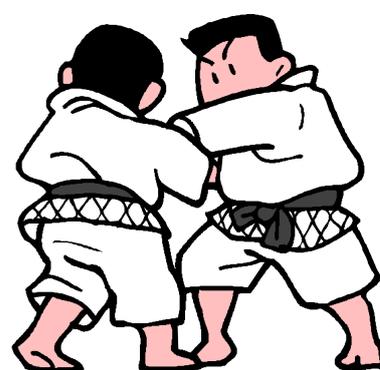




1 rue Michel Doutres
66000 Perpignan
Email : usepfol66@laligue.org
www.laligue66.org
04 68 08 11 12 / 06 88 68 94 67



[JEUX D'OPPOSITION]

Organisation de la rencontre

Sommaire

Organisation générale de la rencontre « jeux d'opposition »	p.3
Les jeux de la rencontre	p.5
Déroulement des combats	p.10
Arbitrage	p.12
Outils pour la rencontre	p.13
Outils pour lecture/écriture de règles	p.17

Organisation générale de la rencontre Jeux d'opposition

Ce dossier présente les principes de fonctionnement des rencontres Jeux d'Opposition et nous vous demandons d'en prendre connaissance avec soin.

- Tous les enfants de la classe participent.
- Les combats sont mixtes et déterminés, par tirage au sort, le jour de la rencontre.
- Le contrat pédagogique pour chaque classe est le suivant :

Niveaux	Contenus
Petite Section	3 jeux préparés Rencontre sur la $\frac{1}{2}$ journée : matinée et repas pris sur place
MS et GS	Rencontre sur la $\frac{1}{2}$ journées 4 jeux préparés + 1 jeu à découvrir Arbitrage d'un jeu.*
CP, CE1	Rencontre sur la journée 5 jeux préparés + 1 jeu à découvrir Arbitrage des jeux Tenue des feuilles de résultats par les élèves.

*Les exigences en matière d'arbitrage varient en fonction des niveaux (voir tableau joint)

Le jour de la rencontre chaque enseignant sera responsable d'une surface de combat qui réunira 3 ou 4 équipes. Il assurera donc: l'organisation des jeux, l'arbitrage, le chronométrage, la collecte des résultats. Il est indispensable de prévoir quelques accompagnateurs /animateurs supplémentaires.

Chaque poule constitue un groupe autonome, disposant de son tatami numéroté **les numéros de poule correspondent au numéro du tatami** : poule 8 = tatami 8 et de son matériel cerceaux, foulards, pinces à linge.

Afin d'assurer une bonne rotation de ce matériel chaque animateur veillera à le ramener au point sono, dès qu'il aura terminé de s'en servir.

ATTENTION :	<i>Chaque responsable de poule doit avoir :</i> <ul style="list-style-type: none">- un chronomètre ou une montre avec trotteuse,- un crayon et si possible une gomme
--------------------	--

L'animateur organise comme il l'entend le fonctionnement de sa poule (pauses, ordre des jeux au sein d'une catégorie) **mais il ne libère pas les élèves** avant que les organisateurs indiquent la fin des activités.

Si un groupe a fini ses activités avant les autres, nous vous demandons de bien vouloir garder les enfants sur le tapis en leur proposant de nouveaux jeux non comptabilisés, ou tout au moins, de veiller à ce qu'ils ne se dispersent pas au milieu des groupes encore en activité.

En fin de rencontre chaque animateur de poule devra ramener l'ensemble du matériel de son groupe (cerceaux, foulards, pinces à linge) au point sono, ainsi que les feuilles de résultat complétées (calculs faits) de sa poule.

CONSTITUTION DES EQUIPES

Le nombre des équipes que nous avons établi repose sur vos effectifs répartis en équipes mixtes de 6 joueurs maximum.

Nous vous demandons de présenter, autant que possible, le jour de la rencontre, le nombre d'équipes prévues, étant entendu que les équipes peuvent être constituées de 4, 5 ou 6 joueurs. Les équipes doivent être hétérogènes (niveau d'habileté et corpulence).

Si vous ne pouviez présenter le nombre d'équipes prévues, vous voudriez bien nous en faire part le plus tôt possible (par téléphone) et dans tous les cas, dès votre arrivée le jour de la rencontre.

La participation au projet est un contrat qui lie l'USEP et la classe:

➤ L'USEP prendra en charge tous les aspects de l'organisation.

