



EPS
90

Jeux d'opposition

du cycle 1 et au cycle 2

et après pour les contenus...

1
Le matériel nécessaire

2
Les règles d'or

3
La démarche

4
Profil d'une séance

5
Des séquences

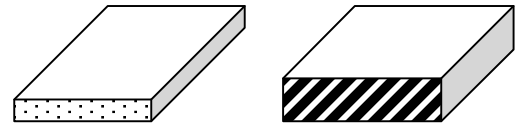
6
Un exemple de tournoi

7
Des contenus
complémentaires



- *Coopérer ... s'opposer ... en respectant des règles d'or*
- *Tirer ... pousser ... soulever ... attraper ... saisir ... tenir ... confisquer...*
- *S'engager ... résister ... attaquer ... se défendre ...*
- *Identifier le(s) gagnant(s) et le(s) perdant(s) ; comprendre règles et enjeux ...*
- *Assurer plusieurs rôles : attaquant , défenseur , arbitre*
- *Dire , expliquer , lire , écrire, dessiner, compter, comparer des collections...*

1 : le matériel



□ Des tapis

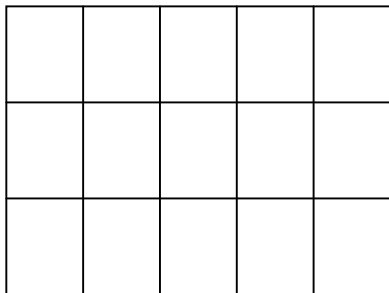
Minimum : 1 tapis de 2m X 1m pour 3 ou 4 élèves

↳ Idéal: tapis 2m x 1m x 4cm (ou 5cm)

↳ A défaut : tapis de 2m x 1m x 10cm ... ou ... 2m x 2m x 10cm

Deux dispositifs :

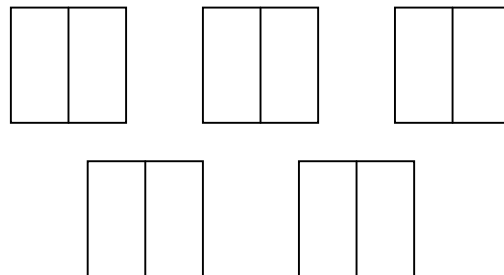
Dispositif 1 :



Caractéristiques ...

Une seule zone , étendue ...
Permet les déplacements , jeux collectifs de coopération puis d'opposition
Plutôt en début d'unité d'apprentissage

Dispositif 2 :



Caractéristiques...

Plusieurs zones séparées .
Adapté aux jeux 1 X 1 ; espaces de sécurité entre les zones.
A partir de la séquence 3.

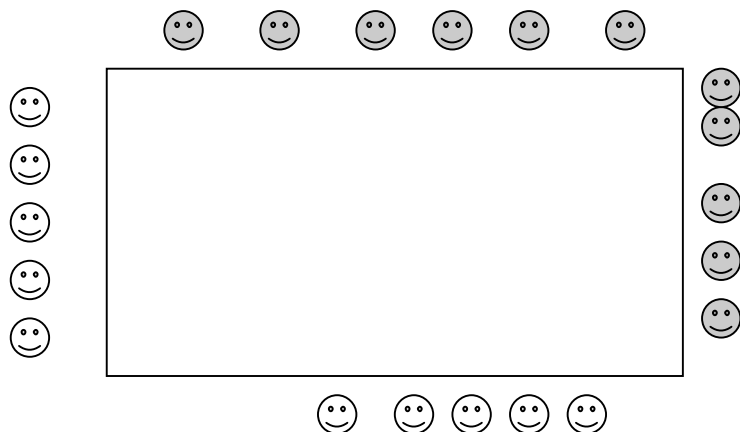
□ Du petit matériel

Foulards , sacs de graines , anneaux , ...

2 : Sécurité



□ Disposition des élèves



Au début , sur le dispositif 1

Autour du tapis ...
La maison des verts , la maison
des bleus , etc. ...



Position d'attente : assis (éviter la position couchée ... risque de coups au visage)

□ Fonctionnement

Sur le dispositif 1 :

En vagues successives ...

Les bleus jouent ... contre les rouges ; puis les verts ...
contre les jaunes

Ce fonctionnement permet aux élèves de récupérer
quand les jeux sont intensifs et au maître de vérifier le
respect des règles d'or et d'arrêter le jeu si nécessaire.

Sur le dispositif 2 :

Par 3 ou 4

2 enfants jouent , un enfant arbitre
l'arbitre est debout ou assis sur une chaise ou
sur un banc , il est en dehors du tapis

□ Equipement des enfants

Pieds nus ou chaussettes / enlever colliers, bracelets , bagues , barrettes / attacher les cheveux / tenue
confortable ...

□ Les règles d'or

"Je ne fais pas mal à mes camarades"

pas de gestes brusques , de coups , ...

" Je ne me laisse pas faire mal"

si j'ai mal , je dis "STOP" et mon camarade doit
me lâcher !

**"Je ne prends pas mon adversaire au
cou"**

**Tout le monde arrête de jouer si le maître
dit "STOP!"**



Quelques partis pris ...

3 : Démarche

□ Des jeux de coopération aux jeux d'opposition...

Les jeux de coopération permettent aux enfants de prendre contact avec les tapis (courir, rouler, marcher à quatre pattes, ...) et de commencer à agir sur le corps de l'autre en préservant son intégrité physique ... C'est l'occasion pour le maître d'introduire les règles d'or.

□ Des jeux collectifs à l'opposition duelle ...

Les jeux collectifs permettent à chacun de s'investir ... plus ou moins ...
Les jeux collectifs mettent en jeu des actions qu'il faudra améliorer ... en jouant 1 contre 1 , lors de situations d'opposition duelle .

□ Des jeux sans réversibilité des rôles ... à ... des jeux avec réversibilité des rôles

Au début ... on est soit attaquant ... soit défenseur (fourmis puis tamanoirs ; chasseurs puis ours ; meubles puis déménageurs ; joueur en danger puis joueur danger ; ...)

Ensuite (GS – CP en fin d'unité d'apprentissage !) ...on est en même temps attaquant et défenseur (égalité des rôles: prise de foulards , retourner l'autre sur le dos, ...)

□ D'une pratique "énergétique" ... à la connaissance de l'activité

Deux niveaux d'animation

⇒ **Niveau 1** : la connaissance du résultat :

La connaissance du résultat est déterminante pour l'investissement et pour la recherche de solutions (= actions motrices à mettre en œuvre pour réussir) :

Problèmes posés aux enfants	Conséquences pédagogiques
Compréhension de la tâche à réaliser	⇒ Importance du questionnement : <i>Que doivent faire les fourmis ? Que doivent faire les tamanoirs ?</i>
Identification du résultat	⇒ Qui a gagné ? qui a perdu ? Pourquoi ? <i>Le résultat doit être incontestable : nous avons donc choisi des jeux en conséquence : le résultat se mesure en perte ou en gain de territoire (espace : gardien de prison , douaniers et contrebandiers) , en perte ou en gain d'objets (gendarmes et voleurs / voleurs de pommes,...)</i>
Connaissance des jeux	⇒ Les enfants connaissent le nom des jeux et savent en donner le but , les règles et l'enjeu ... ⇒ Travail parallèle en classe : voir document d'accompagnements (représentations des jeux ... support à des activités de langage avant ou après la séance)

⇒ **Niveau 2 : identifications des actions** à mettre en œuvre pour réussir.



"Comment faire pour réussir ?"

Après chaque jeu, on essaiera de faire l'inventaire des actions à mettre en œuvre pour réussir (l'alternance "joueurs – spectateurs" et l'observation permettent de trouver ces actions ; on peut aussi utiliser la vidéo qui permet de retravailler en classe.)

