

Compétence :

GS

- Apprendre à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques
- Développer ses capacités motrices dans des manipulations (tirer / pousser / saisir)
- Distinguer ce qui est devant / derrière

CP

- Jeux de lutte : Agir sur son adversaire pour l'immobiliser.
- S'opposer dans le respect de l'adversaire.

Objectifs :

Acquisitions

✓ Entrer dans une opposition et prendre des informations sur son adversaire	<ul style="list-style-type: none"> ○ Par la vision, observer l'activité de l'adversaire pour savoir si je dois attaquer ou défendre. ○ Entrer en contact avec mon adversaire et par l'action de saisie, sentir d'un point de vue kinesthésique les actions qu'il essaie de produire. ○ Respecter son adversaire.
✓ Organiser mon action par rapport à mon adversaire (le déséquilibrer)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Se rapprocher de mon adversaire pour pouvoir agir sur lui. ○ Saisir mon adversaire au niveau des membres (bras, jambes) ○ Déséquilibrer mon adversaire en lui enlevant des appuis (action de tire, pousser)
✓ Immobiliser mon adversaire	<ul style="list-style-type: none"> ○ Maîtriser l'action de ses membres ○ Utiliser mon poids pour immobiliser

Traitement didactique de l'activité :Logique interne :

Les jeux d'opposition sont des activités d'affrontement arbitrées, interindividuelles sur un espace limité qui doivent permettre d'agir sur l'autre pour le déséquilibrer et l'amener sur le dos pour l'y maintenir.

Enjeux de formation :

- Maîtriser ses émotions.
- Pour apprendre à attaquer et simultanément se défendre
- Pour apprendre à s'engager dans un contact corporel proche
- Apprendre à ajuster rapidement ses conduites par rapport à celles de son adversaire en réorganisant trois fonctions essentielles :
 1. D'information
 2. D'équilibration
 3. Energétique

Situation de référence :

Situation en 1 vs 1 au sol avec départ sur les genoux. Combat de 30s où l'on marque des 1 point quand on emmène son adversaire sur le dos et 5 points quand on le maintient 5s.

Conduites typiques initiales :

Les élèves ne prennent pas du tout en compte leur adversaire. Leurs actions sont désorganisées, les élèves attaquent sans être sur des appuis stables. Il y a bcp de distance entre les adversaires. Les saisies se font qu'au niveau des mains et souvent du bout des doigts.

Pour atteindre à une conduite finale :

Déséquilibrer mon adversaire en lui enlevant des appuis pour l'amener sur le dos et le maintenir. Pour cela, être proche de mon adversaire et saisir différentes parties du corps pour le maîtriser et ainsi pouvoir agir sur lui.

Démarche du cycle :**1^{ère} phase : découvrir et entrer dans une activité d'opposition (S1 et S2)**

Jeux de conquête d'objets. Jeux de conquête de territoire.
Accepter le contact. Connaître les règles d'or. Utiliser des actions de tirer / pousser.

2nd phase : déséquilibrer mon adversaire (S3, S4 et S5)

Jeux où l'on doit enlever des appuis à son adversaire pour le faire tomber. Jeux où l'on doit retenir son adversaire, jeux où l'on doit le retourner. Tout se passe au sol.

3^{ème} phase : Immobiliser mon adversaire sur le dos (S6, S7 et S8)

Jeux où l'un des joueurs cherche à s'échapper.

Finalisation du cycle par un tournoi de lutte.



compétences travaillées

GS : Apprendre à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques

CP : s'opposer à mon adversaire dans le respect des règles.

Niveau : GS / CP

Matériel : plots

Objectif

S'opposer à un adversaire et prendre des informations sur lui.

Queue du loup

Objectifs : Rentrer dans une activité d'opposition

Acquisitions attendues : Trouver une bonne distance d'attaque. Attaquer et se défendre en même temps.

Tâche :

But :

Enlever la queue de l'adversaire.