➤ ***Le maître s'engage à mettre en place dès à présent un cycle complet et suivi pour amener les enfants à un niveau de préparation satisfaisant.***

Les JEUX retenus pour la rencontre

Vous trouverez dans ce courrier **les jeux proposés** pour chacun des cycles ainsi que des grilles d'écriture, de lecture et d'analyse des jeux.

Ces jeux ainsi que les grilles qui les accompagnent et un document sur la typologie propre aux jeux d'opposition constituent les **outils de travail** que nous mettons à votre disposition.

Leur mise en œuvre combinée à un travail sur les variables proposées dans la présentation de chaque jeu devrait vous permettre de mener à bien une préparation de qualité.

Le document définitif (affectation par journées et par poules, feuilles de matches et de tirage au sort, emploi du temps...) vous parviendra une quinzaine de jours avant les rencontres.

Ces jeux ont été choisis pour couvrir tout le champ de cette activité et classés en fonction de leurs caractéristiques spécifiques.

Ce classement correspond, en outre, à des degrés de difficulté (ou de complexité) différents et à une programmation possible pour le traitement de l'activité.

1°- **Jeux à rôles déterminés** : un attaquant, un défenseur.

C'est la situation qui affecte, cerne et limite les tâches de chacun.

Il ne peut pas y avoir de match nul dans ces jeux.

2°- **Jeux à rôles indéterminés** : chaque joueur peut être alternativement attaquant ou défenseur durant le combat. C'est la prise d'initiative de chacun qui affecte et fixe les tâches.

D'autre part, la distinction entre jeux à **distance**, **mi-distance** ou **opposition médiée** puis **corps à corps** correspond à une progression dans le domaine psycho-affectif.

Il est important de bien traiter cet aspect, qui fait partie de l'essence de l'activité, dans la perspective d'une activité mixte. Il peut être plus délicat à un garçon et à une fille de combattre sans gêne et sans retenue dans un jeu de corps à corps que de lutter à distance pour la conquête d'une pince à linge ou d'un foulard.

Le contact corporel nécessaire, obligatoire et sans ambiguïté, est essentiel à nos yeux et constitue **un enjeu de formation fondamentale** dans cette activité.

Il devra retenir toute votre attention.

Vous trouverez dans cet envoi des documents qui peuvent être utilisés dans la mise en œuvre des jeux : une **grille de lecture**, une **grille d'écriture**, une grille d'analyse des **actions privilégiées** dans chaque jeu et une **typologie**.

- Dès le CP, nous vous proposons d'entrer dans l'activité par la lecture individuelle de la règle, puis d'effectuer un travail collectif de restitution de sens. Pour une règle donnée, on peut dégager ce qui est explicite et travailler autour du sens induit afin d'enrichir l'appropriation des jeux (voir **grille de lecture** proposée).

- De même de la petite section maternelle au CP, on peut travailler sur le vocabulaire spécifique (voir **typologie** jointe), le langage et le sens de la règle.

Nous pouvons dire que connaître un jeu doit pouvoir se traduire par :

- l'appropriation du vocabulaire utilisé.

- la capacité à formuler :

☞ le nom du jeu

☞ le but du jeu

☞ le ou les critères de réussite.

Nous sommes à votre disposition pour répondre aux questions éventuelles et pour essayer de résoudre les difficultés de mise en œuvre qui pourraient se présenter.

Vous trouverez ci-dessous les jeux retenus pour la rencontre.

Un cycle complet de jeux d'opposition ne se limite bien sûr pas à ces jeux.

Je vous invite donc à télécharger le dossier pédagogique complet sur le site de l'USEP.

Petite Section Maternelle

<i>Situations</i>	<i>Rôles déterminés</i>	Rôles non-déterminés
mi-distance ou opposition médiée	Pincés à linge	
Corps à corps	L'ours	Le trésor

MS et GS

<i>Situations</i>	<i>Rôles déterminés</i>	<i>Rôles non-déterminés</i>
Distance (pas de saisies)	La queue du diable	
Mi-distance ou opposition médiée	Le trésor	Le puits + <i>Jeu à découvrir</i>
Corps à corps	L'anguille	

CP, CE1

<i>Situations</i>	<i>Rôles déterminés</i>	<i>Rôles non-déterminés</i>
Distance (pas de saisies)		Les diabolins
Mi-distance ou opposition médiée	Le trésor	Les cerceaux brûlants
Corps à corps	La tortue	Les béliers + <i>Jeu à découvrir</i>

LES PINCES A LINGE

Durée : 30s.

