.

But de la tâche :

- pour les promeneurs, passer sur les rochers à 4 pattes pour aller du départ à l'arrivée.

Pour les rochers, ne pas bouger ni se déformer (être dur comme une pierre).

Règle : Les promeneurs traversent un par un : le suivant attend que son prédécesseur soit arrivé pour partir. On ne fait pas mal.

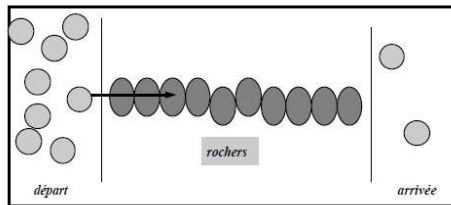
Quand tous ont traversé, on change de rôle.

Consignes :

pour les promeneurs : vous traversez à votre tour en passant sur les rochers à 4 pattes en étant le plus léger possible.

Pour les rochers, s'aligner en boule (tête rentrée) pour former un mur du départ à l'arrivée (les rochers doivent se toucher).

Critères de réussite : les rochers ne se cassent pas lors de la traversée des promeneurs. Les promeneurs ne font pas mal aux rochers.



Les singes paresseux

Dispositif : la moitié du groupe forme des singes paresseux. Ils sont endormis au milieu d'une clairière (espace de jeu). L'autre moitié de la classe forme les gardes forestiers. Matérialiser une cabane en bordure de clairière.

But de la tâche :

- pour les singes paresseux : se faire le plus lourd possible

- pour les gardes forestiers : ramener les singes paresseux dans leur cabane en les traînant par les bras.

Règles :

- les singes se laissent faire

- on ne fait pas mal en traînant par les bras

Critères de réussite : tous les singes paresseux sont amenés dans la cabane des gardes forestiers.

Variante :

- attraper les singes sous les aisselles

- introduire un temps de jeu limite



Situations d'apprentissage

Accepter le contact

La forêt

Dispositif : classe divisée en deux équipes : les arbres et les promeneurs
Les arbres sont dispersés sur l'espace de jeu (enfants 4 pattes, bras et jambes tendues et écartés).

Temps de jeu : 45 secondes

But de la tâche :

- pour les promeneurs, se déplacer dans la forêt en passant dans les espaces libres (entre les bras, les jambes, sous le corps)
- pour les arbres, garder sa forme initiale

Règle : les promeneurs ne doivent pas faire tomber les arbres

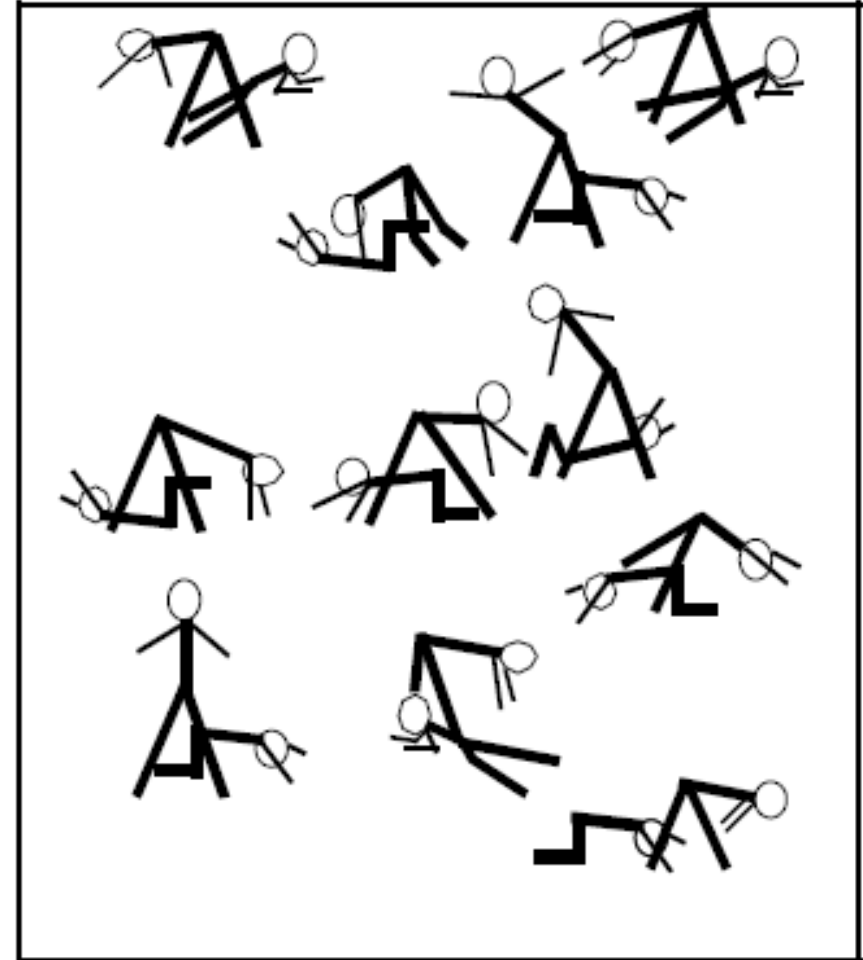
Consignes :