Consigne :

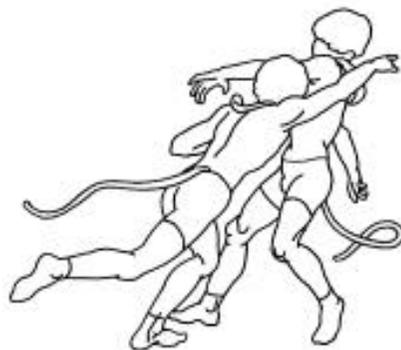
Vous allez placer le foulard comme une queue de manière à ce qu'on le voie dépasser. Il va falloir arracher la queue des autres sans se faire prendre la sienne. Si je n'ai plus de queue, je vais sur le bord.

1^{ère} et 2^{ème} manche : chacun pour soi dans toute la salle

Variables :

3^{ème} et 4^{ème} manche : toujours en individuel mais contre un seul adversaire et dans un espace limité. On peut aussi avoir pls foulard sur soi.

Aménagement :



Critères de réalisation : Je viens au contact de l'adversaire. J'attaque en pensant à défendre ma queue. Je me penche sur mes appuis pour pouvoir attaquer.

Critères de réussite : J'ai enlevé la queue de l'adversaire 3 fois.

Difficultés anticipées

L'élève fuit le combat
L'élève ne fait que défendre.

remédiations

Redonner les limites du terrain. L'adversaire marque un point quand on sort du terrain.

Le déménageur

Objectifs : Accepter le contact avec les autres. Utiliser des saisies efficaces.

Acquisitions attendues : avoir des saisies efficace, à pleine main. Saisir au bon endroit. Ne pas avoir peur d'aller au contact des autres.

Tâche :

But : Déménager les meubles le plus vite possible sans les abimer.

Consigne :

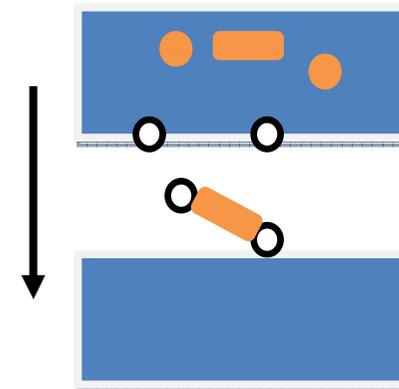
La classe est découpée en deux équipes. Une équipe fait les meubles et une équipe fait les déménageurs. Pour les meubles, il faut trouver une position et la garder. Pour les déménageurs, ils doivent amener les meubles dans la zone indiquée sans les abimer (sans les faire mal). On inverse après les rôles. L'équipe qui a mis le moins de temps a gagné.

Ne pas prendre par le cou.

Variables :

Les meubles peuvent être en pagaille.

Aménagement :



Critères de réalisation :

S'organiser à plusieurs pour porter qqn. Saisir le meuble à pleine main. Saisir les membres et ne pas les tordre.

Critères de réussite :

Mettre moins de temps que l'équipe adverse.

Difficultés anticipées

Aucun élève n'attaque.

remédiations

compétences travaillées

GS : Apprendre à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques

CP : s'opposer à mon adversaire dans le respect des règles.

Niveau : GS / CP

Matériel : plots

Objectif

S'opposer à un adversaire et prendre des informations sur lui.

Queue du loup

Objectifs : Rentrer dans une activité d'opposition (reprise de la queue du diable)

Acquisitions attendues : Trouver une bonne distance d'attaque. Attaquer et se défendre en même temps.

Tâche :

But :

Enlever la queue de l'adversaire.

Consigne :

On a 3 équipes. Deux jouent et une est arbitre.

