



DES JEUX D'OPPOSITION VERS LES JEUX DE LUTTE

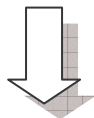




Définition des activités d'opposition interindividuelle

Les jeux d'oppositions sont une activité se déroulant dans un **milieu stable** où l'incertitude se situe dans les **conduites de l'adversaire**. L'enfant doit analyser, choisir et décider pour **agir ou réagir** en fonction des actions de l'autre.

Compétence spécifique



Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement (Maternelle)

S'opposer individuellement et/ou collectivement (Cycle2)

En Maternelle

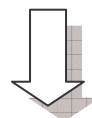
Compétences transversales et connaissances



Mieux apprécier ses possibilités
Contrôler ses émotions
Comprendre et mettre en œuvre des règles et des codes
Se conduire dans le groupe en fonction de règles
Maîtriser son action par rapport à l'autre

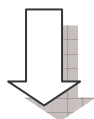
En Cycle 2

Compétences générales



S'engager lucidement dans l'action
Mesurer et apprécier les effets de l'activité
Construire un projet d'action
Appliquer des règles de vie collectives

Acquisitions retenues



Accepter les contacts corporels
Réagir à une information visuelle
Maîtriser son action par rapport à l'autre



Conseils : cette progression s'applique pour des enfants qui n'ont jamais pratiqué de véritables activités d'opposition interindividuelle. Elle convient tout à fait pour des enfants de fin de maternelle et de Cycle2. Ce sont des activités d'opposition de NIVEAU1.

Règle d'or des jeux d'opposition

1. On ne se fait pas mal
2. On ne fait pas mal à l'autre
3. On ne se laisse pas faire mal

Déroulement des séances

1. Rappel systématique des règles de sécurité à respecter de tous ; repérage de l'aire de jeux.
2. Echauffement spécifique plus ou moins actif.
3. Mise en situation alternée de moments de discussion permettant de relater les problèmes posés et introduire une réflexion autour des solutions envisageables.
4. Retour au calme progressif

Matériel nécessaire pour les différents jeux

- ~ Plusieurs tapis permettant de réaliser une aire de jeux d'au moins 5m sur 5m
- ~ Des craies pour délimiter des zones
- ~ Foulards (1 pour 2)
- ~ Pincés à linges (une trentaine pour éviter les temps de préparation)
- ~ Ballons (en mousse et plutôt usagés)

Bibliographie utile

A l'école de l'Education Physique - M.Delaunay - CRDP des Pays de la Loire
E.P.S. Mode d'emploi - D.Smadja - CRDP de Rouen
L'E.P.S. à l'école maternelle - J.R.Courtois - CRDP de Grenoble
44 fiches extraites de la revue EPS1 - Cycle 1 - Revue EPS
Activités pour la classe : jeux d'opposition - P et M Sections - Hachette Education
Education Physique : Le Guide de l'Enseignant - Tome 2 - Revue EPS
La Lutte à l'école : Vivre à la maternelle - J-C. Olivier - Nathan Pédagogie
EPS1 n°87 de mars-avril 1998
EPS1 n°104 de septembre-octobre 2001
EPS1 n°67 de mars-avril 1994