↳ Questionnement : *Que doivent faire les ours ? comment font-ils ?*

Un tableau (affiche) peut éventuellement être fait pour chaque jeu ou pour quelques jeux choisis pour leurs caractéristiques (modèles)

Exemple : "les jardiniers et les voleurs de cerises"

(dessin du jeu)		
	Jardiniers 	Voleurs de cerises 
Actions	Repousser (empêcher d'entrer) Attraper Tenir	Eviter Chercher à avancer (si on est tenu) Arracher la pomme (si elle est tenue par un jardinier)

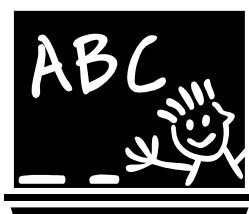
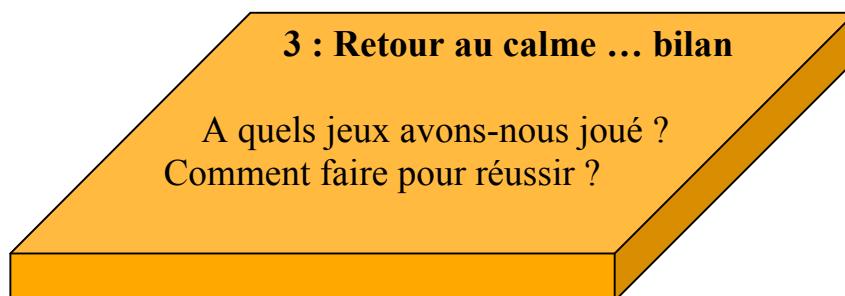
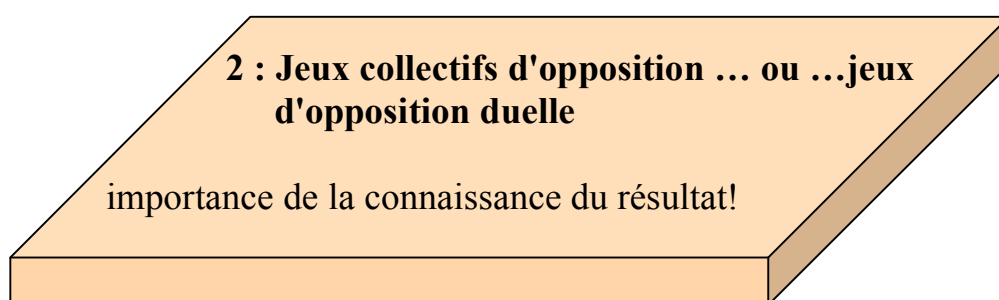
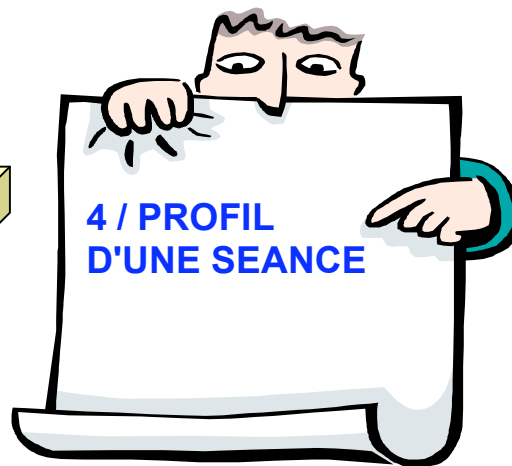
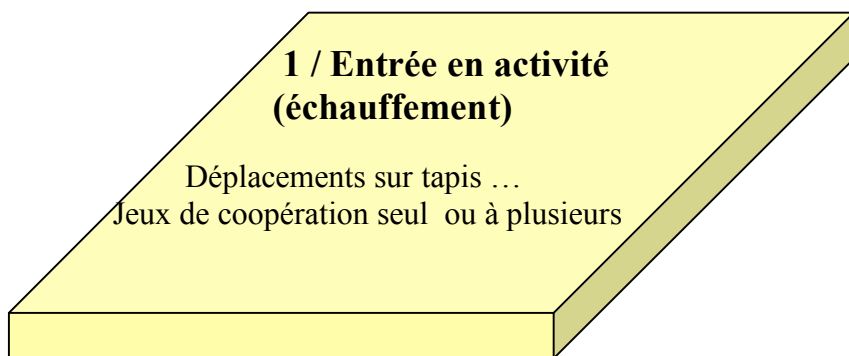
□ D'une conduite de séance où le maître est prédominant ... Vers un début d'autonomie

Au début les jeux sont collectifs et conduits par le maître :

- ↳ Il donne selon les jeux, les signaux de départ et de fin de jeu
- ↳ Il est garant du résultat
- ↳ Il vérifie le respect des règles d'or

En fin de module, les enfants sont regroupés en petites unités sur des zones réduites et combattent 1 X 1 (dispositif 2) ... ils apprennent le rôle d'arbitre :

- ↳ Ils identifient le résultat et peuvent donner par exemple un ticket "gagnant" ou "perdant" à chacun des joueurs
- ↳ Ils vérifient le respect des règles d'or (en particuliers les prises au cou)



En classe
Avant ou après ...

Suites possibles ...

Exploitation des affiches "règles d'or" : identifier la règle à partir du dessin
Représentation des jeux par les enfants (dessins)

Exploitation des représentations de jeux:

- ↪ Reconnaître les jeux d'après leur dessin
- ↪ Retrouver le but , les règles , l'enjeu
- ↪ Elaboration d'affiches pour certains jeux avec identification des actions à mettre en œuvre (verbes d'actions)

Séquence 1

2 à 3 séances

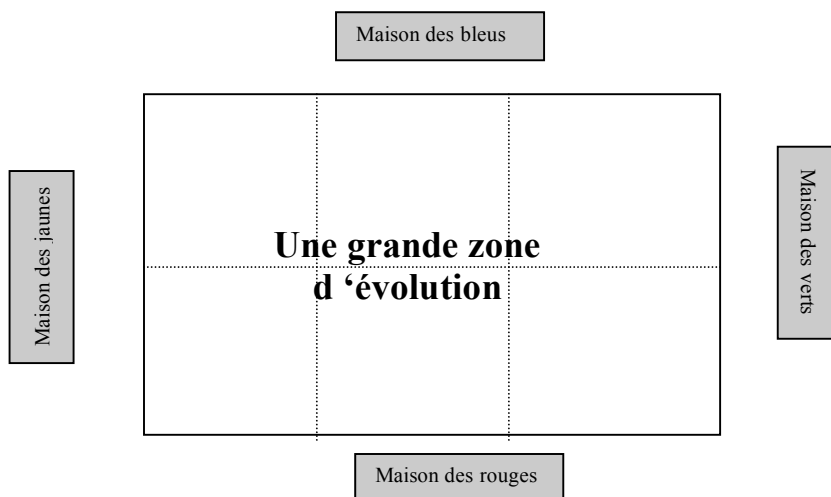


Objectifs essentiels

- ⇒ Acquérir des habitudes de fonctionnement propres à l'activité et à la salle.
- ⇒ Apprendre à respecter l'intégrité physique des partenaires et connaître les règles de sécurité..
- ⇒ **Saisir , tenir , résister...** dans des jeux collectifs d'opposition
- ⇒ Commencer à **affronter un adversaire** en respectant des règles.

Matériel et dispositif matériel :

Tapis
foulards



Situation 1 :

- ⇒ *Prise de contact avec les tapis et avec l'espace d'évolution*
- ⇒ *Respecter des consignes simples.*
- ⇒ *Prise en compte des partenaires en entrant progressivement dans le contact corporel*

- Trotter dans tout l'espace sans entrer sur les tapis.
- Idem , au signal aller sur les tapis : passer d'un espace à l'autre au signal et sans s'arrêter de trotter
- Trotter sur tout l'espace tapis , sans entrer en contact avec les partenaires.
- Au signal sonore (faible , claquements de doigts par exemple) , s'arrêter en statue (immobilité : équilibre)
 - ⇒ *Arrêt simple dans la course.*
 - ⇒ *Statue sur un pied*
 - ⇒ *Statue avec un pied et une main au sol*
 - ⇒ ...
- Trotter en avant, en arrière selon le signal.
- Trotter dans un espace de plus en plus réduit sans entrer en contact. (*Changements d'appuis*)

Situation 2 : « Traversées »

↳ Echauffement.

↳ Apprentissage d'un **mode de fonctionnement** : groupes en **alternance ou vagues successives**

Mode de fonctionnement : les joueurs traversent successivement : les bleus et les rouges puis les jaunes et les verts, au signal du maître.