Situation de départ :

Les joueurs sont à quatre pattes, face à face.

Le défenseur a trois pinces à linge, une sur chaque épaule et une au niveau du sternum.

But :

Pour l'attaquant, prendre "les pinces à linge"

Pour le défenseur, conserver ses pinces à linge jusqu'à la fin du jeu.

Critères de réussite :

L'attaquant a gagné s'il parvient à décrocher les trois pinces à linge avant la fin des 30s.

Interdits spécifiques :

Le défenseur ne peut pas couvrir les pinces à linge pour les protéger et doit rester à quatre pattes (tout en se déplaçant dans l'aire de jeu).

Nature :

Jeu à mi- distance

Rôles déterminés

Objectifs :

Toucher. Esquiver

Saisir une cible mobile.

Esquiver sans fuir.

Matériel :

Surface souple.

Observations :

Bien faire respecter l'interdiction des saisies par l'attaquant.

LES OURS

Durée: 30s

Situation de départ :

Un joueur (l'ours) est à quatre pattes dans l'aire de jeu (sa tanière).

Un deuxième ours entre alors dans la tanière.

But :

L'ours très fâché essaie de pousser son adversaire hors du tapis pour rester seul dans sa tanière.

Critères de réussite :

L'ours a gagné si son adversaire a les deux pieds dehors ou la moitié du corps.

Interdits spécifiques :

Se mettre debout.

Nature : Corps à corps

Rôles déterminés

Objectifs :

Tirer/pousser

Saisir /se dégager - Résister

Matériel : Surface souple

Observations : L'ours peut pousser, tirer, rouler son adversaire pour le sortir du tapis. Il peut se mettre à genoux, mais pas se lever.

Le trésor

Durée: 30s

Situation de départ : Les deux adversaires sont au centre de l'aire de jeu

.Le défenseur accroupi ou en boule protège un ballon (le trésor).

But : L'attaquant doit s'emparer du ballon.

Critères de réussite : L'attaquant a gagné lorsqu'il a privé son adversaire de tout contact avec le ballon.

Interdits spécifiques : Les actions s'exercent sur le ballon et non sur le corps de l'adversaire.

Nature: Opposition médiée.

Rôles déterminés

Objectifs: Saisir, se dégager

Matériel : Surface souple – ballon

Observations :

Ce jeu peut constituer une bonne entrée dans l'activité car les actions ne se font pas directement sur le corps de l'adversaire.

LA QUEUE DU DIABLE

Durée : 30 s.

Situation de départ :

Les adversaires sont debout, face à face
Le défenseur a un foulard dans le dos, passé dans la ceinture.

But :

Pour l'attaquant, prendre " la queue du diable"
Pour le défenseur, conserver le foulard jusqu'à la fin du jeu.

Critères de réussite :

L'attaquant a gagné s'il parvient à décrocher le foulard avant la fin des 30s.

Interdits spécifiques :

Le diable ne peut pas couvrir le foulard pour le protéger.
L'attaquant ne peut pas saisir le diable.

Nature :

Jeu à distance.
Rôles déterminés

Objectifs :

Toucher. Esquiver
Saisir une cible mobile.
Esquiver sans fuir.

Matériel :

Foulards.

Observations :

Bien faire respecter l'interdiction des saisies par l'attaquant.

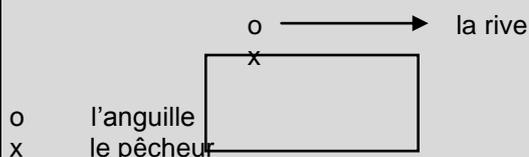
L'anguille

Durée: 30s

Situation de départ : Au départ, « l'anguille » est couchée sur le dos, au milieu de l'aire de jeu.

Le « pêcheur » est à genoux à son côté, mains posées sur elle.

But : « L'anguille » doit se retourner et regagner la rive (voir schéma).



Critères de réussite : « L'anguille » a gagné dès que la moitié de son corps est « sur la rive ».

Interdits spécifiques : Il est interdit à l'anguille de se mettre debout, au pêcheur de ne saisir que par les vêtements.