CPCEPS

S.Peaudecerf



ACQUISITIONS	NIVEAU 1	DESCRIPTIF DES JEUX
Accepter les contacts corporels	Situation n°1 : s'approcher du corps de l'adversaire en : - L'évitant (les pantins) - Le guidant (la confiance) Situation n°2 : le contact par la conquête d'un objet non appartenant au corps de l'adversaire. S'emparer d'un objet possédé par l'adversaire, engagé dans son short : - La puce Situation n°3 : premier contact corporel avec l'autre. S'accrocher à l'autre. Se positionner par rapport au partenaire : - La chenille Situation n°4 : le contact par la conquête d'un objet appartenant au corps de l'adversaire. S'emparer d'un objet tenu par le défenseur (attaquant). Rechercher des positions permettant de protéger l'objet (défenseur). - La tortue et son œuf Situation n°5 : s'investir dans une activité de corps à corps. L'enfant doit s'engager dans une action de corps à corps par parvenir au but. - Les fourmis dans la fourmilière - Entrer dans l'espace de l'autre Situation n°6 : situation d'évaluation où l'enseignant observera les attitudes des enfants lors de jeux où le contact sera nécessaire. Cette observation lui permettra de situer chaque enfant et donc de revoir une situation d'apprentissage particulière. - Entrer dans l'espace de l'autre est un jeu qui semble bien adapté comme situation d'évaluation	Situation n°1 : -Les pantins- But : s'approcher du partenaire sans le toucher Organisation : deux groupes (les pantins et les promeneurs). Les pantins sont allongés sur le ventre bras et jambes écartés Critère de réussite : ne pas toucher les pantins Variantes : les positions des pantins (allongés sur le dos, yeux ouverts...) -La confiance- But : se laisser conduire par un partenaire Organisation : les couples sont debout ; un joueur a les yeux fermés, l'autre le guide dans ses déplacements Critère de réussite : l'acceptation du guidage Variantes : les formes de conduite et les points de contact Situation n°2 : -La puce- But : attraper le foulard du joueur pour l'immobiliser en statue ; se déplacer afin de ne pas se faire prendre le foulard Organisation : un joueur est la puce ; les autres ont chacun un foulard dans le dos Critère de réussite : immobiliser le plus possible de joueurs (la puce) ; garder son foulard le temps du jeu Variantes : donner les possibilités de délivrer, nombre de puce, forme de déplacements, l'espace de jeu... Situation n°3 : -La chenille- But : se déplacer d'un point à un autre en restant unis Organisation : par groupes de 4, les enfants agissent à 4 pattes ; chacun tient les chevilles de celui qui le précède sans les lâcher Critère de réussite : réussir la distance 3 fois sur 5 Variantes : introduire un signal sonore d'arrêt de la chenille, nombre d'enfants constituant la chenille, obstacles... Situation n°4 : -La tortue et son œuf- But : s'emparer de l'œuf de la tortue (attaquant) ; garder son œuf (défenseur) Organisation : un enfant est recroquevillé en tenant un ballon entre ses bras et ses genoux ; l'autre est près de lui à genoux Critère de réussite : s'emparer du plus possible d'œufs (attaquant) pendant le temps du jeu Variantes : position adoptée, nombre de chasseurs, espace de jeu Situation n°5 : -Les fourmis dans la fourmilière- But : empêcher les fourmis de sortir de la fourmilière (zone centrale) Organisation : les fourmis sont à 4 pattes, les autres sont à genoux ; au départ, il y a autant de fourmis que d'enfants qui doivent les empêcher de sortir. Critère de réussite : empêcher toutes les fourmis de sortir de leur territoire pendant le temps du jeu Variantes : nombres d'enfants qui empêchent les fourmis de sortir -Enter dans l'espace de l'autre- But : sortir le plus de joueurs du tapis (attaquer) ; résister pour rester dans son territoire Organisation : une équipe est à l'extérieur et essaie de sortir l'équipe adverse des tapis. Critère de réussite : ne pas se faire prisonnier pendant tout le temps du jeu Variantes : les dimensions de l'espace de jeu, les modes de déplacement



Réagir à une information visuelle

NIVEAU 1

Situation n°1 : s'approprier l'espace de jeu en :

- Evitant des obstacles
- Les franchissant (La forêt)

Situation n°2 : reconnaître et se déplacer dans l'espace de jeu. Adapter ses positions du corps et ses déplacements aux différentes situations rencontrées.

- Les voitures sur la route

Situation n°3 : s'approcher d'une cible en mouvement. Se positionner par rapport à l'adversaire (défenseur et attaquant).

- Le chat

Situation n°4 : s'approcher pour attaquer et se positionner pour toucher.

- Faire une trace sur un ballon

Situation n°5 : s'engager vers différentes parties du corps de l'adversaire (attaquant). Protéger ses parties du corps menacées (défenseur).

- Arracher les pincettes

Situation n°6 : situation de référence permettant d'évaluer comment l'enfant parvient à se positionner lors d'une situation d'attaque ou de défense. Un retour à une situation précise sera peut-être nécessaire.