Traverser les tapis ...

- En quadrupédie : à quatre pattes (mains, genoux)
- A quatre pattes , **pieds et mains**
- Comme une **araignée** (quatre pattes mais ventre en l'air)
 - en avant , en arrière, latéralement
- en **rampant** :
 - Sur le ventre :
 - ↳ *Librement.*
 - ↳ *Sans décoller les pieds du sol*
 - ↳ *Bras collés le long du corps*
 - Sur le dos
 - ↳ *En utilisant les mains*
 - ↳ *Sans utiliser les mains*

Evolution possible :

- Courses :
 - ↳ *gagnant : le premier entièrement sorti du tapis.*

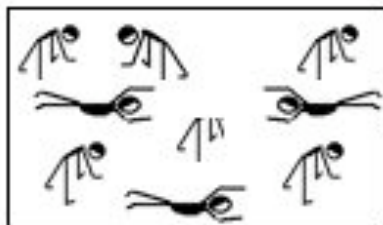
Situation 3 : « Les serpents dans la forêt »



Règle de sécurité :



- ↳ garder les pieds au sol pour protéger le visage des camarades faisant les arbres.
- ↳ *Tout le monde arrête si le maître dit « STOP »*



Prise de conscience des partenaires.

Apprentissage de la première règle de sécurité à travers un jeu de coopération : « **ne pas faire mal aux autres** »

But du jeu : Ramper dans la forêt en passant sous les arbres.

Consigne : Respecter les consignes de sécurité.

Fonctionnement : Les bleus et les rouges font les arbres , les autres font les serpents.

1. *Les arbres s'installent sur tout le tapis*
2. *Au signal du maître les serpents s'élancent.*

Variantes :

Organiser une course

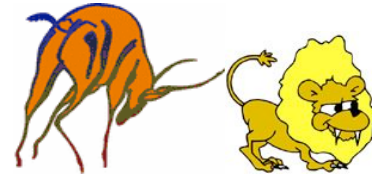
- ↪ Traverser le tapis le plus vite possible en passant sous 2 arbres.
- ↪ Gagnant : le serpent sorti le premier du tapis , de l'autre côté.

Fonctionnement :

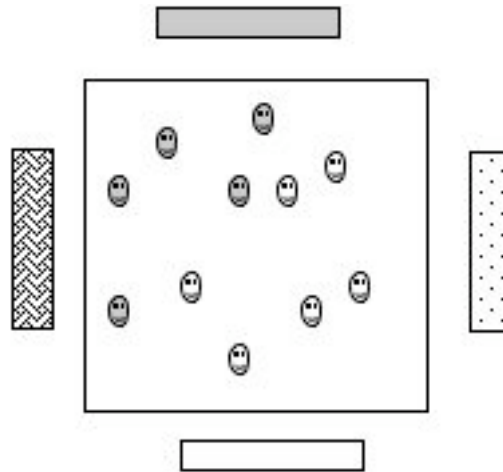
1. course des bleus puis course des rouges.
2. Changement de rôle « arbres » - « serpents »

Continuer à respecter les règles de sécurité malgré la pression liée à l'enjeu (émotion)

Situation 4 : « Les lions et les gazelles »



- ↪ *Accepter le contact*
- ↪ *Saisir l'adversaire pour le maintenir solidement.*
- ↪ *Tenter de s'échapper , résister.*
- ↪ *Comprendre le résultat du jeu*



Règles d'or :

- ↪ On ne fait pas mal aux autres.
- ↪ On ne se laisse pas faire mal : si on dit « **STOP** », l'adversaire doit lâcher !
- ↪ **Pas de prise au cou !**
- ↪ Tout le monde arrête si la maître dit « **STOP !** »

But du jeu :

- ↪ Pour les **lions** : attraper les gazelles et les fixer (immobiliser)
- ↪ Pour les **gazelles** : ne pas se faire attraper , essayer de se dégager de la saisie des lions.

Règles :

- ↪ Respecter les consignes de sécurité.
- ↪ Les gazelles tenues n'ont pas le droit de se débattre ou de riposter . Elles ne peuvent que tenter d'avancer.
- ↪ Jeu au temps : 45 secondes

Gagnantes : les gazelles non tenues à la fin du jeu.

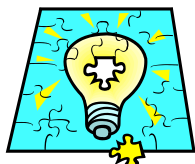
Fonctionnement : les bleus et les rouges jouent puis les verts et les jaunes (alternance acteurs – spectateurs)

1. Les gazelles s'installent sur tout le tapis

2. *Au signal du maître les lions s'élancent.*

Variante :

Possibilité de jouer par équipe : l'équipe gagnante est l'équipe de lions fixant le plus de gazelles à la fin des 45 secondes.



Questionnement :

Que doivent faire les lions ?
 Que doivent faire les gazelles ?
 Qui gagne ? Pourquoi ?


Remarque : l'enjeu a son importance. Dans ce jeu, il y a deux enjeux possibles.

⇒ **Gagnants = lions** tenant une gazelle à la fin du temps de jeu : si on prend en compte le résultat des lions : on valorise ce rôle (l'attaque) et donc l'action qu'ils doivent réaliser : **saisir et tenir fermement.**

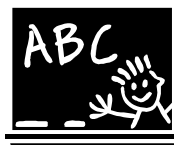
⇒ **Gagnants = gazelles** en liberté à la fin du temps de jeu : si on prend en compte le résultat des gazelles : on valorise ce rôle (la défense) et donc l'action qu'elles doivent réaliser ; on observera des enfants passer de la passivité à la "**résistance**"

<i>Tableau des actions</i>		
Les lions et les gazelles	Attraper Tenir Appuyer	Eviter les lions Résister (chercher à avancer, à échapper)

Pour améliorer les comportements ...

Comportements observables possibles	 Pour améliorer ...
<ul style="list-style-type: none"> Les lions (attaquants) lâchent facilement leur adversaire Les gazelles, une fois tenues, ne résistent pas . 	<p>⇒ Echanger sur le sens du jeu (voir ci-dessus) , sur les actions à mettre en œuvre pour réussir.</p> <p>⇒ Voir "séquence 2" jeu des "gendarmes et des voleurs" et "le gardien de prison"</p>

Prolongements possibles en classe



Découverte des dessins représentant les règles d'or : "*Faire des hypothèses sur ce qui est écrit*"

Élaboration du tableau des actions à mettre en œuvre pour réussir.

Représentation du jeu (espace, but, règles, ...) ... Réalisation d'une affiche (historique de l'activité)

Jeu possible pour améliorer les comportements ...



Situation 5 : « Les gardiens de prison et leur prisonnier »

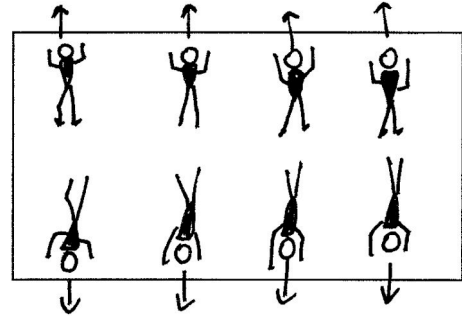
Opposition duelle:

- Pour l'attaquant : maintenir solidement son adversaire
- Pour le défenseur : résister, chercher à s'enfuir

Par deux, ... disposition ci-contre ;

Positions des joueurs :

- Prisonnier : couché sur le ventre
- Gardien : il prépare sa saisie



But du jeu pour le prisonnier : sortir de sa prison (du tapis)

But du jeu pour le gardien : maintenir le prisonnier en prison (sur le tapis)

Gagnant : le prisonnier s'il sort du tapis, le gardien s'il garde son prisonnier sur le tapis.

Durée d'un assaut : 45'

Fonctionnement :

Le maître dit « en position, combat ! » ou les joueurs se donnent eux-mêmes le signal de jeu.