Nature : Corps à corps - Rôles déterminés

Objectifs : Saisir, Se dégager, Résister, Contrôler

Anguille: Conserver la maîtrise de ses appuis et les diversifier.
Pêcheur: Mobiliser tout son corps pour contrôler l'autre.

Matériel : Tapis

Observations : Travail de contrôle du corps de l'autre pour le pêcheur et de dégagement par reptation pour l'anguille - Travail dans l'axe.

LE PUIIS

Durée : 30s.

Situation de départ :

1 cerceau au centre de l'aire de jeu (le puits).
Les joueurs, debout face à face, sont paumes contre paumes à l'extérieur de l'aire de jeu.

But :

Entraîner son adversaire dans le puit sans y tomber soi-même.

Critères de réussite :

* Un joueur a gagné dès que son adversaire est entré en contact avec l'intérieur du cerceau (main, pieds, corps...)

* Il y a match nul si aucun des adversaires n'est entré en contact avec l'intérieur du cerceau.

Interdits spécifiques :

Déplacer volontairement le cerceau pour le glisser sous son adversaire.

Nature :

Jeu à mi- distance
Rôles non déterminés.

Objectifs :

Tirer. Pousser. Déséquilibrer.
Contrôler. Saisir. Se dégager.

Matériel :

1 cerceau.

Observations :

La position de départ, paumes contre paumes, donne de l'importance à la qualité des saisies initiales :
cf. prise de kimono en judo.

LES DIABLOTINS

Durée : 30s.

Situation de départ :

Les joueurs sont debout, face à face.
Chacun a un foulard dans le dos, passé dans la ceinture.

But :

Prendre le foulard de son adversaire.

Critères de réussite :

Le jeu dure 30 secondes, même si l'un des adversaires a perdu son foulard.
* A gagné celui qui parvient à prendre le foulard de son adversaire, sans perdre le sien.
* Il y a match nul, si les deux joueurs ont perdu ou ont conservé leur foulard.

Interdits spécifiques :

Couvrir le foulard.
Saisir son adversaire.

Nature :

Jeu à distance.
Rôles non déterminés.

Objectifs :

Toucher- Esquiver
Attaquer, s'engager, sans se découvrir.

Matériel :

2 foulards par tapis.

Observations :

Ce jeu met en évidence, la nécessité de toujours faire face à son adversaire.
Aller au terme des 30 sec. complique la tâche de celui qui a réussi la première prise.

LES CERCEAUX BRÛLANTS

Durée : 30s.

Situation de départ :

3 cerceaux sont répartis sur le tapis.
Les joueurs sont debout, ils se tiennent par les mains ou les avant-bras.

But :

Amener son adversaire dans l'un des cerceaux.

Critères de réussite :

* Un joueur a gagné dès que son adversaire est entré en contact avec l'intérieur de l'un des cerceaux.
* Il y a match nul si aucun des deux joueurs n'est en contact avec l'intérieur d'un cerceau à la fin des 30 sec.

Interdits spécifiques :

Changer les prises de départ (mains ou avant-bras).

Nature :

Jeu à mi- distance
Rôles non déterminés.

Objectifs :

Tirer/Pousser
Déséquilibrer/Contrôler

Matériel :

3 cerceaux

Observations :

Jeu qui demande des changements d'appuis fréquents, de l'anticipation...

LES BELIERS

Durée : 30s.

Situation de départ :

Les joueurs sont face à face, à quatre pattes.

But :

Pousser son adversaire hors de "l'enclos", c'est à dire hors de l'aire de jeu.

Critères de réussite :

* Le bélier qui pousse son adversaire hors du terrain en conservant lui-même, au moins **2 appuis** dans l'aire de jeu a gagné.
* Il y a match nul si aucun des béliers n'est poussé hors du terrain.

Interdits spécifiques :

Se mettre debout. Donner des coups de tête.

Nature :

Jeu à mi- distance
Rôles non déterminés

Objectifs :

Pousser / Résister.
Conquérir un territoire.

Matériel :

Surface souple.

Observations :

Il peut y avoir saisie de l'adversaire en conservant deux appuis sur le sol.

