

Unité d'apprentissage : Jeux d'opposition  
Maternelle

Règles d'or :

1. On ne se fait pas mal
2. On ne fait pas mal à l'autre
3. On ne se laisse pas faire mal
4. On se salue avant et après le combat

Matériel nécessaire :

- Plusieurs tapis permettant de réaliser une aire de jeux d'au moins 5 m sur 5 m,
- Une quinzaine de ballons (type handball),
- Des coussins,
- Des chasubles,
- Des Kaplas (1/élève)

Objectifs	Niveau	Situations	Contenus
Entrer progressivement dans le contact corporel, découverte des règles d'or.	PS à GS	Situation de découverte	<b>Les souris et les chats</b> <u>Dispositif</u> : classe partagée 1 groupe de <b>souris</b> et 1 groupe de <b>chats</b> (nombre bien inférieur au nombre de souris) <u>Tâches</u> : Pour les <b>souris</b> à 4 pattes : se rendre du salon à la cuisine. Pour les <b>chats</b> à quatre pattes : attraper les souris en restant dans le couloir. On joue 5 min puis on inverse les rôles. <u>Critères de réussite</u> : Pour les <b>souris</b> : arriver à la cuisine sans se faire attraper. Pour les <b>chats</b> : nombre de souris attrapées. <u>Bilan de l'observation</u> : l'enseignant construit sa situation de référence en fonction des observations faites sur cette séance.
Repérer ce que les élèves savent faire dans une activité duelle	MS/GS	Situation de référence	<b>Le défi à 2</b> <u>Dispositif</u> : Départ à genoux. 2 élèves par tapis. <u>Tâche</u> : Mettre son adversaire sur le dos. <u>Critère de réussite</u> : arriver en 30 s à gagner plus de points que son adversaire. <u>Variable</u> : sortir son adversaire du tapis.
Repérer ce que les élèves savent faire dans une activité duelle	PS	Situation de référence	<b>Kaplas dans chaussettes</b> <u>Dispositif</u> : Départ à genoux. 2 élèves par tapis. Chaque élève a un kapla dans sa chaussette. <u>Tâche</u> : Récupérer le Kapla. <u>Critère de réussite</u> : arriver à récupérer le Kapla avant son adversaire.
Tirer son adversaire	PS à GS	Situation d'apprentissage	<b>Le défi à 2 avec 1 coussin</b> <u>Dispositif</u> : Départ debout. 2 élèves par tapis. 1 coussin que les 2 élèves tiennent au départ. <u>Tâche</u> : Tirer le coussin pour amener son adversaire hors du tapis. <u>Critère de réussite</u> : sortir son adversaire du tapis.
Attraper son adversaire, le tenir	PS à GS	Situation d'apprentissage	<b>La maman et le bébé</b> <u>Dispositif</u> : Départ debout. 2 élèves par tapis. <u>Tâches</u> : Pour la maman : tenir le bébé dans ses bras et ne pas le lâcher. Pour le bébé :

