

COMPETENCE SPECIFIQUE

*" S'opposer individuellement
et/ou collectivement"*

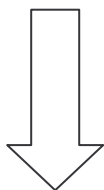
COMPETENCE GENERALE

*" Appliquer des règles de vie
collective"*

CYCLE 2

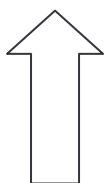
ACTIVITE D'OPPOSITION

- Module d'apprentissage n°2 -



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Coordonner ses actions motrices à celles d'autrui en fonction des buts visés
- Repérer, nommer et identifier les rôles et les règles
- Accepter de jouer les différents rôles



LANGAGE OUTIL

- *Expliciter ses difficultés et ses réussites par rapport aux rôles tenus*

INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
Phase d'ENTREE Tous les élèves doivent entrer dans l'activité sur les plans : • moteurs • de la compréhension des règles • de la tenue des rôles nécessaires	1 - " La fosse aux ours" - pages 4 et 5 - 2 - "L'aimant" - page 6 - 3 - préparer la situation de référence : appropriation des fiches, définir l'ordre des combats	Le maître met en place une organisation pour : ➤ Offrir le maximum de temps d'action aux élèves. ➤ Permettre à chaque élève de comprendre : - la nécessité des rôles différents - le sens de l'activité en opérant des retours sur l'action, grâce aux traces écrites élaborées à partir des situations vécues).
Situation de REFERENCE INITIALE Sert à faire émerger les problèmes concernant: • le respect des règles d'un combat sans risque • la prise de décision du résultat d'un combat	"L'immobilisateur" - pages 7, 8 et 9 -	Cette situation doit : ➤ Faire l'objet d'une ritualisation et d'une organisation spécifique (repérées par les élèves puis peu à peu gérées par eux). ➤ Donner lieu à une évaluation écrite et à une identification des progrès (outils de suivi). ➤ Prévoir tous les outils utiles pour les matchs et pour garder des traces écrites. - fiches de résultats - tableau général de rotation sur les rôles. - Liste des arguments ayant présidé aux choix des vainqueurs.

Phase d'APPRENTISSAGE ARBITRE ; faire respecter les règles de sécurité, les rituels et les règles de jeu : • intervenir (avant, pendant, après le combat) • prendre une décision et la faire connaître. JUGE ; pour désigner le vainqueur identifier et reconnaître : • le marquage des avantages • les règles de jeu.	<u>Apprendre à définir des règles de jeu et à les faire respecter :</u> • "La fiche pour le maître" - page 10 - • "L'aimant n°2" - page 11 - • "Le trésor" - page 12 - • "La prise de foulard" - page 13 -	➤ Veillez à ce que les situations proposées soient porteuses de sens (formes jouées). ➤ Traiter l'ensemble des rôles en terme d'apprentissage (ne pas négliger la phase de stabilisation : "faire et refaire") ➤ Varier les modes de regroupement d'une séance à l'autre : ▪ groupes homogènes, ▪ groupes hétérogènes, ▪ mixtes ou non. ➤ Toutes les deux ou trois séances reprendre la situation de référence proposée : ▪ pour identifier les progrès, ▪ pour maintenir la motivation.
Situation de REFERENCE FINALE • Mettre en œuvre et identifier les niveaux de pratique des élèves dans les rôles de juge et d'arbitre. • Appliquer les règles de jeu, d'organisation, de sécurité. • Utiliser les outils proposés pour juger équitablement.	"Les taureaux dans l'arène" - pages 14 et 15 -	➤ Cette situation est l'aboutissement de l'évolution des règles et des niveaux de fonctionnement des élèves.

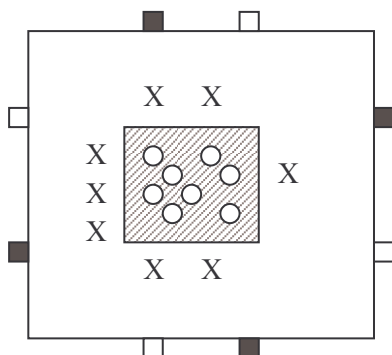
"La fosse aux ours"

Situation d'ENTREE

"Agir dans tous les rôles"

BUT : Vider la fosse de tous les ours le plus vite possible

DISPOSITIF : 3 équipes: 1 qui joue les rôles de dompteurs, la 2^{ème} qui fait les ours et la 3ème qui juge et arbitre
Le maître chronomètre
La fosse centrale est un carré de 4 mètres sur 4 (ou un cercle de 3 mètres de diamètre)



CONSIGNES :

- Aux OURS : "vous vous placez dans la fosse centrale"
- Aux DOMPTEURS : "quand les ours sont prêts, vous les saisissez" – "au signal, sans leur faire mal, vous les sortez complètement de la fosse"
- Aux JUGES - ARBITRES : "vous faites respecter les limites et les règles de sécurité" – " vous décidez quand un ours est complètement sorti de la fosse" – "vous allez marquer les résultats sur la fiche"

FICHE de RESULTATS de la "FOSSE AUX OURS"

3 équipes : **A** =**B** =**C** =

MATCH	Les OURS	Les DOMPTEURS	TEMPS MIS PAR LES DOMPTEURS	Les JUGES-ARBITRES
N° 1	A	B		C
N° 2	B	C		A
N° 3	C	A		B
N° 4	B	A		C
N° 5	C	B		A
N° 6	A	C		B

Temps total des **A** : + =Temps total des **B** : + =Temps total des **C** : + =

Qui a gagné ?