DESCRIPTIF DES JEUX

Situation n°1 : -La forêt-

But : réaliser une forêt dense ; la traverser en passant dans les espaces libres ; suivre un chemin

Organisation : deux groupes (la forêt et les promeneurs). La forêt ne bouge pas

Critère de réussite : pendant le temps de la « promenade », ne pas toucher les arbres, les rivières, les rochers...

Variantes : les modes de déplacements, les vitesses de déplacement, le nombre d'obstacles

Situation n°2 : -Les voitures sur la route-

But : se déplacer sur la route sans rien toucher

Organisation : deux groupes (les obstacles et les voitures à 4 pattes) ; les obstacles représentent des ponts, des rivières...les voitures qui touchent doivent se garer ; les élèves « obstacles » sont observateurs

Critère de réussite : ne pas se garer pendant le temps du jeu

Variantes : vitesse de déplacement et nombre d'obstacles

Situation n°3 : -Le chat-

But : garder sa queue le plus longtemps possible (défenseurs) ; attraper toutes les queues des chats (attaquants)

Organisation : un attaquant et plusieurs chats. Les chats possèdent un foulard engagé dans le short, le chasseur doit leur prendre ; un groupe d'enfants est observateur

Critère de réussite : s'emparer de toutes les queues (attaquant) ; le dernier chat à perdre sa queue sera le chasseur contre d'autres chats

Variantes : modes de déplacement, manière d'attraper les queues (avec les pieds par exemple)

Situation n°4 : -faire une trace sur un ballon-

But : faire des marques avec une craie sur un ballon tenu par l'adversaire

Organisation : par 2, dans un espace de 2m sur 2m. une des 2 enfants tient un ballon devant lui. L'autre dispose d'une craie. Le défenseur ne doit pas sortir du périmètre.

Critère de réussite : 3 réussites

Variantes : permettre ou non le contact avec l'adversaire

Situation n°5 : -arracher les pincettes-

But : attraper le plus de pincettes possible dans un temps donné

Organisation : par 2, dans un espace de 2m sur 2m ; un enfant a 6 à 8 pincettes à linge, accrochées à ses vêtements (devant, derrière...) ; le défenseur ne doit pas sortir du périmètre

Critère de réussite : le nombre de pincettes arrachées

Variantes : temps de jeu, emplacement des pincettes à linge, accepter ou non le contact



Maîtriser ses actions par rapport à l'autre

NIVEAU 1

Situation n°1 : atteindre un cible précise par le toucher. S'engager dans l'action. Rechercher le contact.

- Chat-touché

Situation n°2 : trouver des prises et des appuis efficaces pour pousser.

1. Pousser un objet à travers un parcours.
 2. Pousser un enfant pour le changer de zone
- Pousser les voitures

Situation n°3 : Adapter sa réaction (pousser ou tirer) selon l'attaque de l'adversaire. adapter ses appuis aux mouvements imposés.

- Les ours dans leur tanière
- Défense d'entrer

Situation n°4 : s'équilibrer et déséquilibrer. Augmenter sa stabilité grâce à la fonction d'équilibration des bras et à la mobilité des appuis.

- Le piège

Situation n°5 : saisir pour maintenir l'immobilisation (attaquant). Résister et se dégager (défenseur).

- Les pêcheurs d'anguilles
- Le ver de terre
- La pieuvre

Situation n°6 : situation d'évaluation où l'enseignant observera comment l'enfant s'engage dans l'action (en se contrôlant, agressif, furtif...) et quelles actions celui-ci utilise-t-il pour réagir à une d'attaque ou se défendre.

DESCRIPTIF DES JEUX

Situation n°1 : -Chat touché-

But : rechercher le contact

Organisation : un joueur désigné doit toucher le plus d'enfants possible en restant dans l'espace de jeu

Critère de réussite : le nombre d'enfants touchés dans le temps imparti

Variantes : modes de déplacements des joueurs

Situation n°2 : -Pousser les voitures-

But : déplacer un enfant en le poussant vers une zone cible

Organisation : un joueur désigné debout doit pousser la voiture (un enfant à 4 pattes) qui résiste dans une zone du tapis

Critère de réussite : la voiture est dans la zone cible

Variantes : l'espace de jeu

Situation n°3 : -Les ours dans leur tanière-

But : sortir les ours de la zone centrale du tapis

Organisation : les ours sont assis ou à 4 pattes dans une zone centrale de l'espace de jeu. Au signal, l'équipe des attaquants doit sortir les défenseurs de la zone en un minimum de temps

Critère de réussite : le temps que les attaquants ont mis pour sortir tous les ours.