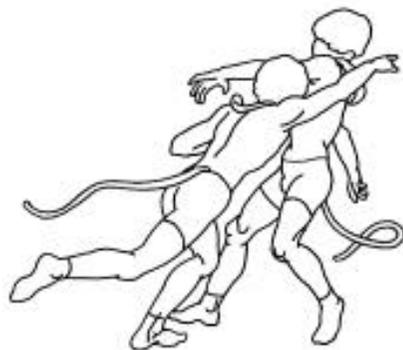
Le match se joue en 1vs1. Chaque adversaire doit enlever la queue de l'autre pour marquer un point.

Variables :

Variation des positions de départ.

Faire ce combat au sol.

Aménagement :



Critères de réalisation : Je viens au contact de l'adversaire. J'attaque en pensant à défendre ma queue. Je me penche sur mes appuis pour pouvoir attaquer.

Critères de réussite : J'ai enlevé la queue de l'adversaire 3 fois.

Difficultés anticipées

L'élève fuit le combat
L'élève ne fait que défendre.

remédiations

Redonner les limites du terrain. L'adversaire marque un point quand on sort du terrain.

Jeu du toucher

Objectifs : être dans une activité d'opposition.

Acquisitions attendues : Attaquer en fonction de la position de l'adversaire. Trouver une bonne distance pour agir.

Tâche :

But :

Marquer des points en touchant l'adversaire à l'endroit indiqué.

Consigne :

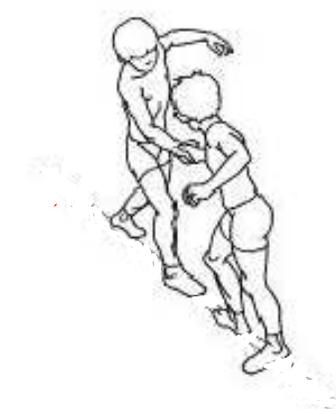
Les élèves sont par 2 avec un arbitre. L'enseignant indique une partie du corps à toucher pour marquer (épaule, mains, coude, genou, pieds...)

Variables :

Partir de différentes positions.

Interdire d'être debout.

Aménagement :



Critères de réalisation : Je viens dans un espace proche de mon adversaire. Je me protège avec mes bras et en cachant la partie du corps à toucher.

Critères de réussite : Je marque 2 points en 1 min.

Difficultés anticipées

Aucun élève n'attaque.

remédiations

compétences travaillées

GS :

- Apprendre à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques
- Développer ses capacités motrices dans des manipulations (tirer / pousser / saisir)

CP : s'opposer à mon adversaire dans le respect des règles

Niveau : GS / CP

Matériel :

Tapis / gros tapis

Objectif

Maitriser mon adversaire

Les bergers et les moutons

Objectifs : maitriser les déplacements de mon adversaire par une action de saisie efficace.

Acquisitions attendues :

Saisir mon adversaire au niveau des membres. Fléchir les bras pour le rapprocher et le contrôler. Positionner tout son corps en opposition.

Tâche :

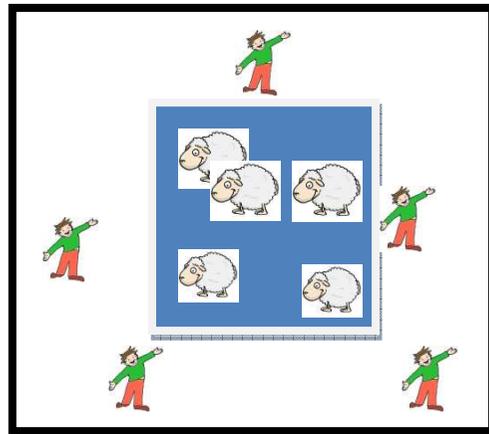
But : contenir tous les moutons dans la bergerie.

Consigne : On a une équipe de moutons et une équipe de bergers. Chaque berger choisit un mouton. Il se positionne à côté. Au top, les moutons doivent s'enfuir. Ils ont 30s.

Variables :

Variation des modes de déplacement.

Aménagement :



Critères de réalisation :

Je lui ai saisi les bras ou les jambes. J'utilise tout mon corps et pas seulement les bras.

