



Le festival scout de l'animation

JEUX DE LUTTE CORPS A CORPS

Tranches d'âge concernées : baladins - louveteaux

Déroulement

Le cercle : Un cercle de joueurs qui se tiennent par la main et un groupe enfermé à l'intérieur. But sortir du cercle soit librement, soit en passant sur/sous les bras, entre les jambes, soit en essayant de déséquilibrer les anneaux du cercle.

Bras dans le dos : Repousser un adversaire hors d'un cercle, d'une zone, avec les épaules, les hanches. 1/1 ou 2/2 ou 2/1 ou 2 équipes...

A la conquête du ballon : A possède un ballon serré contre lui B essaye de l'arracher. Idem les yeux de B bandés. Idem dans un cercle sans en sortir.

Les crocodiles : 6-7 joueurs dans un cercle (diam \pm 8 m) et un crocodile à 4 pattes. Il fait tomber les joueurs debout ou les expulse du cercle. Tout joueur à terre devient crocodile le dernier a gagné.

Les Sumos : Dans un cercle (diam \pm 2m) 1/1 soulever l'autre, ou l'éliminer du cercle ou encore le déséquilibrer dans le cercle. Seul contact autorisé avec le sol, les pieds. Tout autre contact élimine le joueur. Actions autorisées : tirer pousser soulever. Idem avec une bouteille plastique au centre du cercle. Même consigne sans faire tomber la bouteille.

L'anguille : A traverse une zone. B l'en empêche en s'enroulant autour de A.

Les tortues : A couché plat ventre, B essaye de retourner A sur le dos ou inverse.

Le transport de balles de tennis : Par équipe, les A transportent les balles en traversant une zone à quatre pattes, les B éliminent les transporteurs en les retournant sur le dos et récupèrent les balles pour eux. On compte le nombre de balles interceptées et le nombre de balles qui ont atteint l'autre côté de la zone.

Se relever : Un joueur A couché sur le dos ou le ventre est contrôlé par B. Au signal A essaie de se relever mais B l'en empêche.

Lutte turque : 2 joueurs dans un cercle (diam \pm 2 m) pour gagner il faut soulever l'autre et marcher 3 pas en le portant.

Lutte anglaise : 2 joueurs face à face pour gagner il faut contourner l'autre et le ceinturer par derrière.



Le festival scout de l'animation

JEUX DE LUTTE OPPOSITION

Tranches d'âge concernées : baladins - louveteaux

Déroulement

Le diable : un diable dans un cercle (diam 2,5m) avec un foulard au short. Quatre-cinq joueurs autour du cercle tentent d'attraper le foulard. Ils peuvent entrer dans le cercle à tout moment, le diable ne doit pas en sortir. Tout joueur touché par le diable est éliminé. (Organiser des tournois).

Renard - poule - serpent : A quatre pattes un foulard dans le short. Trois équipes, les renards foulard bleu, les poules foulard jaune, les serpents foulard vert. Les renards mangent les poules qui picorent les serpents qui piquent les renards.

Toucher : Dans un cercle (diam \pm 2m), toucher le plus vite possible la partie du corps désignée par l'animateur sans sortir du cercle. Varier les consignes toucher avec la main, avec le pied...

Prise de foulards : Par 2, debout, 4 pattes à genou ou à cheval sur un partenaire. Chaque joueur possède un foulard pris dans le short (devant, derrière, aux hanches), dans la chaussette, dans la manche. Attraper le foulard de l'autre sans se faire prendre le sien.

Tirer-pousser : affrontement direct entre 2 joueurs tirer ou pousser l'autre au delà d'une ligne, hors d'un cercle, d'une zone.

Cavalier : idem précédent par 2 contre 2, un cheval un cavalier repousser les adversaires. Cavalier actif ou passif au choix.

Cercle brûlant : Idem mais pousser-tirer dans un cercle, zone, ligne interdites.



Le festival scout de l'animation

JEUX DE LUTTE COOPERATION

Tranches d'âge concernées : baladins - louveteaux

Matériel :

- Pas de matériel mais prévoir un lieu avec un revêtement doux

Déroulement

Les déménageurs : un enfant symbolise un meuble que d'autres doivent transporter de A vers B interdit de tirer il faut soulever les meubles.

Tirer-pousser l'autre pour lui faire franchir un espace (attention au type de sol). Le partenaire doit rester passif.
Rouler idem tirer-pousser mais le partenaire est en position regroupé (comme une balle).

Rivière-rocher : les A doivent franchir la rivière en passant sur les rochers B (enfants à genoux). Les rochers sont très rapprochés.