Évolutions possibles:

- **Changer la position** des joueurs pour favoriser l'un ou l'autre rôle et pour développer la vitesse de réaction.
 - Prisonnier à quatre pattes, gardien prépare sa prise
 - Prisonnier à plat ventre, gardien à genoux à côté : il ne prépare pas sa prise (il saisit son adversaire au signal du maître : vitesse de réaction)
 - Prisonnier couché sur le dos : il doit se retourner avant de sortir du tapis (vitesse de réaction)

Jeu de retour au calme (maternelle – CP-)



Situation 6 : Retour au calme : le jeu de l'ours

↳ *Obtenir calme et relâchement*

Les enfants sont bûcherons et miment le travail du bûcheron : ils frappent, cognent, scient ... Pendant ce temps, l'ours (le maître) dort dans sa tanière.

Dès que tous les bûcherons sont au travail, l'ours ouvre un œil, le deuxième ... s'étire ... et aperçoit finalement les bûcherons . Il pousse alors un énorme grognement. Les bûcherons ont tellement peur qu'il tombent au sol , comme mort!

L'ours sort alors de sa caverne, passe vers chaque bûcheron ... les manipule , cherche à obtenir une réaction . Si les bûcherons réagissent (rire, mouvement, tonicité) , ils sont emmenés dans la caverne de

l'ours (élimination provisoire)

- **Échanges :**
« *Qu'avons-nous fait aujourd'hui ?* »
Reconstitution de la séance avec les enfants

Séquence 2



2 à 3 séances

Objectifs essentiels

- ⇒ **Saisir , maintenir, résister, échapper, éviter ... dans des situations où les joueurs sont soit défenseurs soit attaquants**
- ⇒ **Comprendre et connaître le résultat du jeu**

Matériel et dispositif matériel :

Dispositif 1 ; étiquettes de 4 couleurs ; 4 cerceaux

Situation 1 : « Déplacements sur tapis »

⇒ *entrer en activité et répondre à l'envie d'aller sur les tapis*

- *Marcher puis trotter sur les tapis sans se toucher*
- *Traverser à quatre pattes, en avant puis en arrière*
- *Traverser en roulant comme un tronc d'arbre*

Situation 2 : « La chenille »

⇒ *Coopérer*

⇒ *Échauffement poignets*

Par deux : le numéro 2 tient les chevilles de celui qui est devant : se déplacer sans lâcher.



Variantes:

- *Chenille à quatre, à 8 , ...*
- *Course : traverser le + vite possible sans lâcher*

Chenille gagnante : la première chenille à sortir entièrement du tapis (sans casser)

Situation 3 : « Les troncs d'arbre »

- *Accepter le **contact** de l'autre (Accepter d'être manipulé par un partenaire)*
- ***Maîtriser** ses gestes pour ne pas faire mal.*

Les enfants sont par deux. L'un est allongé et l'autre doit le faire rouler jusqu'à l'autre bout du tapis. Celui qui pousse est à genoux.

Changement de rôle après une traversée.

Consignes possibles :

Le tronc d'arbre se laisse faire et manipuler sans réagir.

Le tronc d'arbre est dur comme du bois ...

Le tronc d'arbre devient une poupée de chiffon toute molle.





Situation 4 : « Les déménageurs et les meubles »

- ☞ Respecter l'intégrité physique de l'autre
- ☞ Coopérer
- ☞ Prise de conscience du poids du corps (le sien , celui de l'autre)
- ☞ Apprendre à soulever, à porter

But du jeu pour les déménageurs :

Transporter, seul ou à plusieurs, les meubles à l'extérieur du terrain ou sur les bords du tapis.

But du jeu pour les meubles :

Se laisser manipuler.

Les « déménageurs » doivent transporter meubles et objets d'une maison à l'autre.

Les élèves « meubles » sont allongés sur le tapis (sur le dos)

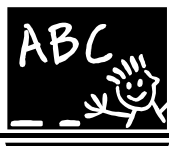
Règles : On peut transporter seul ou à plusieurs.

Poser délicatement les meubles, ne pas les laisser tomber!

Variantes:

- Nature des objets (ils peuvent être allongés, en boule)
- Il ne faut pas rayer le parquet (porter)

Prolongements possibles en classe



Élaboration du tableau des actions à mettre en œuvre pour réussir.

Exploitation de la reproduction proposée en annexe : description des actions, but du jeu, règles, ...

Représentation du jeu (espace, but, règles, ...) ... et réalisation d'une affiche (historique de l'activité)

Tableau des actions





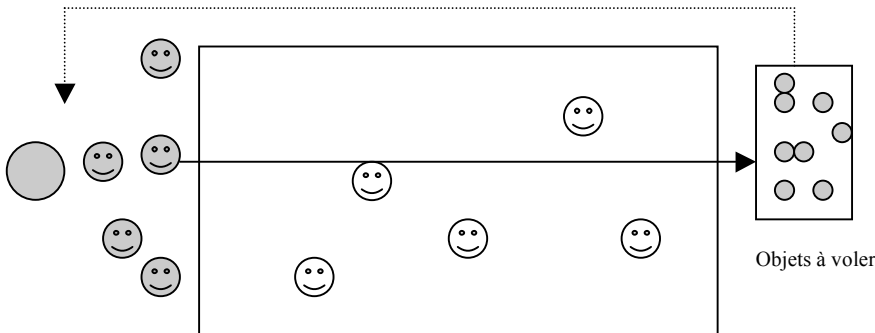
Les déménageurs et les meubles

Soulever
Tirer
Porter
Seul, à deux

Rester immobile
S'allonger
Se mettre en boule

Situation 5 : « Les gendarmes et les voleurs »

 *Attraper rapidement et maintenir fermement*
 *Éviter, s'échapper*



But du jeu pour les voleurs : transporter un par un les objets de l'autre côté.

But du jeu pour les gendarmes : arrêter les voleurs allant voler un objet et les maintenir pour les empêcher de se déplacer

Règles :

- Les voleurs se font attraper en allant voler un objet.
- Ils rapportent l'objet dans leur camp en passant à l'extérieur du tapis (ils sont invulnérables)
- Dès qu'un objet est déposé dans le camp, on peut repartir en voler un autre
- Jeu au temps : 3' de jeu puis changement de rôle.

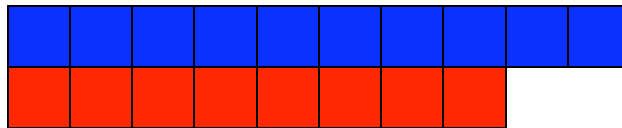
Gagnante : l'équipe de voleurs ayant transporté le plus d'objets.

Remarque : problème du comptage des points

Chaque équipe "vole" des étiquettes de couleurs différentes. La connaissance du résultat se fera par comparaison des collections

Equipe bleue

Equipe rouge



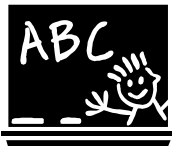
Questionnement :

Que doivent faire les gendarmes ?

Que doivent faire les voleurs ?

Qui gagne ? Pourquoi ?

Prolongements possibles en classe



Élaboration du tableau des actions à mettre en œuvre pour réussir.

Exploitation de la reproduction proposée en annexe : description des actions, but du jeu, règles, ...

Représentation du jeu (espace, but, règles, ...) ... et réalisation d'une affiche (historique de l'activité)

Prolongements possibles en mathématique : comparaison de deux collections

Tableau des actions



Gendarmes et voleurs

Soulever
Tirer
Porter

Seul, à deux

Rester immobile
S'allonger
Se mettre en boule

Situation 6 : « Douaniers et contrebandiers »

- ⇒ *Maintenir l'adversaire, le priver de sa liberté*
- ⇒ *Réagir rapidement et Maintenir sa saisie*

Jeu identique au jeu précédent (gendarmes et voleurs) ... **mais** ... **une seule traversée** : nécessité de réagir vite et de ne pas lâcher car il n'y aura pas de deuxième chance.

4 équipes : 2 équipes jouent et 2 équipes regardent puis alternance

Les contrebandiers doivent essayer de franchir la frontière (tapis) pour aller se réfugier de l'autre côté. Les douaniers doivent les en empêcher en les interceptant et en les maintenant sur le tapis.

Règle : - Les contrebandiers n'ont pas le droit d'agir sur les douaniers : ils ne peuvent qu'essayer de s'enfuir, d'avancer.

- Durée de « l'assaut » : 30 à 45 secondes maxi.