- pour les promeneurs : au signal, vous traversez la forêt en passant sous le plus d'arbres possible jusqu'au top donné par l'enseignant
- pour les arbres : vous ne devez pas bouger du signal de départ au signal de fin

Critères de réussite : passer sous 5 arbres au moins dans le temps imparti

Variantes :

- Le parcours : peut s'effectuer à 4 pattes, sur le ventre, sur le dos,
- La hauteur des arbres : enfants en appui sur les pieds et les mains, sur les pieds et les coudes
- Le temps de jeu



Situations d'apprentissage

Coopérer

Les petits chats

Dispositif : enfants par paires réparties sur l'espace de jeu

But de la tâche :

Les petits chats par groupes de deux, s'amuse en roulant au sol dans tous les sens.

Règles :

- on reste dans la zone de jeu
- on ne heurte pas les autres chats
- il y a toujours un contact entre les deux chats

Critères de réussite : les chats roulent en étant toujours en contact : par les chevilles, les épaules, le bassin, la ceinture...

Variante :

- l'enseignant détermine la zone de contact entre les deux chats.



Remplir son camion

Dispositif : Des objets plus ou moins lourds sont placés au centre de la surface d'évolution. Une zone (un camion) est délimitée à l'aide de plots à l'extérieur des tapis.

But de la tâche :

Amener les objets dans le camion en se mettant à plusieurs (au moins 2).

Règles :

- on choisit un objet qu'on est capable de transporter
- on fait attention aux autres groupes qui transportent des objets
- on ne lâche pas l'objet (s'il est trop lourd, on prévient son partenaire et on le pose)

Consignes :

Au signal, vous vous mettez à plusieurs et vous transportez un objet jusqu'à votre camion. Il faut faire très attention à ne pas renverser ou tomber l'objet.

Critère de réussite :

Les objets sont amenés dans le camion sans avoir été renversés ou tombés.

Variante :

- interdire la pose de l'objet en chemin
- mettre des objets qui obligent les élèves à se mettre par groupes de 3 ou 4 pour les transporter.

Remarque : le choix des objets à transporter est important. Il faut trouver des objets qui ne peuvent pas être transportés par un seul élève (pour faire apparaître une réelle nécessité de coopérer)

Situations d'apprentissage

Coopérer

Sortir de son lit

Dispositif :

Les dormeurs (1 équipe) sont allongés sur un gros matelas de réception qui touche la surface d'évolution.

Les réveilleurs (une autre équipe) sont au centre de la surface d'évolution avant le signal de départ.

But de la tâche :

Pour les réveilleurs : sortir les dormeurs de leur lit en trouvant des stratégies efficaces, sans leur faire mal.

Pour les dormeurs : se laisser faire passivement (ne pas aider, ne pas s'opposer).

Règle :

- on ne fait pas mal
- on peut se mettre à plusieurs pour sortir les dormeurs

Critère de réussite :

sortir les dormeurs de leur lit, c'est-à-dire les amener sur la surface d'évolution.

