

Principe de la rencontre :

2 ou 3 classes (+ c'est possible mais c'est + lourd...)

Les élèves sont répartis en **12 équipes**. (équipes panachées : 2 ou 3 enfants de chaque classe dans chaque équipe) (voir grille jointe) :

- 4 équipes « Dossards » (1 bleue, 1 jaune, 1 rouge, 1 verte)
- 4 équipes « Dossards et croix » (*scotch sur dossard*) (1 bleue, 1 jaune, 1 rouge, 1 verte)
- 4 équipes « Foulards » (1 bleue, 1 jaune, 1 rouge, 1 verte)

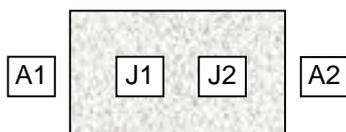
1 adulte accompagne chaque équipe (et porte un sac plastique)

Les jeux :

Le sumo



LE SUMO



A : Arbitre

J : Joueur

Les élèves passent successivement aux places A1 puis J1 puis J2 puis A2. (A2 passant en A1...)

But du jeu: Faire tomber son adversaire ou le faire sortir de l'aire de jeu.

Dispositif: Les joueurs s'affrontent 2 à 2. Chaque joueur rencontre les 3 autres en passant aux différents postes.

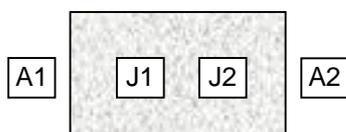
Départ : J1 et J2 se placent face-à-face, les mains sur les épaules de l'autre. L'arbitre A1 donne le signal de départ.

Fin Le premier joueur qui fait tomber ou fait sortir son adversaire de l'aire de jeu a gagné. Les arbitres A1 et A2 désignent le vainqueur avec des cartons de couleur (J/R/V/B) (en cas de désaccord des arbitres, égalité).

Les Diablotins (la queue du diable)



LES DIABLOTINS



A : Arbitre

J : Joueur

Les élèves passent successivement aux places A1 puis J1 puis J2 puis A2.

But du jeu: Prendre le foulard accroché à la ceinture, dans le dos de l'adversaire, tout en empêchant de se faire prendre le sien et sans sortir de l'aire de jeu.

Dispositif: Les joueurs s'affrontent 2 à 2. Chaque joueur rencontre les 3 autres en passant aux différents postes.

Départ : J1 et J2 se placent face à face, 1 main dans le dos. L'arbitre A1 donne le signal de départ.

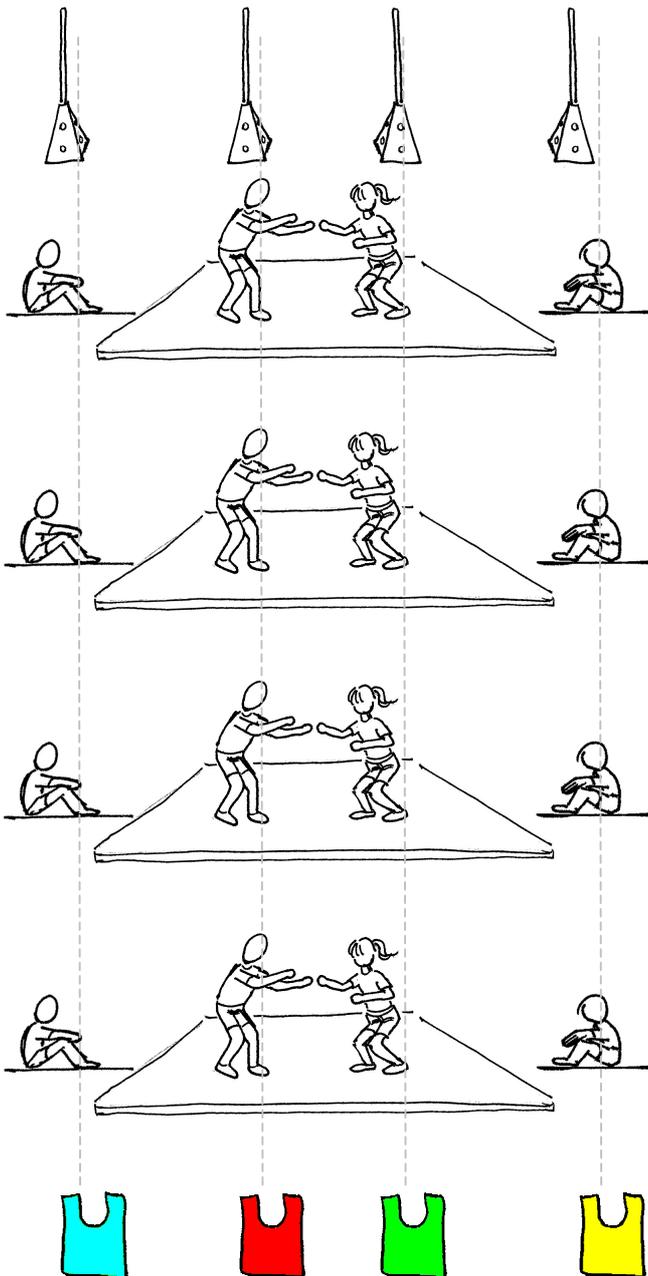
Fin Le premier joueur qui prend le foulard de l'adversaire gagne la partie. Les arbitres A1 et A2 désignent le vainqueur avec des cartons de couleur (J/R/V/B) (en cas de désaccord des arbitres, égalité).