Gagnant : L'équipe de douaniers ayant arrêté le plus de contrebandiers

Situation 7 : « Les gardien de prison et leur prisonnier » (reprise avec variantes)

Opposition duelle:

- *pour l'attaquant : maintenir solidement son adversaire*
- *Pour le défenseur : résister , chercher à s'enfuir*

Par deux , ...

Positions des joueurs :

- Prisonnier : couché sur le ventre
- Gardien : il prépare sa saisie

But du jeu pour le prisonnier : sortir de sa prison (du tapis)

But du jeu pour le gardien : maintenir le prisonnier en prison (sur le tapis)

Gagnant : le prisonnier s'il sort du tapis, le gardien s'il garde son prisonnier sur le tapis.

Durée d'un assaut : 45'

Fonctionnement :

Le maître dit « en position, combat ! » ou les joueurs se donnent eux-mêmes le signal de jeu.

Evolutions possibles:

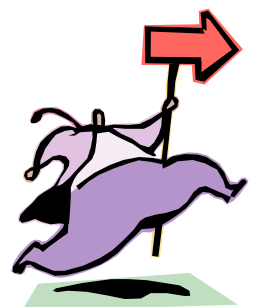
- **Changer la position** des joueurs pour favoriser l'un ou l'autre rôle et pour développer la vitesse de réaction.
 - Prisonnier à quatre pattes, gardien prépare sa prise
 - Prisonnier à plat ventre, gardien à genoux à côté : il ne prépare pas sa prise (il saisit son adversaire au signal du maître : vitesse de réaction)
 - Prisonnier couché sur le dos : il doit se retourner avant de sortir du tapis (vitesse de réaction)

Situation 8 : Retour au calme :

□ Échanges :

« *Qu'avons-nous fait aujourd'hui ?* »

Reconstitution de la séance avec les enfants



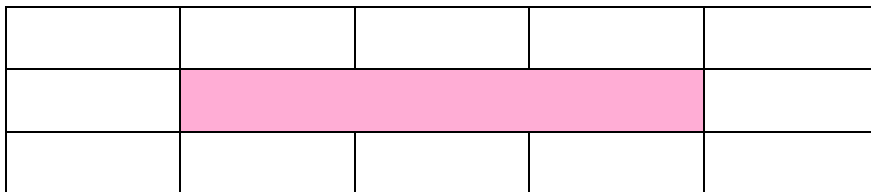
Séquence 3



Objectifs essentiels

- ⇒ **Saisir, maintenir, résister, tirer, retenir, pousser, retourner, protéger avec son corps ... dans des situations où les statuts des joueurs sont différenciés ; ils sont soit défenseurs soit attaquants (pas de réversibilité des rôles)**
- ⇒ **Choisir entre plusieurs actions possibles**
- ⇒ **Connaître le résultat**

Matériel et dispositif matériel : Tapis , objets (sacs de graines , foulards)



Situation 1 : « Déplacements sur tapis »

- ⇒ *Entrer en activité et répondre à l'envie d'aller sur les tapis*
- ⇒ *Échauffement des articulations*

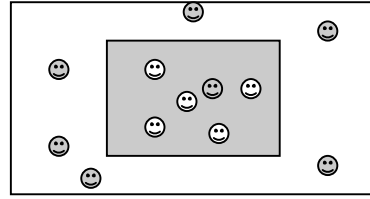
- *Traverser le tapis en transportant un objet (ballon ou anneau) sans les mains*
- *Traverser en transportant l'objet sur le dos (à quatre pattes)*
- *Traverser en transportant l'objet coincé entre les genoux. (debout , couché sur le ventre , couché sur le dos)*
- *Traverser l'espace en roulant comme un tronc d'arbre*
- *Les poupées de chiffon:*
 - ↳ *Maîtriser ses gestes pour ne pas faire mal*
 - ↳ *Se déplacer sur le tapis en roulant comme une poupée de chiffon. Quand on rencontre quelqu'un, on l'évite en repartant dans l'autre sens.*
 - ↳ *Idem mais on n'évite plus les camarades rencontrés : l'un roule sur l'autre , passe par-dessus délicatement , sans faire mal.*

Situation 2 : « Les chasseurs et les ours ... Sortir les ours de leur tanière »

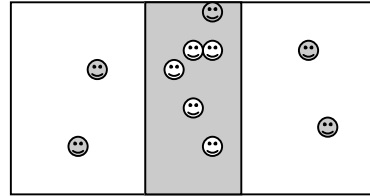
⇒ Tirer, pousser, porter

dispositif 1 :

- ❑ **But du jeu pour les chasseurs (☹) :**
Attraper les ours et les sortir du tapis central
- ❑ **But du jeu pour les ours (☺) :** résister, ne pas se laisser attraper en fuyant.



Ou

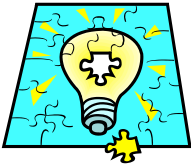


Règles :

Les ours peuvent résister, fuir ... mais ne repoussent pas l'adversaire

les chasseurs peuvent attraper, tenir, tirer, pousser

Gagnants : les chasseurs ayant sortis le plus d'ours en 45 secondes



Questionnement :

Que doivent faire les ours ?
Que doivent faire les chasseurs ?
Qui gagne ? Pourquoi ?

Tableau des actions




Les chasseurs et les ours

Pousser avec les bras
Tirer avec les mains
Empoigner et retourner

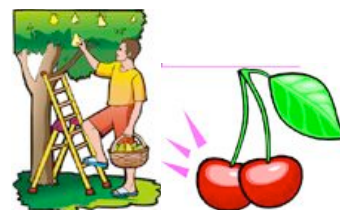
Résister
Eviter le chasseur
Repousser le chasseur (contre-attaque en essayant de maintenir le chasseur dans sa tanière)

Pour améliorer les comportements ...

Comportements observables possibles	Pour améliorer ...
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pas d'organisation collective ▪ Les enfants, qu'ils soient ours ou chasseurs se limitent à un seul type d'actions 	 <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Réfléchir à une stratégie collective . ⇒ Echanger sur le jeu (voir ci-dessus) , sur les actions à mettre en œuvre pour réussir. ⇒ Voir "séquence " jeu des "" et " "

Situation 3 : « Le jardinier et les voleurs de cerises »

⇒ Attraper, maintenir, tirer fort l'objet, protéger avec son corps

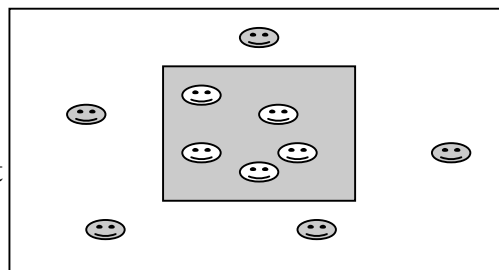


dispositif 1 ci-dessus :

□ **But du jeu pour les voleurs de cerises (☹) :**

Voler les cerises une à une et les transporter à l'extérieur du tapis.

But du jeu pour jardiniers (☺) : attraper les voleurs et les maintenir pour les empêcher de voler.



Règles :

Les voleurs peuvent résister, fuir ... mais ne repoussent pas l'adversaire

les jardiniers peuvent protéger les cerises avec leur corps, attraper, tenir, tirer, pousser les voleurs pour les empêcher d'entrer ou de se déplacer.

Gagnants : les meilleurs voleurs (ceux qui ont volé le plus de cerises) ... puis ... les meilleurs jardiniers (ceux qui ont conservé le plus de cerises) .

Durée : 60 secondes



Les jardiniers et les voleurs de cerises




Repousser (empêcher d'entrer)
Attraper
Tenir



Eviter
Chercher à **avancer** (si on est tenu)
Arracher la cerise (si elle est tenue par un jardinier)

Pour améliorer les comportements ...