DEROULEMENT DES COMBATS LORS DE LA RENCONTRE

1 - Tirage au sort

Des grilles pré-établies pour le déroulement des combats vous sont proposées. Elles ont été établies de façon à assurer à chaque enfant :

- 2 combats de chaque jeu
- des adversaires différents à chaque fois
- un changement de rôle systématique pour les jeux à rôle déterminé
- des adversaires équitablement tirés des différentes équipes en présence.

2 - Utilisation des grilles

a) Lorsque les équipes se présentent, l'animateur attribue une couleur à chaque équipe (couleurs matérialisées par des repères sur les côtés des tatamis)

b) En cas d'équipes constituées de moins de 6 joueurs, on barre sur les grilles les joueurs n'existant pas.

Apparaissent alors des joueurs sans adversaires qui se rencontreront entre eux.

Deux enfants de la même classe ne devant pas se rencontrer, on fera appel, si nécessaire, à des enfants pris au hasard qui auront ainsi un combat supplémentaire, **non comptabilisé** sur la feuille de résultats.

c) Il suffit alors d'annoncer les combats prévus et de les barrer sur votre fiche.

Pour les jeux avec un rôle déterminé (attaquant /défenseur) **par convention le premier nommé sera défenseur** :

J1/B1 = J1 est défenseur.

Dans ces grilles, chaque joueur apparaît 2 fois (2 combats) ; 1 fois en première position et une fois en seconde position, ce qui assure à chaque enfant de tenir les deux rôles pour chaque jeu.

ATTENTION : Chaque enfant doit connaître son numéro au sein de son équipe.

3 - Durée des combats

Le temps imparti pour chaque combat est celui qui figure dans la règle de jeu qui vous a été remise. Bien entendu, un combat peut se conclure avant la fin du temps réglementaire si la règle le prévoit.

4 - Participation de chaque enfant

Chaque enfant participera dans la journée à 2 combats de chaque type de jeu soit :

- **12 combats** pour les cycles 2
- **10 combats** pour les MS et GS
- **6 combats** pour les PS

5 - Notation des résultats

La fiche des résultats par équipe est jointe en annexe.

Vous devrez **photocopier cette fiche de résultats pour en munir chacune de vos équipes** et les coller sur un support rigide (cartoline, carton..).

Chaque équipe remet sa fiche à l'animateur en arrivant sur le tapis.

Les résultats individuels, victoire, défaite, match nul, seront reportés sur la fiche de l'équipe et comptabilisés pour donner un résultat par équipe. (CP et CE1)

Victoire = 2 pts

Nul = 1 pt

Défaite = 0 pt

Toutes les fiches devront être remises à la table centrale (sono) par les animateurs de tapis en fin de journée. Les calculs auront été faits au préalable.

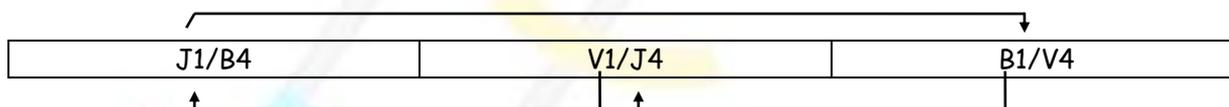
REMARQUES :

- Les jeux à rôles déterminés sont forcément sanctionnés par la victoire de l'un des deux joueurs (pas de match nul possible).
- Les jeux à rôles non-déterminés peuvent donner lieu à un match nul.

6 - Jeux à arbitrer / Tenue des feuilles de résultats.

Les feuilles de tirage au sort servent aussi à désigner l'arbitre de chaque combat et l'équipe chargée de la tenue de la feuille de match.

Exemple: Nous reproduisons la première ligne d'une grille de cycle 3 (poules de trois).



Le combat J1/B4 sera arbitré par V4, l'équipe verte tient les feuilles de résultats.
 Le combat V1/J4 sera arbitré par B4, l'équipe bleue tient les feuilles de résultats.
 Le combat B1/V4 sera arbitré par J4, l'équipe jaune tient les feuilles de résultats.

Même déroulement pour les poules de quatre.



Le combat R1/J3 sera arbitré par V3, l'équipe verte tient les feuilles de résultats.
 Le combat V1/B3 sera arbitré par B3,.....
 Le combat B1/R3 sera arbitré par J3,.....
 Le combat J1/V3 sera arbitré par R3,.....