Variantes :

- introduire un temps limite
- transporter les dormeurs d'un lit à l'autre (traverser la surface d'évolution pour amener les dormeurs sur un autre matelas de réception)

Les bûcherons et les troncs

Objectif de la tâche :

vérifier que les élèves sont capables de pousser, tirer, sans utiliser les habits, de se faire confiance

Dispositif :

La surface de jeu est divisée en deux : une forêt et une clairière.

Le groupe classe est divisé en deux : la moitié des élèves sont des troncs d'arbres (allongés les bras le long du corps), l'autre moitié des élèves sont des bûcherons.

But du jeu :

- pour les bûcherons : sortir les troncs d'arbres qu'ils ont coupés de la forêt pour les amener dans la clairière
- pour les troncs d'arbres : se mettre allongés les bras le long du corps et maintenir cette forme pour se laisser rouler.

Consignes :

- pour les bûcherons : faire rouler les troncs d'arbres en cherchant le moyen de ne pas faire mal.
- pour les troncs : ne pas se laisser faire mal, rester bien allongés pour tourner.

Critères de réussite :

- les bûcherons amènent tous les troncs d'arbres dans la clairière sans faire mal.
- les troncs d'arbres conservent leur forme.

Variantes :

nombre de troncs d'arbres, un groupe observateur, éloignement des zones...

Situations d'apprentissage

S'opposer collectivement

La défense du château

Dispositif :

- classe divisée en deux équipes : châtelains et attaquants
- zone de jeu délimitée

Temps de jeu : deux manches de 20 secondes

But de la tâche : s'emparer du territoire en sortant l'équipe adverse le plus vite possible ou le défendre en restant à l'intérieur

Règles :

- rappel des « règles d'or »
- le jeu commence et s'arrête au signal de l'enseignant
- changement de rôle à la fin de la première manche
- un châtelain sorti ne peut revenir dans le château

Consignes :

- pour les attaquants : au signal, vous entrez dans la zone et vous essayez de sortir un maximum de châtelains avant le signal de fin de jeu
- pour les châtelains : vous devez rester le plus longtemps possible dans le château

Critères d'évaluation : nombre de châtelains sortis par chaque équipe

Variantes :

- durée et espace de jeu
- positions de départ des joueurs (à genoux, assis)

Les ours et les chasseurs

Dispositif :

- départ : groupes de 8 élèves
- zones de jeu bien délimitées (voir schéma)
- le maître chronomètre chaque partie

Temps de jeu : Il s'arrête quand tous les ours ont été sortis de leur tanière.

But de la tâche :

- pour les chasseurs : s'organiser pour faire sortir tous les ours de la tanière
- pour les ours : s'organiser pour rester dans la tanière

Règles :

- Rappel des « règles d'or »
- Lorsqu'un ours est sorti, il ne peut revenir dans sa tanière (on est sorti lorsque plus une partie de son corps n'est en contact avec la tanière)
- Inversion des rôles à la fin de la partie

Indices de progression :

- Les chasseurs effectuent des saisies efficaces pour tirer ou pousser les ours hors de la tanière
- Les ours adoptent des stratégies d'évitement ou de contre attaque (exemple : ils cherchent à saisir les ours pour les tirer et les maintenir dans la tanière).

Variantes :

- Temps de jeu : sortir le plus d'ours possible en 20 secondes

Situations d'apprentissage

S'opposer collectivement

Les fourmis et les pucerons

Objectif de la situation : S'organiser collectivement, pousser et tirer pour préserver son territoire.

Dispositif :

- Une zone circulaire délimitée
- Classe divisée en 2 ou 3 groupes
- Jeu groupe contre groupe

Temps de jeu : manches de 30 secondes

But du jeu :

- *Pour les pucerons* : sortir d'un territoire, donc envahir le territoire des fourmis.
- *Pour les fourmis* : empêcher les pucerons de s'évader, donc d'envahir leur territoire.