Variantes : les ours se déplacent et résistent ; Les attaquants parvenus à sortir un ours retournent s'asseoir.

-Défense d'entrer-

But : les attaquants essaient de tous entrer dans la zone centrale ; les défenseurs les en empêchent

Organisation : 8 défenseurs dans un carré de 4m sur 4. 6 attaquants autour de ce territoire

Critère de réussite : lorsque tous les attaquants sont parvenus à mettre les 2 pieds dans le carré

Variantes : nombre de défenseurs, modes de déplacements

Situation n°3 : -Le piège-

But : amener l'adversaire dans une zone délimitée

Organisation : par binôme, les rôles sont identifiés : l'attaquant doit mettre en contact une partie du corps de l'adversaire avec le tapis de la zone matérialisée. Les joueurs sont à genoux

Critère de réussite : le temps nécessaire pour y parvenir

Variantes : indiquer les parties du corps devant toucher la zone, espace de jeu

Situation n°4 : -Les pêcheurs d'anguilles-

But : l'anguille doit se retourner et regagner la rive

Organisation : 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

Critère de réussite : l'anguille a gagné lorsque la moitié de son corps est sur la rive

Variantes : l'espace de jeu

-Le ver de terre-

But : le ver doit se déplacer et attraper la salade (un foulard)

Organisation : le ver est couché sur le ventre

Critère de réussite : lorsque le ver est parvenu à s'emparer de la salade

Variantes : position de départ, espace de jeu, durée de jeu

-La pieuvre-

But : maintenir l'immobilisation

Organisation : par binôme. Un joueur est allongé au sol, sur le dos et doit réussir à se retourner à plat ventre. L'autre s'y oppose

Critère de réussite : lorsque la pieuvre s'est retournée 1, 2 ou 3 fois selon les joueurs

Variantes : le joueur allongé doit fuir le contact, en restant dans la même position

Conseils d'utilisation de l'unité d'apprentissage : Chaque séance doit permettre de travailler deux ou trois situations d'apprentissage. Il convient de les utiliser progressivement et d'alterner des situations de chacune des acquisitions. Les observations des comportements des enfants dans les différentes situations doivent permettre de progresser davantage dans l'apprentissage, d'approfondir certaines situations ou de revenir à des situations antérieures.

LES JEUX D'OPPOSITION AU CYCLE 2

Ce qu'il y a à apprendre dans une approche qui chemine de la coopération à l'opposition



LA PERCEPTION POUR

- Le contact de proximité : la percevoir l'autre par son action
- Réagir vite
- la notion d'opposition : aller au contact
- différencier les actions d'attaque et de défense

AUTOUR DES REGLES

- respecter les règles :
 - de sécurité
 - d'or
- accepter la défaite
- accepter la décision du juge
- prendre en compte la défaite comme étape de l'apprentissage

AGIR AVEC MON CORPS

- Utiliser ses appuis, prendre appui
- se déplacer : ramper, rouler
- Utiliser ses bras et ses jambes pour résister
- Changer de direction

LES ACTIONS SUR L'AUTRE

- Assurer une saisie simple
- Les différentes manières de porter
- Les saisies efficaces : se coordonner à plusieurs pour tirer, pousser, retourner
- être tonique : saisir sur tout le corps, à partir d'une position près du sol
- être efficace dans les actions
 - de corps à corps
 - immobiliser, maintenir solidement, retourner
 - pour les dégagements
 - repousser avec les bras et les jambes, prendre appui sur les jambes, le dos...
- attaquer sur différentes parties du corps

LA STRATEGIE

- Entrer dans l'espace proche de l'autre
- Utiliser une stratégie collective
- Réagir rapidement à l'action de l'autre
- Prendre une décision d'attaque ou de défense
- Inverser l'orientation de l'action