Comportements observables possibles	 Pour améliorer ...
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les enfants , qu'ils soient jardiniers ou voleurs de cerises se limitent à un seul type d'actions ▪ Certains jardiniers ne s'opposent pas aux voleurs . 	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Faire l'inventaire des réponses possibles. ⇒ Mettre en place des situations de renforcement

Situation 4 : « Enlever le foulard »

- ⇒ Réagir vite, surprendre son camarade, le contourner ...
- ⇒ Reculer, tourner sur soi-même
- ⇒ Apprendre le rituel: "attention ...combat"

Par deux sur un tapis...l'un a un foulard passé dans sa ceinture, dans le dos

But du jeu pour l'attaquant: s'emparer du foulard sans saisir l'adversaire

But du jeu pour le défenseur : conserver son foulard

Règles:

- Démarrage et fin de jeu au signal du maître ou en autonomie ou par un arbitre
- Le défenseur ne tient pas son foulard
- Chacun joue le même rôle trois fois de suite

Gagnant: l'attaquant s'il a réussi à prendre le foulard au moins une fois

- **Durée d'un assaut :** 30"

Déroulement :

1: Interdire la saisie : le défenseur doit toucher (puis saisir) le foulard sans saisir l'adversaire (rapidité, réflexe)

↳ Position des joueurs :

- A: debout ; D : debout
- A: debout ; D : à quatre pattes
- A : quatre pattes ; D : quatre pattes

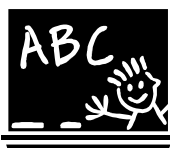
2 : Chacun a un foulard passé dans la ceinture : celui qui s'empare du foulard le premier a gagné (tout le monde est à quatre pattes)

3 : On a le droit de saisir l'adversaire pour s'emparer du foulard.

Évolutions:

- Changer l'emplacement du foulard
- Donner deux foulards à chacun

Prolongements possibles en classe



Élaboration des tableaux des actions à mettre en œuvre pour réussir.
Exploitation des reproductions proposées en annexe : description des actions, but du jeu, règles, ...
Représentation des jeux (espace, but, règles, ...) ... et réalisation d'affiches (historique de l'activité)
Mathématique : comparaison de collections (terme à terme ; dénombrement)

Séquence 4

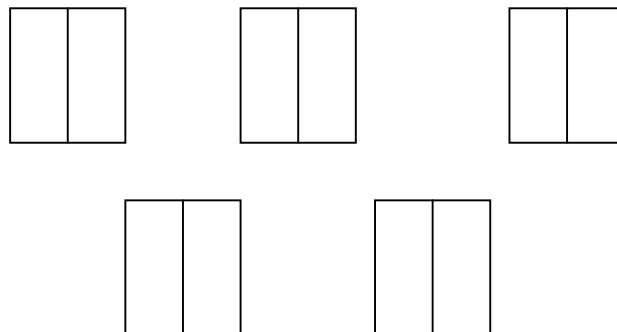


Objectifs essentiels

- ⇒ Commencer à s'opposer à un adversaire : 1 contre 1 (opposition duelle)
- ⇒ Apprendre à travailler sur de petits espaces autonomes.
- ⇒ Apprendre à jouer le rôle d'arbitre
 - ↳ Il fait respecter les règles d'or (sécurité)
 - ↳ Il identifie le gagnant.
 - ↳ Il distribue une étiquette « gagné » ou « perdu » aux joueurs.

- ⇒ Améliorer les comportements utilisés lors des jeux précédents ; trouver des solutions pour ...
 - ↳ Attraper – tenir (priver l'adversaire de sa liberté de mouvement)
 - ↳ Pousser – tirer – retourner
 - ↳ Résister – s'échapper – esquiver l'attaque

Matériel et dispositif matériel :



Mise en place du Rôle de l'arbitre :

- Il fait respecter les règles d'or (sécurité)
- Il identifie le gagnant.
- Il distribue une étiquette « gagné » ou « perdu » aux joueurs.

Opposition duelle ... situations d'apprentissage

Pour être efficace dans les jeux collectifs, il faut pouvoir :

- ⇒ **Quand on est gendarme, tamanoir , voleurs de cerises, ...**
 - Attraper (saisir)
 - Tenir (priver l'adversaire de sa liberté de mouvement)
- ⇒ **Quand on est fourmi , voleur , ...**
 - Fuir , esquiver les attaques
 - Résister et chercher à avancer

Situation 1 : « Mise en place des groupes et répartition des rôles »

- ⇒ Apprendre le fonctionnement en petits groupes
- ⇒ Comprendre les différents rôles

Constituer des groupes de trois par tapis ou pour deux tapis.

Expliquer les rôles (en particulier pour l'arbitre qui doit identifier le gagnant)

Expliquer les rotations des rôles ...

Démonstration avec un groupe à partir du premier combat (jeu suivant)

Situation 2 : « Echauffement »

- ⇒ Répondre à un besoin immédiat de mouvement
- ⇒ Appréhender le nouvel espace (dispositif 2)

- Trotter dans tout l'espace sans entrer sur les tapis
- Au signal, entrer sur les tapis et continuer son trottement
 - ↳ Critère de réussite : passer d'un espace à l'autre sans modifier sa course (allure constante)
- Chat à dos creux et chat à dos rond



- Toucher le foulard

Un joueur à quatre pattes, un joueur debout.

But du jeu pour "l'attaquant" :

Essayer de contourner l'adversaire à quatre pattes pour toucher son foulard.

But du jeu pour le joueur à 4 pattes:

Protéger son foulard en tournant sur soi.

Règles :

- L'attaquant ne saisit pas son adversaire
- Le défenseur ne tient pas son foulard et reste à quatre pattes

Reprise des jeux collectifs en un contre un, avec arbitre.



Situation 3 : « Garder dans sa maison »

- ⇒ Apprendre à jouer en groupes
- ⇒ Tenir son adversaire pour l'empêcher de sortir
- ⇒ Apprendre le rituel: "attention ...combat"
- ⇒ Jouer le rôle d'arbitre

Deux enfants "combattent" et un enfant arbitre ... l'arbitre est en dehors du tapis , debout !

Le signal du début de jeu et de fin de jeu est donné par le maître.

Si un combat est très vite fini , les joueurs peuvent en redémarrer un jusqu'au signal de fin du maître.

But du jeu pour l'attaquant: saisir et maintenir son adversaire dans le terrain (le priver de mouvement)

But du jeu pour le défenseur : sortir du tapis en essayant d'avancer

Règles:

- Le défenseur a gagné s'il sort entièrement du tapis.
- L'attaquant a gagné s'il réussit à maintenir son adversaire sur le tapis.

- Durée d'un assaut : 30"

Déroulement :

- 1) Mise en place et combat.
- 2) Arrêt au signal du maître.
- 3) Résultat des combats avec prise de parole de l'arbitre qui donne un ticket "gagné" ou "perdu" à chaque joueur.
- 4) Changement de rôle : attaquant devient défenseur.

Evolutions:

- Changer la position du "**défenseur**" :
 - ⇒ *A quatre pattes*
 - ⇒ *Couché sur le ventre*
 - ⇒ *Couché sur le dos, il doit se retourner avant de sortir!*
- Changer la position de "**l'attaquant**" :
 - ⇒ *Il prépare sa saisie avant le début du combat (plus facile pour l'attaquant)*
 - ⇒ *Il ne prépare pas sa saisie avant le début du combat (plus facile pour le défenseur ; rapidité de réaction pour l'attaquant)*
 - ⇒ *Il est à genoux, à côté*
 - ⇒ *Il est allongé, à côté*

Situation 3 : «Fixer la fourmi»

- ⇒ *Saisir et maintenir au sol, empêcher l'adversaire de se déplacer.(Enchaînement d'actions)*
- ⇒ *Jouer le rôle d'arbitre*

Deux enfants "combattent" et un enfant arbitre ... l'arbitre est en dehors du tapis , debout !

Le signal du début de jeu et de fin de jeu est donné par le maître.

But du jeu pour les fourmis : garder sa liberté

But du jeu pour l'attaquant : priver la fourmi de sa liberté : la maintenir pour l'empêcher de se déplacer

Règles:

- La fourmi est sur le tapis.
- L'attaquant entre à quatre pattes au signal du maître

Gagnant :

- ⇒ La fourmi si elle a conservé sa liberté de mouvement au signal (elle peut avancer)

⇒ L'attaquant s'il empêche la fourmi d'avancer (au signal du maître.)

□ Durée d'un assaut : 30"

déroulement :

5) Mise en place et combat.

6) Arrêt au signal du maître.

7) Résultat des combats avec prise de parole de l'arbitre qui donne un ticket "gagné" ou "perdu" à chaque joueur.