Critères de réussite : Mon adversaire n'avance plus. Je réussis à immobiliser 2 fois sur 4 parties.

Difficultés anticipées	remédiations
L'élève fuit le combat	Bien définir son adversaire. Centrer l'activité sur son adversaire.

Objectifs : faire tomber mon adversaire sur le dos en lui enlevant ses appuis

Acquisitions attendues : saisir mon adversaire efficacement. Lui enlever ses appuis. Etre efficace dans les actions de tirer et de pousser.

Tâche :

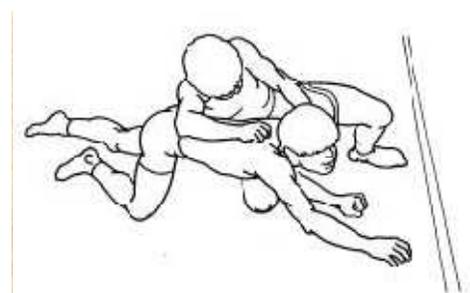
But : mettre son mouton sur le dos.

Consigne : On a vu qu'une des solutions est de faire tomber le mouton. On va travailler en statique avec un attaquant et un défenseur qui ne résiste pas de trop au début. Puis phase collective où les élèves exposent leurs prises. On réinvestit les principes d'action découverts et on finit par un duel où le défenseur doit tout faire pour ne pas tomber.

Variable :

Modifier le rapport d'opposition.

Aménagement :



Critères de réalisation :

Je saisis au niveau des membres pour lui enlever ses appuis. Je tire avec mes bras et je pousse avec mon corps. Je suis assez proche de mon adversaire. Je peux aussi prendre les 2 bras.

Critères de réussite : mon adversaire fini sur le dos.

Difficultés anticipées	remédiations
Difficulté dans les saisies.	

EPS : jeux d'opposition séance 4

compétences travaillées

GS : Apprendre à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques
Développer ses capacités motrices dans des manipulations (tirer / pousser / saisir)
CP : s'opposer à mon adversaire dans le respect des règles

Jeu des tortues

Objectifs : enlever les appuis de mon adversaire

Acquisitions attendues : saisir mon adversaire efficacement et s'en servir pour être dans une distance de combat. Saisir les appuis au niveau des bras et des cuisses.

Tâche :

But : mettre les tortues sur le dos pour qu'elles n'avancent plus.

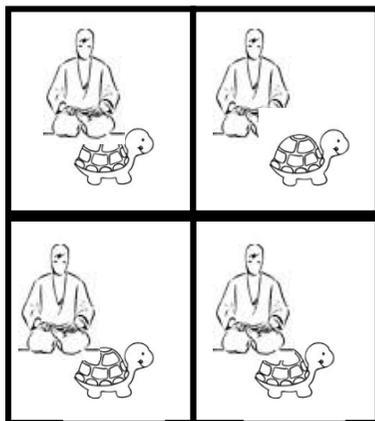
Consigne : a tortue se place à 4 pattes au centre du tapis l'attaquant se tient à côté.

Au signal du départ, l'attaquant essaie de mettre la tortue sur le dos. Quand la tortue touche le dos sur le tapis, le match est fini, l'attaquant a gagné. Si au bout de 30 secondes, l'attaquant n'est pas arrivé à la mettre sur le dos, l'arbitre stoppe le match et la tortue a gagné. On refait ensuite un match en intervertissant les rôles.

Variables :

Joueur su la résistance des tortues.
Les tortues peuvent se déplacer

Aménagement :



Critères de réalisation :

Saisir au niveau des bras et des jambes les plus loin. Tirer avec les bras et pousser avec le torse.

Critères de réussite : retourner ma tortue 3 fois sur 5

Difficultés anticipées

L'élève fuit le combat
L'élève ne fait que défendre.

remédiations

phase 2 : déséquilibrer mon adversaire pour l'amener sur le dos

Niveau : GS / CP

Matériel : tapis

Objectif

Déséquilibrer mon adversaire pour l'amener sur le dos.