Pour ces 2 jeux, on peut envisager des récompenses (bonbons ou cacahouètes ou autres):

- gagné : le joueur en prend 3
- égalité : les 2 joueurs en prennent 2
- perdu : le joueur en prend 1

Les récompenses sont « versées » dans le pot commun de l'équipe (un sac plastique tenu par l'adulte qui accompagne l'équipe).

A la fin de la rencontre, on prendra un temps pour partager et manger les récompenses récoltées.



Pour les jeux « Sumo » et « Diabolins » :

On installe **autant de terrains** que de joueurs par équipe (ici, 4 joueurs donc 4 terrains).

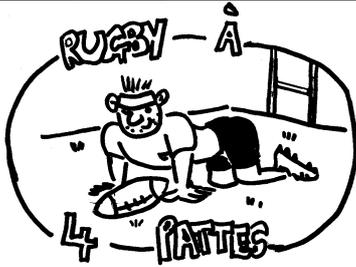
Les équipes sont « rangées » comme sur l'illustration, par rôle, en face d'un repère (ici un cône + un bâton) de la couleur de l'équipe : tous les joueurs de l'équipe bleue sont arbitres A1, les rouges sont joueurs J1, etc ...

Dès que tous les combats sont terminés, les joueurs vont chercher leurs récompenses puis reviennent à leur place.

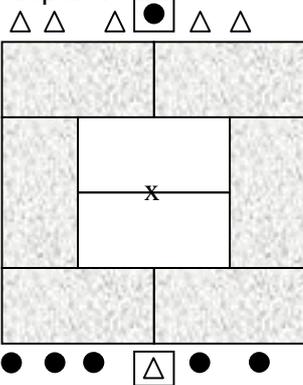
Un adulte déplace alors les repères de couleur pour que tous les joueurs changent de place en même temps.

(Il vaut mieux que ce type de rotation ait été « expérimenté » en classe avant !!)

Le Rugby à 4 pattes



Situation de départ :



x = ballon | ● = sac de l'équipe ● | △ = sac de l'équipe △

But du jeu: aller déposer un ballon sur un dossard qui est posé au sol, de l'autre côté, derrière ses adversaires.

Dispositif: 2 équipes l'une contre l'autre.
La balle est remise en jeu au milieu à chaque fois.
On joue suivant un temps imparti. (3 ou 4 min)
Il est interdit de sortir des limites du terrain, on peut se faire des passes.

Départ : Chaque équipe, à **4 pattes**, en dehors du terrain.
Au signal de l'arbitre, les 2 équipes rentrent en jeu.

Fin :
Fin du temps imparti pour le match.

Rq 1: l'arbitrage est tenu par un adulte.

Rq 2: ne faire jouer que des équipes de max. 5 joueurs.

(on peut les dédoubler et faire plusieurs manches si ils sont plus nombreux)

Les Rotations

	1 ^{er} tour	2 ^{ème} tour	3 ^{ème} tour
Le Sumo	 	 	
Les Diablotins	 	 	
Rugby à 4 pattes	 	 	