Consignes données aux élèves :

- Les pucerons* : à 4 pattes dans la zone (salle de traite), vous essayez de vous échapper, de sortir sans faire mal aux fourmis.
- Les fourmis* : vous vous organisez et réagissez aux tentatives d'évasion en repoussant les pucerons, sans leur faire mal.

Critères de réussite : Nombre de pucerons qui s'échappent en 30 secondes

Critères d'évaluation : Les élèves acceptent le contact corporel, s'engagent, feignent ou s'organisent collectivement.

Variantes : Nombre d'élèves par groupe, superficie et forme de la zone, durée du jeu, droit de saisir ou non...

Moules et mariniers

Objectif de la tâche : vérifier que les élèves sont capables de coopérer et s'opposer collectivement, tirer, soulever, pousser, défendre un territoire...

Dispositif : une zone matérialisée, classe séparée en 2 ou 3 groupes (attaquants =mariniers, défenseurs = moules, observateurs éventuels).

But du jeu : groupe contre groupe, exclure d'un territoire ou ne pas se faire exclure.

Consignes données aux élèves :

- *les moules* : vous devez vous accrocher les unes aux autres et résister (sans vous faire mal) aux mariniers qui essaient de vous décrocher et vous exclure
- *les mariniers* : au signal, sans faire mal ni saisir aux habits, vous devez exclure les moules de leur territoire

Critères de réussite :

temps mis pour exclure tout le groupe (limité à 30s). Après inversion des rôles, l'équipe qui a exclu toutes les moules le plus rapidement a gagné.

Critères d'évaluation : respect des consignes, organisation collective des moules et des mariniers.

Variantes :

- nombre de joueurs par groupe
- nature et superficie de la zone à défendre
- durée du jeu...

Situations d'apprentissage

S'opposer individuellement

L'épervier et les pigeons

Dispositif :

- départ : 1 épervier contre 8 pigeons
- zone de jeu bien délimitée (voir schéma)

Temps de jeu : il s'arrête quand tous les pigeons sont pris

But de la tâche :

- pour l'épervier : attraper et tenir un pigeon pour l'empêcher d'avancer
- pour les pigeons : traverser et atteindre la zone d'arrivée

Règles :

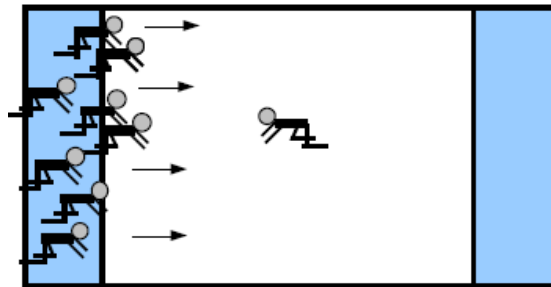
- rappel des « règles d'or »
- un pigeon attrapé devient à son tour épervier

Indices de progression :

- l'épervier se construit un projet de capture sur un élève reconnu comme plus facile à attraper
- le pigeon adopte des feintes (il varie sa trajectoire et son allure, se cache derrière les autres)

Variantes :

- même jeu à 1 contre 1 dans un couloir.
- pour gagner, on immobilise son adversaire ou on le pousse en touche



La maman et le bébé

Dispositif :

- travail par paires
- zone de jeu délimitée (cercle de 4 m de diamètre au moins)

Temps de jeu : manches de 20 secondes

But de la tâche :

- pour la maman : tenir le bébé dans ses bras et ne pas le lâcher
- pour le bébé : essayer de s'échapper

Règles :

- rappel des « règles d'or »
- le jeu commence et s'arrête au signal de l'enseignant
- changement de rôle à la fin de la première manche

Critères de réussite :

- la maman gagne si au bout du temps, elle a conservé son bébé
- le bébé gagne s'il réussit à s'échapper et à sortir du cercle avant les 20 s

Indices de progression :

- la maman maintient sa prise quelque soit la position du couple (elle sait même l'adapter)
- le bébé cherche à créer un déséquilibre et ainsi à desserrer l'étreinte

Variantes :

- durée et espace de jeu
- positions de départ des joueurs (à genoux, assis)

Situations d'apprentissage

S'opposer individuellement

Le tapis rouge

Dispositif :

- Groupes de 2 élèves de même corpulence, un debout (l'attaquant), un couché (le défenseur) sur le dos ou le ventre.
- Deux tapis de deux couleurs différentes (un rouge, un bleu par exemple) par paires.
- Le maître chronomètre chaque partie

Temps de jeu : séquences de 20 secondes.