7 - Jeux à découvrir

Le jour de la rencontre, nous proposerons un jeu à découvrir aux élèves selon l'avancée de celle-ci.

A PROPOS de L'ARBITRAGE

Les compétences attendues par niveau en matière d'arbitrage sont définies dans le tableau suivant :

MS et GS	☞ Désigne le vainqueur du combat et sait justifier son choix. (référence au but).
CP et CE1	☞ Désigne le vainqueur du combat et sait justifier son choix. (référence aux critères de réussite). ☞ Sait apprécier et stopper les actions dangereuses.

Nota : L'arbitre n'a en aucun cas à gérer la durée du combat, sauf en cas de victoire de l'un des joueurs avant la limite.

* * * * *

A PROPOS DE LA TENUE DES FEUILLES DE RÉSULTATS

Du CP au CE1 les élèves devront être en mesure de **tenir les feuilles de résultats**.

Il leur sera demandé de remplir eux-mêmes ces feuilles.

A chaque tirage au sort l'équipe ne combattant pas fournit **un arbitre et deux secrétaires** qui noteront les résultats.

QUELQUES PRECISIONS

Penser à demander aux parents de prévoir des chaussettes, dans lesquelles seront passés les foulards, même pour les filles en collants !

Les accompagnateurs assisteront les animateurs de poule en tenant la feuille de résultats et en aidant à la mise en place des jeux. Il serait donc souhaitable qu'ils aient déjà pris connaissance de ce document.

TIRAGE AU SORT DES COMBATS - POULES de TROIS

Jeu 1

J1/B6	V1/J6	B1/V6
J2/B5	V2/J5	B2/V5
J3/B4	V3/J4	B3/V4
J4/B3	V4/J3	B4/V3
J5/B2	V5/J2	B5/V2
J6/B1	V6/J1	B6/V1

Jeu 2

J1/B1	V1/J1	B1/V1
J2/B2	V2/J2	B2/V2
J3/B3	V3/J3	B3/V3
J4/B4	V4/J4	B4/V4
J5/B5	V5/J5	B5/V5
J6/B6	V6/J6	B6/V6

Jeu 3

J1/B2	V1/J2	B1/V2
J2/B1	V2/J1	B2/V1
J3/B6	V3/J6	B3/V6
J4/B5	V4/J5	B4/V5
J5/B4	V5/J4	B5/V4
J6/B3	V6/J3	B6/V3

Jeu 4

J1/B5	V1/J5	B1/V5
J2/B6	V2/J6	B2/V6
J3/B1	V3/J1	B3/V1
J4/B2	V4/J2	B4/V2
J5/B3	V5/J3	B5/V3
J6/B4	V6/J4	B6/V4

Jeu 5

J1/B4	V1/J4	B1/V4
J2/B3	V2/J3	B2/V3
J3/B2	V3/J2	B3/V2
J4/B1	V4/J1	B4/V1
J5/B6	V5/J6	B5/V6
J6/B5	V6/J5	B6/V5

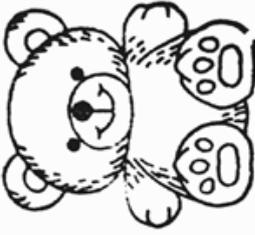
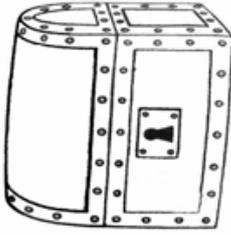
Jeu 6

J1/B3	V1/J3	B1/V3
J2/B4	V2/J4	B2/V4
J3/B5	V3/J5	B3/V5
J4/B6	V4/J6	B4/V6
J5/B1	V5/J1	B5/V1
J6/B2	V6/J2	B6/V2

RESULTATS PETITE SECTION

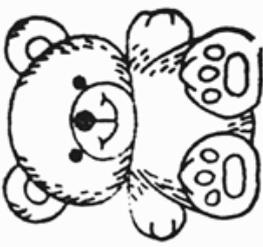
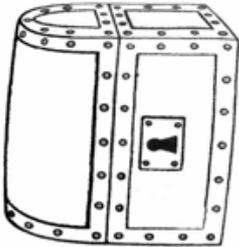
Prénom:

JEU 2



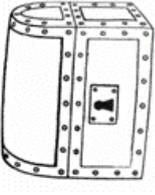
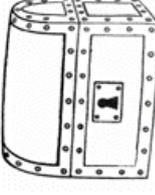
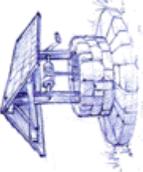
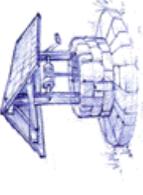
JEU 1

RESULTATS MOYENNE ET GRANDE SECTION

Prénom:

JEU 2

JEU 1

Feuille de résultats

-

Cycle 2

ECOLE:.....