Combats (sit de ref)

Objectifs : accepter l'affrontement.

Acquisitions attendues : rentrer dans une distance de combat. Saisir son adversaire efficacement pour pouvoir agir sur lui.

Tâche :

But : mettre son adversaire sur le dos

Consigne : les deux adversaires attaquent et défendent. Ils partent en position « sur les genoux ». le terrain fait la surface de 2 tapis.

Un élève est arbitre.

Le match dure 30s.

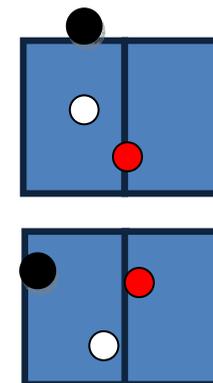
Adversaire sur le dos = 1 point

Se fait sous forme de monter / descente.

Variables :

Le niveau change grâce à la montée / descente.

Aménagement :



Critères de réalisation :

Je vais au contact. Je saisi mon adversaire et je fléchis mes bras pour pouvoir agir sur mon adversaire.

Critères de réussite : gagner 1 combat sur 5

Difficultés anticipées

Des élèves ne font que défendre

remédiations

L'arbitre peut désigner le plus combatif.

compétences travaillées

GS : Apprendre à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques
 Développer ses capacités motrices dans des manipulations (tirer / pousser / saisir)
 CP : s'opposer à mon adversaire dans le respect des règles

Niveau : GS / CP

Matériel : tapis

Objectif : **se rapprocher de mon adversaire pour agir sur lui + déséquilibrer mon adv.**

N'entre pas chez moi !

Objectifs : agir sur un adversaire qui se déplace vers moi.

Acquisitions attendues : empêcher l'adversaire d'avancer en lui enlevant ses appuis. Maîtriser son déplacement grâce à une bonne saisie. Trouver la bonne distance pour agir sur lui.

Tâche :

But : empêcher l'adversaire de rentrer dans la maison

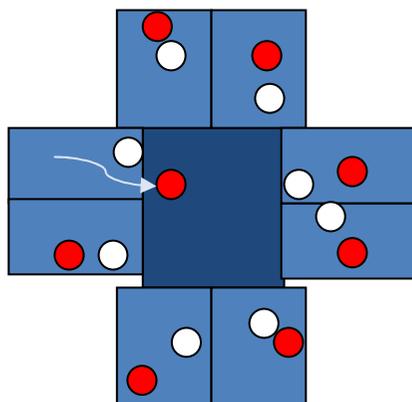
Consigne : chaque policier se place en barrage d'un voleur. Il doit l'empêcher d'entrer dans la maison.

Soit il résiste pendant 30s, soit il le capture en le faisant chuter sur le dos.
 3 essais puis changement de rôle.

Variables :

Il faut absolument capturer le voleur (pas seulement le freiner).
 Varier les départs (assis, allongé...)

Aménagement :



Critères de réalisation :

Je vais au contact de mon adversaire. Je saisis ses bras parce qu'ils m'arrivent en 1^{er}. Je saisis et utilise aussi mes jambes pour le déséquilibrer.

Critères de réussite : capturer le voleur au moins 1/3.

Difficultés anticipées

remédiations

--	--

Combats (sit de ref)

Objectifs : accepter l'affrontement et mettre son adversaire sur le dos.

Acquisitions attendues : rapprocher l'adversaire de soi pour agir sur lui. Agir sur ses appuis.

Tâche :

But : mettre mon adversaire sur le dos

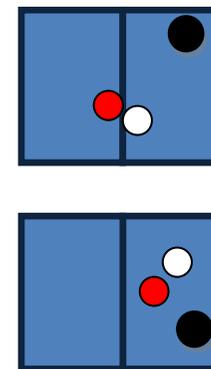
Consigne : les deux adversaires attaquent et défendent. Ils partent en position « sur les genoux ». le terrain fait la surface de 2 tapis.

