

JEUX D'OPPOSITION ET DE COOPERATION

Discipline : Éducation physique et sportive

Domaine : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Objectifs

- Comprendre les règles.
- Développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur.
- Adapter sa motricité à des situations variées.
- Développer les capacités coopératives
- Accepter de perdre ou de gagner dans le respect de l'adversaire.

Relation avec les programmes de cycle 3 (2018)

- Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.
- S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.
- Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...).
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- - Coopérer pour attaquer et défendre.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.

Attendus de fin de cycle

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

En situation aménagée ou à effectif réduit,

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Déroulement

Rituels d'échauffement (10 min.)

Faire 3 fois le tour du terrain délimité par l'enseignant en trottinant, puis revenir au point de départ pour reprendre les consignes. Le but n'est pas de courir vite, mais bien de s'échauffer. Ce n'est donc pas une course.

Pour continuer l'échauffement, faire une partie de chat (le PE siffle la fin de la partie au bout de 3 min.) :

- loup glacé. Il y a 4 loups. Quand on est touché par un loup, on doit rester debout à l'endroit où l'on est. On doit toucher un élève glacé pour le délivrer et le faire revenir en jeu.
- Chat couleur : Tous les élèves sont des souris sauf un qui fera le chat. Quand le chat touche une souris, il nomme une couleur. Le nouveau chat doit toucher une souris qui porte la couleur désignée. Si la couleur n'est portée par personne, celui qui s'est trompé redevient chat. Les souris n'ont aucun refuge.
- Chat virus : Tous les élèves sont des souris sauf un qui fera le chat. Quand le chat touche une souris, la souris devient alors chat et va prendre une chasuble. Il y a alors deux chats. Le jeu s'arrête quand toutes les souris sont devenues chat.
- Balle assise : J'ai la balle, je suis chasseur, je n'ai pas la balle je suis lapin. Tout joueur touché à la volée doit s'asseoir sur le terrain. Pour être délivré, le joueur assis doit avoir intercepté ou touché le ballon. Tout joueur peut s'emparer du ballon si celui-ci a touché le sol auparavant. Toute balle sortie doit être remise en jeu par l'adversaire.

A la fin l'échauffement, revenir au point de départ pour prendre les consignes.

Séance 1	<p><u>Les courses de relais coopératives</u></p> <p>Faire 3 groupes équitables et de nombre pair. Donner une chasuble de couleur à chaque équipe.</p> <p>1) «Le sauvetage» (10 min) Un joueur dans chaque équipe se trouve de l'autre côté de la salle (la terre ferme, c'est le sauveur). Celui-ci doit traverser la mer pour aller chercher un joueur qui se trouve sur l'île déserte, le prendre par la main et le ramène sur la terre. De là, ils repartent tous les deux chercher le suivant et ainsi de suite. Les sauveurs doivent toujours se donner la main sinon ils recommencent.</p> <p>2) «Le mille-pattes» (10 min) Les participants s'assoient l'un derrière l'autre sur un banc, les jambes de part et d'autre. Avancer en portant le banc jusqu'au fond de la salle, en cadence et en coordonnant les mouvements.</p> <p>3) « les bras tendus » (10 min) Les élèves sont associés en paires. A eux deux, ils forment une « machine » dont le but est de transporter certains objets (ici, des balles). Les deux élèves sont face à face et tendent un bras, la paume tournée face à l'autre. L'autre bras est dans le dos. Entre ces deux paumes, on place un ballon. Pour le faire tenir, les élèves doivent appuyer sur ce gros</p>
----------	---

	<p>ballon et avancer ensemble, en ligne droite, jusqu'à atteindre la boîte où doivent être ranger les balles</p> <p>4) Retour au calme : « Les hauts et les bas » (5 min) Les participants debout forment un cercle. L'animateur crie un nombre suivi de « haut » ou « bas ». S'il dit « 5 bas », 5 enfants doivent s'accroupir. Le jeu continue en appelant « 3 haut », seuls 3 enfants doivent être debout ou « 7 haut » ou « 6 bas », etc. Les membres doivent être solidaires pour que les nombres soient toujours corrects.</p>
Séance 2	<p>Jeux de chasse</p> <p>1) « L'épervier » (15 min) Pour commencer une partie, il faut désigner un épervier. Une fois choisi, l'épervier se place au milieu du terrain. Les autres joueurs se placent à un bout du terrain, derrière la ligne. Quand le signal du départ est donné les joueurs doivent traverser le terrain sans se faire attraper par l'épervier. Les joueurs touchés par l'épervier sont fait prisonniers et ne participent plus au jeu. Ensuite, une nouvelle vague est lancée et les joueurs tentent de retraverser le terrain. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur libre ou que le dernier joueur soit touché par l'épervier. Ce joueur est déclaré vainqueur et devient l'épervier pour la prochaine partie. Les règles de base sont les mêmes sauf que pour durcir le jeu les joueurs touchés deviennent épervier à leur tour. Ainsi, il y a plusieurs éperviers sur le terrain et leur nombre ne fait qu'augmenter plus la partie avance. Il va donc falloir faire preuve de malice pour passer sans se faire toucher.</p> <p>2) « la queue du diable » (15 min) Pour le diable : toucher le plus possible de joueurs sans faire attraper sa queue (foulard). Pour les autres joueurs : essayer d'attraper la queue du diable sans que celui-ci ne touche. L'élève qui est touché par le diable doit s'asseoir. Tout joueur qui sort de l'espace délimité est pris . Une partie dure 5 min ou s'arrête lorsque le diable est pris ou a pris tous les autres joueurs.</p> <p>3) Retour au calme : « le sac de nœud » (5 min) Trouver des solutions collectivement pour défaire le nœud en restant en contact les uns avec les autres. Les joueurs forment un cercle où ils sont épaule contre épaule. Tout le monde ferme les yeux et tend ses bras en avant. Chacun attrape une main avec chacune des siennes. Le nœud étant fait, les joueurs ouvrent les yeux et doivent essayer de le défaire tous ensemble sans se lâcher les mains</p>