8) Changement de rôle : attaquant devient défenseur.

Évolutions:

⇒ S'il y a échec systématique de l'attaquant, on peut lui donner avantage en lui laissant le temps de préparer sa saisie avant le début du "combat". (*dans ce cas on perd l'enchaînement saisir-tenir*)

Situation 4: «Bilan»

⇒ *Réfléchir aux différentes saisies possibles*

⇒ Des couples montrent différentes façons de saisir leur adversaire ...

⇒ On les essaie et on tente de comprendre pourquoi certaines sont plus efficaces que d'autres.

⇒ (voir ed. EPS... essai de réponse consacré à cette activité)

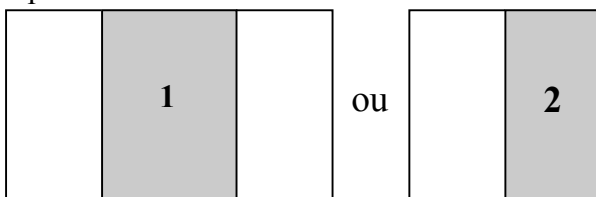
Situation 5 : « Sortir l'ours de sa tanière »

⇒ *Mettre en œuvre plusieurs actions possibles : tirer – pousser – saisir et retourner*

Deux enfants "combattent" et un enfant arbitre ... l'arbitre est en dehors du tapis, debout !

Le signal du début de jeu et de fin de jeu est donné par le maître.

Dispositifs:



Le dispositif 1 est plus intéressant que le dispositif 2.

La sortie est possible de deux côtés et permet de mettre en œuvre "pousser" et "tirer" ... la situation est plus favorable à l'attaquant qu'au défenseur.

But du jeu pour le chasseur: sortir l'ours du tapis

But du jeu pour l'ours : résister, esquiver, fuir

Règles:

□ L'ours a perdu s'il sort *entièrement* du tapis

□ Pas de prise au cou.

Gagnant :

⇒ L'ours s'il reste sur le tapis.

⇒ Le chasseur s'il réussit à sortir l'ours du tapis

□ Durée d'un assaut : 1 minute

Déroulement :

9) Mise en place et combat.

10) Arrêt au signal du maître.

11) Résultat des combats avec prise de parole de l'arbitre qui donne un ticket "gagné" ou "perdu" à chaque joueur.

12) Changement de rôle : attaquant devient défenseur.

Évolutions:

⇒ S'il y a échec systématique de l'attaquant , on peut lui donner avantage en lui laissant le temps de préparer sa saisie avant le début du "combat" . (*dans ce cas on perd l'enchaînement saisir-tenir*)

⇒ S'il y a échec systématique du défenseur , donner le droit à la fourmi de repousser l'adversaire avec ses mains (augmenter ses moyens de défense : elle peut à son tour agir sur le corps de l'attaquant!)

Prolongements possibles en classe

Dessin du jeu proposée en annexe pour échanger sur le jeu.

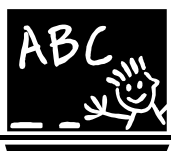
Elaboration du tableau des actions à mettre en œuvre pour réussir.

Représentation du jeu ... réalisation d'une affiche (historique de l'activité) relatant but du jeu, règles et enjeu.


Poser le problème de la mesure du temps : comment être encore plus autonome dans chaque zone en mesurant le temps de combat dans chaque zone ?

↳ Le chronomètre (5)

↳ Réalisation de sabliers avec sable et bouteilles en plastique

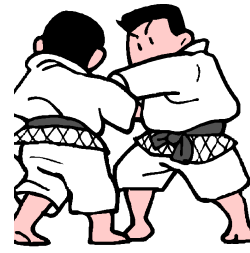


Pour améliorer les comportements ...

Comportements observables possibles	 Pour améliorer ...
<ul style="list-style-type: none">▪ Les enfants se limitent à un seul type d'action (en attaque)▪ Ils ont du mal à enchaîner "attraper – tenir"▪ Certains enfants mettent en œuvre successivement plusieurs solutions possibles, réajustent leur saisie en fonction du comportement de leur adversaire.	<ul style="list-style-type: none">⇒ Faire l'inventaire des réponses possibles et les essayer en donnant à l'attaquant un temps de préparation de la saisie avant le démarrage du "combat"⇒ En classe , observer une reproduction des réponses possibles (voir jeux d'opposition « ed EPS1) et identifier les actions à mettre en œuvre⇒ Utilisation possible de la vidéo ⇒ Mettre en place des situations de renforcement<ul style="list-style-type: none">↳ Apprendre à retourner son adversaire : jeu de la crêpe ;⇒ Multiplier les situations mettant en œuvre cet enchaînement . ⇒ Comportement abouti !

Séquence 5

TOURNOI



Objectifs essentiels

- ⇒ Défier et s'opposer à un adversaire en respectant les règles d'or
- ⇒ Commencer à gérer son activité :
 - Arbitrer : donner le résultat du jeu
 - Tenir la fiche résultat
- ⇒ Comprendre le fonctionnement d'un tournoi
- ⇒ En classe ...
 - Lire la fiche ; en comprendre le fonctionnement
 - Exploiter les résultats : faire les calculs et conclure

Matériel et dispositif matériel :

--	--

--	--

--	--

- Une fiche résultat par équipe
- Un crayon de papier par équipe

En classe , avant ...



- Constituer les groupes
 - ↳ Groupes de 3 si possible ... les classer par corpulence , âge, force ...
- Prendre connaissance des fiches résultats.
 - ↳ Présentation des trois jeux choisis
 - ↳ Inscription des noms
 - ↳ Choix d'un nom pour l'équipe
 - ↳ Les points : 1 point pour un jeu perdu ; 3 points pour un jeu gagné ; 2 points si égalité
- Explication du fonctionnement de la rencontre :

- ↪ Une équipe rencontre une équipe différente pour chaque jeu.
- ↪ Le n°1 d'une équipe joue contre le N°1 de l'équipe adverse , puis le N°2 etc....
- ↪ Les enfants gèrent leur combat : 2 élèves arbitrent , chacun note ses résultats sur la fiche "équipe"
- ↪ Un duel dure 30" ; le jeu collectif, 1 minute.

- Apprendre à se servir du chronomètre pour mesurer le temps ou signal du maître.

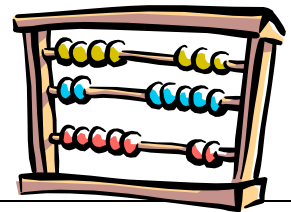
En salle de motricité : « tournoi »



- Jeu collectif : résultat d'équipe
- Duels : deux jeux choisis parmi ceux qui ont été travaillés.
 - ↪ Pour chaque jeu , on change d'équipe adverse.
 - ↪ Noter les résultats dans la fiche





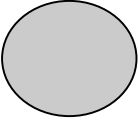
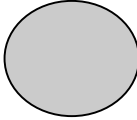
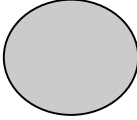
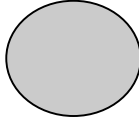
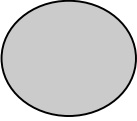
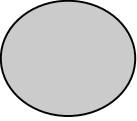
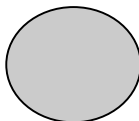
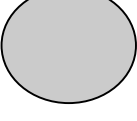
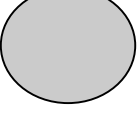
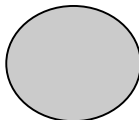
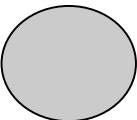
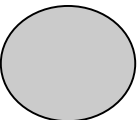
Après la classe :

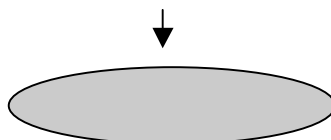
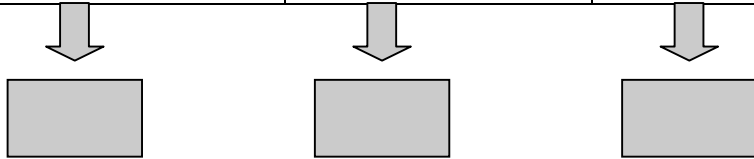
- Exploiter les résultats : faire les calculs , donner les résultats



Un exemple de "tournoi"

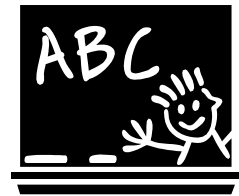
Equipe des.....