			essayer de s'échapper <u>Critères de réussite</u> : Pour la maman : conserver son bébé. Pour le bébé : réussir à s'échapper et à sortir du tapis. <u>Variable</u> : mettre une contrainte temps.
Lutter ensemble pour attaquer ou se défendre	PS à GS	Situation d'apprentissage	<b>La chenille</b> <u>Dispositif</u> : Par 2, un enfant, la <b>chenille</b> , se maintient allongé sur le ventre. <u>Tâche</u> : la <b>chenille</b> , en rampant, cherche à sortir complètement du tapis. Son adversaire l'en empêche par tous les moyens. <u>Critères de réussite</u> : La chenille a pu sortir du tapis/l'élève a maintenu la chenille sur le tapis. <u>Variable</u> : temps donné.
Se retourner au sol	MS/GS	Situation d'apprentissage	<b>La tortue (difficile pour des PS)</b> <u>Dispositif</u> : à 2 par tapis, un enfant se maintient à 4 pattes (la <b>tortue</b> ). <u>Tâche</u> : l'autre élève doit retourner la tortue. <u>Critère de réussite</u> : La <b>tortue</b> a été retournée. <u>Variable</u> : temps donné.
Vaincre la peur d'être touché, se défendre, protéger un objet	PS à GS	Situation d'apprentissage	<b>Le trésor</b> <u>Dispositif</u> : à 2 par tapis, un enfant se maintient à 4 pattes avec un ballon (le <b>trésor</b> ). <u>Tâche</u> : l'autre élève doit récupérer le <b>trésor</b> . <u>Critère de réussite</u> : Le <b>trésor</b> a été récupéré. <u>Variable</u> : temps donné.
Lutter ensemble pour attaquer ou se défendre	PS à GS	Situation d'apprentissage	<b>Se relever</b> <u>Dispositif</u> : Par 2, un enfant se maintient allongé sur le dos. L'autre élève se trouve dessus l'élève allongé. <u>Tâche</u> : L'élève du dessus doit empêcher l'élève allongé de se lever. <u>Critères de réussite</u> : L'élève a pu se lever/l'élève a été maintenu couché. <u>Variable</u> : temps donné.
Lutter ensemble pour attraper un foulard	MS/GS	Situation d'apprentissage	<b>Le foulard (difficile pour des PS)</b> <u>Dispositif</u> : à 2 par tapis, les 2 enfants ont un <b>foulard</b> dans le dos. <u>Tâche</u> : Chaque élève doit récupérer le <b>foulard</b> de l'autre sans se faire prendre le sien. <u>Critère de réussite</u> : Le <b>foulard</b> a été récupéré.
Se pousser, se déséquilibrer	MS/GS	Situation d'apprentissage	<b>Combat de coqs (difficile pour des PS)</b> <u>Tâches</u> : Accroupi (MS), mains contre mains, les élèves doivent se pousser pour se faire déséquilibrer. <u>Critères de réussite</u> : Un des élèves est sur le dos. <u>Variable</u> : mettre une contrainte temps.
<b>Jeux de coopération</b>			
Lutter ensemble pour attaquer et se défendre		Situation d'apprentissage	<b>Sortir les ours de la tanière</b> <u>Dispositif</u> : La classe est partagée en 2 : les <b>ours</b> à 4 pattes sur le tapis et les <b>enfants</b> . <u>Tâches</u> : Pour les <b>enfants</b> : emmener les <b>ours</b> hors du tapis. Pour les <b>ours</b> à 4 pattes : résister.

			<p><u>Critères de réussite</u> : Pour les <b>ours</b> : résister le plus possible. Pour les <b>enfants</b> : sortir tous les ours.</p> <p><u>Variable</u> : mettre une contrainte temps.</p>
se défendre, protéger un objet		Situation d'apprentissage	<p><b>Défendre le trésor</b></p> <p><u>Dispositif</u> : La classe est partagée en 2 : les <b>pirates</b> à l'extérieur d'un cercle (ou carré) et les <b>gardiens</b>.</p> <p><u>Tâches</u> : Pour les <b>pirates</b> : emporter des objets à l'extérieur du carré. Pour les <b>gardiens</b> : empêcher les <b>pirates</b> de sortir les objets.</p> <p><u>Critères de réussite</u> : Pour les <b>pirates</b> : emporter 4 objets. Pour les <b>élèves</b> : moins de 4 objets ont été emportés.</p> <p><u>Variable</u> : mettre une contrainte temps.</p>
se défendre, protéger un objet		Situation d'apprentissage	<p><b>Les déménageurs</b></p> <p><u>Dispositif</u> : La classe est partagée en 2 : les <b>meubles</b> et les <b>déménageurs</b>.</p> <p><u>Tâches</u> : Pour les <b>déménageurs</b> : emporter les meubles d'un point à un autre. Pour les <b>meubles</b> : se laisser transporter sans résister par les <b>déménageurs</b>.</p> <p><u>Critères de réussite</u> : Pour les <b>déménageurs</b> : déplacer tous les meubles.</p> <p><u>Variable</u> : changer les rôles.</p>