Jeux de chasse

1) « Le béret » (15 min)

Former deux équipes. Il doit y avoir le même nombre de joueurs dans chaque équipe. Le terrain est divisé en deux, le béret étant placé au milieu. Chaque équipe se place face à face de chaque côté du terrain. La distance entre la ligne de départ de chaque équipe et le béret doit être la même. Le meneur de jeu donne un numéro à chaque joueur. L'arbitre appelle un ou plusieurs numéros. Les enfants désignés doivent alors récupérer, le plus vite possible, le béret situé au centre du terrain de jeu. Il faut retourner dans son camp avec le béret, sans être touché par l'autre joueur. La partie se termine lorsque chaque joueur a été appelé par l'arbitre au moins deux fois ou au bout d'un temps déterminé.

On peut varier la désignation des différents membres de l'équipe : numéros en anglais, table d'addition,

2) « Poule, renard, vipère » (15 min)

3 équipes équitables : les renards, les poules et les vipères.

Les renards attrapent les poules qui attrapent les vipères qui piquent les renards.

Les prises se font en attrapant son adversaire.

Les joueurs attrapés sont prisonniers et doivent être accompagnés dans la prison de leurs adversaires (« prédateurs »).

L'accompagnateur ne peut être touché pendant le trajet.

Les membres de chaque équipe peuvent se réfugier dans leur propre camp.

La partie est terminée soit quand une équipe est totalement prisonnière (« équilibre biologique rompu »), soit à la fin du temps imparti.

La délivrance : Pour être délivré, il faut qu'un partenaire touche la main du joueur prisonnier. Le délivreur peut être touché à son tour, alors que les délivrés doivent passer par leur camp pour pouvoir rejouer.

3) Retour au calme : « Les loups et les lapins » (5min)

Les joueurs sont debout ou assis en cercle et ils se passent une petite balle (le lapin). On introduit un gros ballon (le loup) et les joueurs le font aussi passer dans la même direction. Le loup va devoir rattraper le lapin. L'animateur a l'occasion d'inverser la course du loup en criant « Changez ». Il est aussi possible de lancer les balles plutôt que de se les passer de main en main. Dans ce cas, le loup capture le lapin s'il peut atterrir sur la même personne en même temps que sa proie.

Courses de relais coopératives

Séance à faire en intérieur en cas de pluie

1) « La marche de l'éléphant » (10 min)

4 équipes. Les élèves se placent en file indienne.

Chacun place sa main gauche entre ses jambes et va attraper la main droite de celui qui est derrière.

Le but est de se déplacer ainsi à travers toute la pièce, sans chute et sans rupture.

2) La balle aux jambes (10min)

Les enfants s'assoient en cercle et accrochent leurs bras par derrière.

Ils doivent faire circuler un ballon sur leurs jambes sans le toucher avec les mains et sans lui faire toucher le sol.

3) « Le bateau » (10 min)

Chaque équipe possède deux bateaux (deux tapis). Toute l'équipe doit traverser la mer en passant d'un bateau à l'autre. Mettre les deux bateaux l'un devant l'autre, se placer sur le premier et passer sur le deuxième sans sortir du bateau, faire passer le premier bateau devant et ainsi de suite.

4) Retour au calme : « le sac de nœud » (5 min)

Trouver des solutions collectivement pour défaire le nœud en restant en contact les uns avec les autres. Les joueurs forment un cercle où ils sont épaule contre épaule. Tout le monde ferme les yeux et tend ses bras en avant. Chacun attrape une main avec chacune des siennes. Le nœud étant fait, les joueurs ouvrent les yeux et doivent essayer de le défaire tous ensemble sans se lâcher les mains

Avec un ballon

1) « Le champ de mines » (15 min)

2 équipes. Les joueurs d'une équipe sont placés dans des cerceaux et ont deux ballons en leur possession. L'autre équipe se trouve à une extrémité de la salle et au signal de l'arbitre, elle doit traverser la salle sans se faire toucher par les ballons. Les ballons ne peuvent tomber au sol avant de toucher un adversaire. Si chute au sol, il y a un minimum d'une passe à faire avant de pouvoir toucher l'adversaire. Les joueurs touchés sont éliminés et on compte le nombre de traversées du dernier joueur.

2) « Balles brulantes » (15 min)

Deux équipes sont face à face, séparées par une zone interdite. Les enfants ont préparé deux lots similaires d'objets divers non dangereux: un lot est attribué à chaque camp. Les équipes lancent tous les objets qui sont ou qui reviennent dans leur camp. Dans un temps donné, l'équipe gagnante est celle qui aura, de son côté, le moins d'objets au signal de la fin du jeu. Les enfants comptent ou comparent... Les objets dans la zone interdite ne sont pas comptabilisés.

3) Retour au calme : «Les loups et les lapins» (5min)

Les joueurs sont debout ou assis en cercle et ils se passent une petite balle (le lapin). On introduit un gros ballon (le loup) et les joueurs le font aussi passer dans la même direction. Le loup va devoir rattraper le lapin. L'animateur a l'occasion d'inverser la course du loup en criant « Changez ». Il est aussi possible de lancer les balles plutôt que de se les passer de main en main. Dans ce cas, le loup capture le lapin s'il peut atterrir sur la même personne en même temps que sa proie.