<p>Jeu gagné: 3 points Jeu perdu: 1 point Egalité : 2 points</p>	<p><i>Gendarmes et voleurs</i> (jeu collectif)</p>  	<p><i>Le prisonnier et le gardien de prison</i> (1 contre 1)</p> 	<p><i>Sortir l'ours de sa tanière</i> (1 contre 1)</p> 
<p>.....</p>			
<p>.....</p>			
<p>.....</p>			
<p>.....</p>			



Total des points

Annexes



1 : Les règles d'or

Utilisations possibles:

- Affichage en classe ou en salle de motricité pour rappel régulier.
- Après la première séance, présentation en classe, identification et hypothèses sur les phrases écrites.
- Réaliser ensuite des affiches du même type pour les règles d'or suivantes



2 : Intérêts des représentations des jeux

Proposer aux élèves des dessins des jeux (réalisés par la maîtresse) ou dessinés par les élèves à partir de la grande section.

Utilisations possibles:

Avant la séance	Après la séance
<p><i>En moment de langage</i></p> <ul style="list-style-type: none">□ <i>Présentation du jeu à partir de l'affiche</i><ul style="list-style-type: none">↳ <i>L'espace de jeu</i>↳ <i>Les joueurs, leur position au début du jeu ...</i>↳ <i>Le but du jeu</i>↳ <i>Les règles</i>↳ <i>L'enjeu</i>↳ <i>Le nom du jeu</i>↳ <i>Le fonctionnement (organisation)</i>	<ul style="list-style-type: none">□ <i>Identification du jeu à partir du dessin : de quel jeu s'agit-il ? A quoi le reconnaît-on ?</i><ul style="list-style-type: none">↳ <i>Son espace particulier, la position des joueurs, les circulations symbolisées, ...</i>□ <i>Rappel des éléments du jeu (but, enjeu, règles, fonctionnement, ...)</i>□ <i>Compléter ces dessins par des tableaux "actions"</i>□ <i>Réaliser d'autres affiches sur d'autres jeux (dessins, texte, ...)</i>



3 : L'intérêt des affiches « jeux »

Des affiches représentant les jeux auxquels les enfants ont joué

- ↳ *Retrouver le nom de chaque jeu.*
- ↳ *Eventuellement : retrouver les éléments du jeu : buts, règles, enjeu*
- ↳ *Préparer la séance : parler des jeux en classe avant pour une mise en œuvre plus rapide*
- ↳ *En parler après pour fixer... le vocabulaire, les règles,*

D'autres échauffements



Sur dispositif 1:

1 : La boule de neige

- ⇒ Assouplissement de la colonne vertébrale
- ⇒ Appréciation du poids du corps de l'autre
- ⇒ Respecter l'intégrité physique de son partenaire

Par deux , (A) et (B) .

(A) se transforme en boule de neige que (B) doit faire rouler en avant puis en arrière (attention à la nuque : ne pas faire rouler sur la tête)

Comportement à valoriser:

Les (A) se laissent manipuler, n'anticipent pas les déplacements .

Critère de réussite : la boule ne se casse pas



2 : Les troncs d'arbres "tête-bêche"

- ⇒ Coordonner ses efforts avec ceux de son partenaire
- ⇒ Tenir fermement

Par deux , allongés tête-bêche l'un sur l'autre, rouler comme si on était un tronc d'arbre (bien crocheter les jambes , se serrer l'un contre l'autre)



Evolution:

- exercice simple
- concours de vitesse sur une traversée de tapis

3 : Relais dessus-dessous

- ⇒ Échauffement poignets
- ⇒ Ne pas faire mal à ses partenaires : se maîtriser

4 équipes dont les joueurs sont à quatre pattes, serrés côte à côte.

Le dernier de chaque rangée vient se placer en tête.

But du jeu : passer en relais sous ses camarades et se placer en fin de rangée.

Gagnante: l'équipe qui se retrouve en position initiale le plus rapidement.

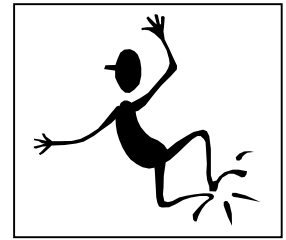
Evolution:

- 1: jeu sans enjeu pour comprendre le fonctionnement.
- 2 : jeu avec enjeu : concours de vitesse.



D'autres jeux d'opposition

Opposition duelle



1: Le combat de coqs



- ⇒ Déséquilibrer pour faire chuter
- ⇒ Apprendre le rituel du combat : "prêt ; combat ! "

Accroupis face à face.
Mains à plat. (ne pas accrocher les doigts)
Attention aux coups de tête!

But du jeu: déséquilibrer son adversaire pour lui faire toucher le sol avec une partie du corps (main ou fesse)

Durée d'un assaut : 30"

Gagnant : celui qui aura touché le moins souvent le sol.

Règles:

Après chaque point recommencer le combat
Interdiction de se relever (se mettre debout)



(attention : ne pas s'agripper les doigts)

Variante:

Jeu identique , mais chaque enfant tient un ballon à deux mains et essaie de déséquilibrer son adversaire en frappant ballon contre ballon.

2 : Se dégager

- ⇒ Utiliser son poids pour retenir l'adversaire
- ⇒ Se dégager

Par deux : l'un (A) allongé au sol sur le ventre ; l'autre (B) s'allonge sur son camarade en écartant plus ou moins ses appuis.

But du jeu pour (A) : avancer et sortir du tapis malgré le poids de son camarade

Règles:

Pas de saisie : seul le poids et l'écartement des appuis sont utilisés.

Durée d'un assaut : 30"

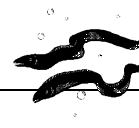
Gagnant : (A) s'il sort du tapis , (B) si ...



Variante:

Idem mais (A) sur le dos

3: Anguilles et crapauds



- ⇒ Utiliser bras et jambes pour immobiliser l'adversaire
- ⇒ Se dégager

But du jeu pour le crapaud : traverser l'espace

But du jeu pour l'anguille : s'enrouler autour du crapaud pour l'empêcher d'avancer.

Règles:

- Avant le début du jeu, l'anguille s'enroule autour du crapaud qui est à quatre pattes.
- Au signal, le crapaud essaie de sortir du tapis

Gagnant : le crapaud s'il sort du tapis , ou l'anguille si elle réussit à maintenir son crapaud sur le tapis

Durée d'un assaut : 30"

Comportements à valoriser:

Utiliser le poids de son corps et rester en contact étroit.
Enrouler ses jambes autour de celles de l'adversaire.

4: La crêpe et le cuisinier



- ⇒ Retourner son adversaire sur le dos (saisir, retourner) et le maintenir au sol.
- ⇒ Résister

But du jeu pour le cuisinier : retourner la crêpe sur le dos

But du jeu pour la crêpe: résister

Règles:

- Au début du jeu, la crêpe est allongée sur le ventre .
- Au signal, le cuisinier essaie de la retourner.

Gagnant : le cuisinier si "la crêpe" est retournée , les deux épaules collées au sol.

Durée d'un assaut : 30"

Variantes:

Le cuisinier prépare sa saisie avant le début du "combat"

Le cuisinier ne prépare pas sa saisie et doit contrôler son adversaire à temps

Jeu inverse : le cuisinier empêche la crêpe de se retourner.

5: Se relever

- ⇒ Maintenir fermement son adversaire au sol. (Utilisation du poids et saisies des bras et des jambes)
- ⇒ Se dégager

But du jeu pour l'attaquant: maintenir son adversaire au sol.

But du jeu pour le défenseur : se dégager pour se relever

Règles:

- au début du jeu, le défenseur est allongé sur le ventre .
- Au signal, le défenseur essaie de se relever .

Gagnant : le défenseur s'il se relève (dès qu'il est debout : fin du combat)

Durée d'un assaut : 30"

Variante:

Position du défenseur : allongé sur le ventre , sur le dos.