CLASSE:.....

Nom du Maître:.....

Equipe:....

Joueurs N°		1	2	3	4	5	6	Total
Activités								
Rôles déterminés 2 points ou 0 point	Le trésor							
	L'anguille							
Rôles non déterminés 2 points ou 1 point ou 0 point	<i>diablotins</i>							
	Cerceaux brûlants							
	Les béliers							
	Jeu à découvrir							
Totaux individuels								
Total général								
Moyenne par élève								

STRUCTURE POUR RÉDIGER UNE RÈGLE DE JEU

Règle d'or : Je dois respecter mon adversaire, les règles et l'esprit du jeu.

TITRE :
Durée du jeu: (30 secondes à 1mn)
Disposition de départ:
But du jeu:
Critères de réussite:
Interdits spécifiques:
Schéma éventuel:

GRILLE DE LECTURE

Après avoir lu la règle et pratiqué le jeu, compléter la grille au fur et à mesure que la compréhension du jeu s'affine :

	Ce qui est dit dans la règle : "explicite"	Ce que nous avons trouvé ou compris nous-mêmes : "implicite"
Le matériel dont j'ai besoin, la situation de départ.		
Ce que je dois faire : But du jeu		
Quand ai-je gagné ? Les critères de réussite		
Ce que je ne dois pas faire : Les interdits		
Comment faire pour atteindre le but ?		
Comment faire pour être plus efficace ?		

TYPOLOGIE

<i>Verbes d'action</i>	Tirer, pousser, saisir, décrocher, prendre, tenir, amener, se lever, se relever, se tenir, retourner, déséquilibrer, maintenir, ceinturer, soulever, marcher, tomber, protéger, sortir, entraîner, rester, immobiliser, soulever, ramper...
<i>Positions /attitudes</i>	Face à face, dos à dos, côte à côte. A plat ventre, sur le dos, Être assis, assis tailleur, être à califourchon, Être à quatre pattes, à genoux, un genou à terre,... Être debout, allongé (sur le dos, sur le ventre) Se tenir par les mains, les avant-bras, Bras croisés, bras noués dans le dos...
<i>L'espace</i>	Devant, derrière, à côté, dessus, sur, dessous, sous, dans, dedans, dehors, hors de, à l'extérieur, à l'intérieur, au milieu, entre, l'aire de jeu.
<i>Le corps</i>	Le dos, le ventre, le cou, la taille, les hanches, la ceinture, les épaules, la poitrine, les omoplates, les jambes, la cheville, les genoux, les bras, les avant-bras, les poignets...
<i>Les rôles</i>	Les joueurs, l'adversaire, l'attaquant, le défenseur, l'arbitre, le vainqueur, ...
<i>Le matériel</i>	Le tapis, l'aire de jeu, le tatami, le foulard, le cerceau, l'anneau, la pince à linge, la cible...
<i>Les "images"</i>	La tortue, l'anguille, le puits, l'ours, le cerceau "brûlant", le diable, la queue du diable, les diabolins, la marguerite, le trésor, le prisonnier...

Nota : Ce vocabulaire est récurrent en "Jeux d'Opposition".

Sans faire l'objet d'un travail systématique, il peut être utile de s'y intéresser, notamment en maternelle et en cycle 2.

ACTIONS PRIVILÉGIÉES

Objectifs Jeux	S'approcher Se tenir à distance	Toucher Esquiver	Tirer Pousser	Saisir Se dégager	Soulever Résister	Déséquilibrer Contrôler
Les diabolins	x	x				
Les cerceaux brûlants			x		résister	x
Les pinces à linge	x	x		x		contrôler
Le trésor				x	résister	x
La tortue				x	x	x
L'anguille				x	x	contrôler
La queue du diable	x	x				
L'ours		esquiver	x	x	résister	
Les béliers		esquiver	x	x	résister	
Le puits			x		résister	