

L ' OURS DANS SA TANIERE

OBJECTIFS :

- oser s'affronter dans des « combats » 1 contre 1 et par équipes
- résister, prendre de bons appuis pour rester dans sa zone
- saisir et entraîner l'adversaire hors de sa zone
- s'organiser au sein de l'équipe pour défendre ou attaquer

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
- 2 fois 2 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 ours (o) sont dans leur tanière délimitée par un carré de 4m x 4m environ ou par 6 tapis de judo de 2m x 1m. Les chasseurs (x) doivent lors de la durée de la manche expulser les ours de leur tanière ; ceux-ci n'ont plus le droit de rentrer à nouveau. On comptabilisera alors le nombre d'ours sortis de leur tanière et l'autre manche pourra recommencer en inversant les rôles.

La rencontre entre 2 équipes se jouera en 2 manches 1 contre 1 suivies de 2 manches équipe contre équipe, soit 4 manches pour une durée totale de 6 minutes environ.

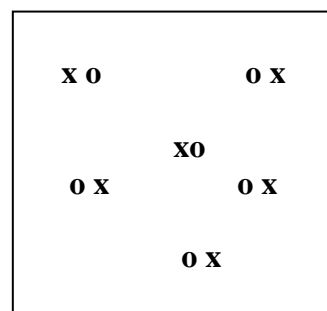
Manches 1 et 2 , 1 contre 1 :

Les enfants sont disposés **debout face à face** comme sur le schéma N° 1 à l'intérieur de la tanière **et se tiennent par les poignets**. Au coup de sifflet, les chasseurs essaient d'entraîner leur ours à l'extérieur de la zone de jeu ; la saisie peut évoluer vers les bras et le buste. Quand l'ours est complètement sorti de sa tanière, il s'assoit avec son chasseur. Aux 3 coups de sifflet, les autres joueurs **s'assoient sur place immédiatement** et on compte les ours expulsés. Changer les rôles pour la 2° manche.

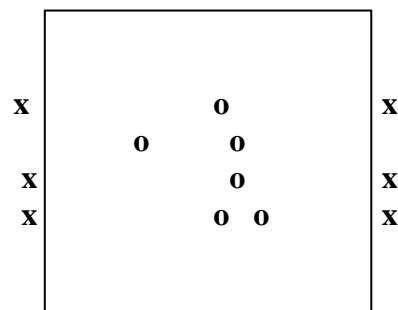
Manches 3 et 4 , équipe contre équipe :

Les enfants sont disposés comme sur le schéma N° 2. Au coup de sifflet, les chasseurs entrent dans la tanière pour saisir les ours et les entraîner à l'extérieur, puis même déroulement que ci-dessus. Chaque équipe s'organise à sa guise : les positions et déplacements sont libres, saisies à la tête, au cou et aux habits interdites.

1° Jeu 1 contre 1 :



2° Jeu par équipes :



Pour bien préparer le jeu : effectuer un cycle "Jeux d'opposition" . Je tiens à votre disposition un document "Jeux d'opposition, jeux de lutte, jeux de combat" .