But de la tâche :

- Pour les attaquants, transporter le plus rapidement possible l'enfant couché du tapis bleu au tapis rouge en utilisant des stratégies efficaces (soulever, tirer, porter, faire rouler . . .)
- Pour les défenseurs ne pas se laisser transporter en jouant
sur le poids de son corps (se faire très lourd),
sur le gainage (se faire très dur ou très mou) etc. . . .

Règles :

- Rappel des règles d'or
- Inversion des rôles à la fin chaque partie

Critères de réussite :

- L'attaquant gagne s'il transporte son adversaire en moins de 20 secondes
- Le défenseur gagne s'il est encore sur son tapis au bout de 20 secondes

Le pot de colle

Dispositif :

- 2 tapis de 2 m x 1 m pour 3 élèves,
- équipes de 3 (2 joueurs + 1 arbitre)

Temps de jeu : 30 secondes maximum

But du jeu :

- pour l'un des joueurs « le pot de colle », s'accrocher à une partie du corps de l'autre qui essaie de se dégager le plus vite possible,
- pour l'arbitre, faire respecter les règles et désigner le vainqueur.

Règles :

- le joueur « pot de colle » tient le joueur (D) qui se défend,
- le joueur (D) tente de se libérer,
- changement de rôle après chaque passage.

Critères de réussite :

- un point pour le vainqueur à chaque passage,
- nombre de points acquis dans chacun des rôles de combattant.

Variable :

- indiquer la prise au niveau du corps

Situation d'évaluation 1:	Situation d'évaluation 2:
<p style="text-align: center;">Le trésor (individuel)</p> <p><u>Dispositif :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - zone de jeu délimitée (cercle de 2 mètres de diamètre) - un gardien du trésor et un attaquant par zone - des objets constituant le trésor (coussins, balles de tennis...) <p><u>Temps de jeu :</u> deux manches de 30 secondes</p> <p><u>But de la tâche :</u> s'emparer du trésor ou le défendre</p> <p><u>Règles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - rappel des « règles d'or » - le jeu commence et s'arrête au signal de l'enseignant - changement de rôle à la fin de la première manche <p><u>Consignes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - pour l'attaquant : au signal et pendant 30 secondes, tu dois ramener le plus d'objets possible. Pour cela, tu ne peux ramener qu'un seul objet à la fois. - pour le gardien : tu dois protéger ton trésor, ne pas te le faire voler <p><u>Critères d'évaluation :</u> nombre d'objets volés par chaque attaquant.</p> <p><u>Variantes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - objets du trésor (ballons, anneaux...) - durée et espace de jeu - nombre d'objets à prendre par l'attaquant à chaque entrée dans la zone - positions de départ de l'attaquant et du gardien (assis, à genoux...) 	<p style="text-align: center;">Charbonnier maître chez lui</p> <p><u>Objectif de la situation :</u> Exclure l'adversaire de son territoire</p> <p><u>Dispositif :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - des petits îlots représentés par des cercles de 1,50 mètre de diamètre. - un charbonnier couché sur le ventre au milieu de chaque îlot qui défend son espace - un attaquant, à genoux (qui n'a pas le droit de se lever) <p><u>But de la tâche :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - pour le charbonnier : ne pas se faire sortir de son territoire, - pour l'attaquant : exclure le propriétaire de son espace <p><u>Temps de jeu :</u> deux parties de 1 minute dans chaque rôle</p> <p><u>Règles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - l'attaquant doit toujours avoir au moins un genou au sol, - ne pas faire mal ni se laisser faire mal <p><u>Critères de réussite :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - un point est marqué quand on exclut l'occupant, plusieurs points peuvent être marqués pendant la minute de combat, - comparaison des scores des différents attaquants après avoir changé de rôle.