Un élève est arbitre.
 Le match dure 30s.

Adversaire sur le dos = victoire
 1 épaule touche le sol = 1 point

Se fait sous forme de monter / descente.

Aménagement :



Critères de réalisation :

J'attaque mon adversaire quand j'ai une bonne saisie et que je me suis rapproché de lui en pliant les bras. J'utilise mes jambes pour pousser ou tirer et être stable.

Critères de réussite : gagner 2 combats sur 5 dont 1 en mettant l'adversaire sur le dos.

Difficultés anticipées

remédiations

--	--

compétences travaillées

GS : Apprendre à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques

Développer ses capacités motrices dans des manipulations (tirer / pousser / saisir)

CP : s'opposer à mon adversaire dans le respect des règles

Niveau : GS / CP

Matériel : tapis

Objectif : **garder mon adversaire sur le dos**

Le retour de la tortue

Objectifs : contrôler mon adversaire sur le dos.

Acquisitions attendues : j'utilise le poids de mon corps pour maîtriser mon adversaire. Je maîtrise ses membres qui peuvent lui servir à se retourner.

Tâche :

But : garder la tortue sur le dos

Consigne :

Il faut retenir la tortue sur le dos. Au top, la tortue essaie de se retourner et l'autre essaie de la maintenir sur le dos. 3 séquences de 30s puis changement de rôle.

Verbalisation des solutions trouvées.
Réinvestissement dans l'exercice suivant.

Variables :

Critères de réalisation :

Je contrôle mon adversaire en l'empêchant d'utiliser ses appuis et en mettant tout son poids sur le haut du corps de l'adversaire. Pour ça, avoir des appuis stables grâce aux jambes et mettre tout son poids sur son torse

Critères de réussite : 1/3

Aménagement :



Combats (sit de ref)

Objectifs : maîtriser mon adversaire sur le dos.

Acquisitions attendues : j'utilise le poids de mon corps pour maîtriser mon adversaire. Je maîtrise ses membres qui peuvent lui servir à se retourner.

Tâche :

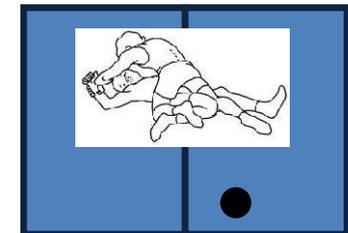
But : garder mon adversaire sur le dos pendant 5 secondes

Consigne : un des adversaire a un avantage au départ. Il doit essayer de le garder. Le combat dure 30s. S'il perd cet avantage, le combat continue et il faut alors essayer d'amener son adversaire sur le dos.

Variables :

Départ au niveau des pieds

Aménagement :



Critères de réalisation :

Idem ex précédent

Critères de réussite :

Gagner 2 combats.

Difficultés anticipées

remédiations

Difficultés anticipées

remédiations

compétences travaillées

GS : Apprendre à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques
 Développer ses capacités motrices dans des manipulations (tirer / pousser / saisir)
 CP : s'opposer à mon adversaire dans le respect des règles

Niveau : GS / CP

Matériel :

Objectif : **garder mon adversaire sur le dos**

L'évasion

Objectifs : contrôler mon adversaire sur le dos

Acquisitions attendues :

Maitriser ses appuis, bien utiliser le poids de son corps.

Tâche :

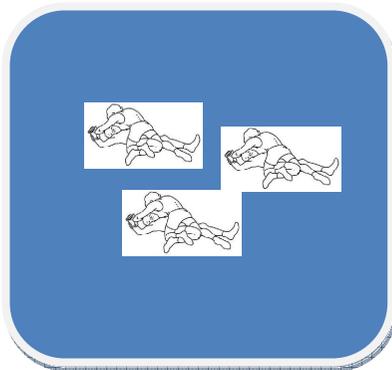
But : retenir le prisonnier sur le dos

Consigne :

Les prisonniers ont 30s pour s'évader du tapis. S'ils arrivent à se retourner, le jeu n'est pas fini, il doit sortir du tapis et son adversaire doit le retenir.

Variables :

Aménagement :



Critères de réalisation :

Bien répartir son poids, avoir une position stable. Bloquer les appuis de mon adversaire.

Critères de réussite : maitriser son adversaire 3/4

Difficultés anticipées	remédiations

Combats (sit de ref)

Objectifs : mettre mon adversaire sur le dos ou l'amener et le retenir au sol.

Acquisitions attendues : réinvestir les notions du cycle...

Tâche :

But : marquer plus de points que mon adversaire

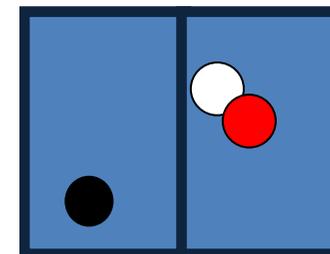
Consigne :

Combat au sol avec arbitre. On marque des points quand on amène son adversaire sur le dos et on gagne le match si on le maintien 5s.

Variables :

Varié les positions de départ
 Sous forme de monter/ descente puis poules de niveau.

Aménagement :



Critères de réalisation :

Réinvestir les notions pour déséquilibrer, saisir, maitriser son adversaire.

Critères de réussite :

Gagner 2 combats / 5

Difficultés anticipées	remédiations

Bilan du cycle :

Mise en œuvre / péda :

- Peut être passer plus de temps sur une activité pour pouvoir plus l'approfondir. Changer de jeu à chaque séance peut entrainer une perte de temps dans l'acquisition des contenus d'enseignement.
- Ne pas trop rentrer dans le technique avec des élèves de maternelle et de C2. Mais tout de même des contenus d'enseignement à faire passer.
- Donner une place plus importante à l'arbitrage.
- Garder le fonctionnement à 3 groupes pour avoir des observateurs ou des arbitres et tourner. Ça permet aussi de favoriser la récupération.
- Favoriser les jeux collectifs au départ pour aller vers du 1vs1 en fin de séance, et ainsi se rapprocher de la situation de référence.

Contenus d'enseignement :

- Ils semblent plutôt adaptés à des élèves de cycle 3. Pour le cycle 1, rester sur tirer / pousser pour être dans des activités d'opposition.
- Questionnement sur l'intérêt de la 3^{ème} phase. Est-ce que cela sert à qqch de garder son adversaire sur le dos ou peut-on s'arrêter à l'amener sur le dos ?
- Avec le cycle 1, jouer plutôt sur des principes d'action comme immobiliser ou retenir quelqu'un pour améliorer les saisis et s'inscrire dans une activité d'opposition. « Déséquilibrer » est trop dure pour eux.

Activité des élèves :

- Beaucoup ont du mal à réellement rentrer dans une activité d'opposition.
- Ils ne prennent pas de véritables appuis sur l'adversaire.

Autres exercices possibles :

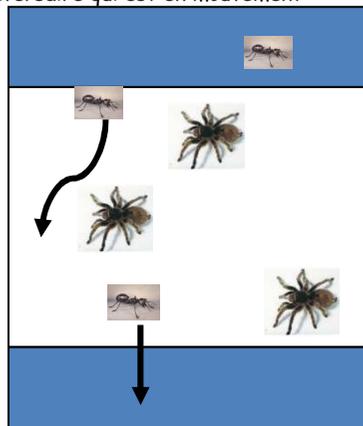
La mygale et la fourmi

Objectif : favoriser les saisis sur mon adversaire qui est en mouvement et l'immobiliser.

But : Empêcher les fourmis de traverser en les immobilisant.

Consigne :

L'équipe des fourmis doit aller dans l'autre zone bleue. Les araignées doivent les arrêter et les immobiliser.



La forteresse

Objectif :

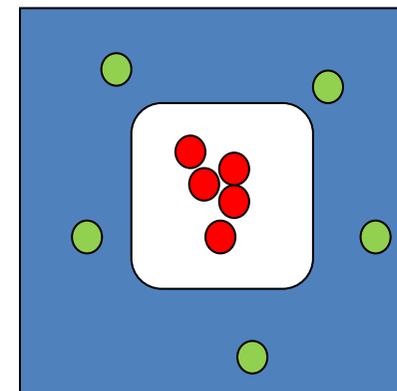
Saisir efficacement mon adversaire

But :

Sortir les adversaires du matelas.

Consigne :

Les verts doivent sortir les adversaires du matelas. Ils ont 30s. On change ensuite les rôles.



SUMO

Objectif : affronter un adversaire en le tirant ou le poussant

But :

Sortir mon adversaire de la zone

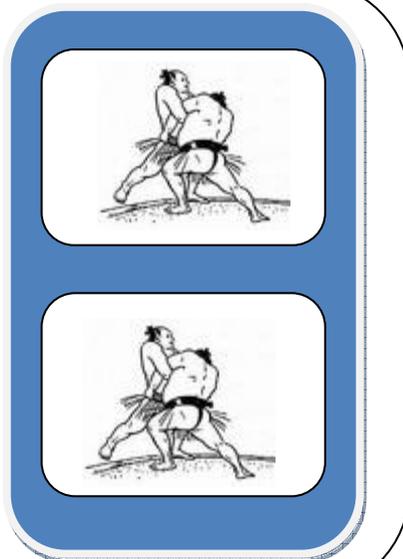
Consignes :

Dans un espace délimité par 2 tapis, 2 joueurs s'affrontent. Ils doivent sortir leur adversaire de cette zone. Les combattants sont debout.

Variable :

Taille de la zone.

On ne peut pas sortir l'adversaire sur les côtés...



Les souris dans leurs maisons

Objectif :

Entrer dans un jeu de saisie médié par un objet.

But :

Eliminer les souris en leur enlevant leur queue.

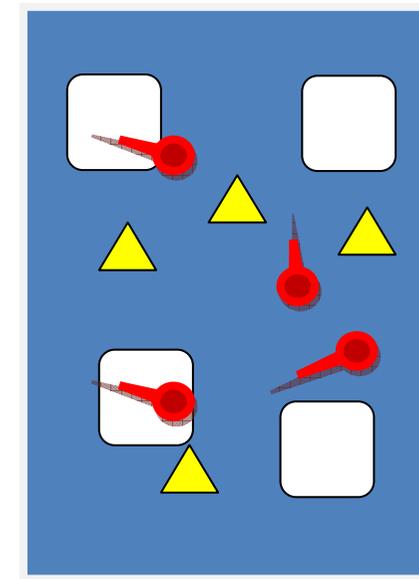
Consigne :

Les souris doivent changer de maison sans se faire prendre la queue. Ils ne peuvent pas rester dans une maison plus de 5s.

Variables :

Nombre de zones

2 foulards par enfant...



Garder mon trésor

Objectif : acquisition de comportements défensifs.

But : garder l'objet que j'ai

Consigne :
Au top, l'attaquant a 30s pour récupérer l'objet qu'a le défenseur. Cet objet peut être un petit sac de sable

La cueillette des pinces à linge

Objectif :
rentrer dans une activité d'opposition

But :
Attraper le plus de pinces à linge sur l'adversaire.

Consigne :
Chaque adversaire a des pinces à linge sur lui et doit attraper celles de son adversaire.
Le gagnant est celui qui a le plus de pinces à linge.



Faire sortir le renard du terrier

Objectif :
Prendre de bons appuis sur l'adversaire pour agir sur lui.

But :
Sortir l'adversaire de la zone

Consigne :
Faire sortir l'adversaire du cerceau.
(autorisation de mettre un pied dehors).

Evolution : chacun un cerceau