Qui est 2° ?

Qui est 3° ?

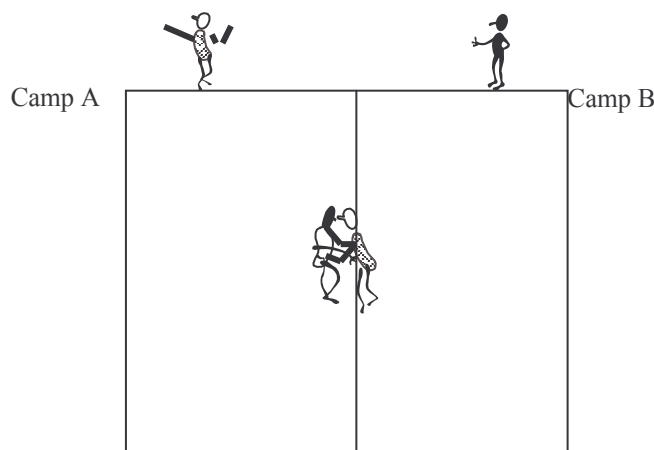
"L'aimant"

Situation d'ENTREE

"Agir dans tous les rôles"

BUT : Amener le plus de fois possible son adversaire dans son camp en 1 minute

DISPOSITIF : groupes de 5 élèves : 2 lutteurs, 2 juges, 1 arbitre
Le maître chronomètre



CONSIGNES :

- Aux LUTTEURS : "vous démarrez debout en vous tenant" – " au signal, vous essayez d'amener votre adversaire dans votre camp"
- Aux ARBITRES : "vous faites respecter le rituel" – " vous replacez les lutteurs au centre après chaque arrêt: points marqués, sécurité," – "vous arrêtez le combat lorsque la sécurité n'est pas respectée" – " vous annoncez les résultats"
- Aux JUGES : "vous comptez les points marqués par chaque lutteur" – "à la fin du combat, vous donnez le résultat à l'arbitre"

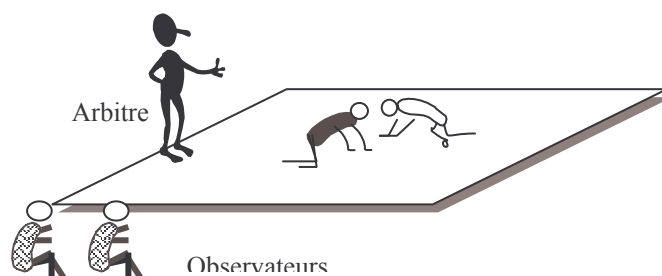
VARIABLE:

- Varier les positions de départ : assis, à genoux, ...

Situation de REFERENCE INITIALE*« L'immobilisateur »*

BUT : S'organiser pour gérer un tournoi dans un groupe de 5 élèves

DISPOSITIF : Groupes de 5 élèves de morphologie identique : 2 lutteurs - 1 arbitre - 1 observateur par lutteur
Nombre de zones de combat égale au nombre de groupes
Le temps de combat est géré par l'enseignant

**CONSIGNES :**

- **GENERALES :** - à chaque combat, déterminer 2 lutteurs, 1 arbitre, 2 juges
- tous les élèves se rencontrent et passent dans les différents rôles
- **Aux LUTTEURS :** "vous démarrez avec un genou au sol" – "vous cherchez à renverser votre adversaire pour l'immobiliser sur le dos pendant 5 secondes" – "vous marquez 1 point à chaque immobilisation" – "vous recommencez dans la position de départ après chaque immobilisation"
- **A l'ARBITRE :** "tu fais respecter les règles" – "tu prépares les 2 lutteurs (salut, ...) et tu attends le signal de début de combat donné par le maître" – "à la fin du combat, tu consultes les juges et tu désignes le vainqueur"
- **Aux JUGES :** "vous comptez les points marqués par chaque lutteur" – "vous donnez le nombre de points à l'arbitre en fin de combat" – "en cas d'égalité de points, vous désignez obligatoirement un vainqueur"

CRITERES DE REUSSITE :

- Au signal du maître, être prêt 7 fois sur 10 pour commencer le combat

FICHE de RESULTATS de "l'immobilisateur"

Noms des ELEVES : A =

B =

C =

D =

E =

COMBAT n°	NOMS DES 2 LUTTEURS	RESULTATS (en points)	VICTOIRES	
			Aux POINTS	Par DECISION des JUGES
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Pour les victoires, marquer la **lettre** du lutteur déclaré vainqueur dans la colonne "aux points" **ou** dans celle "par décision des juges"

EXPLOITATION de l'OBSERVATION

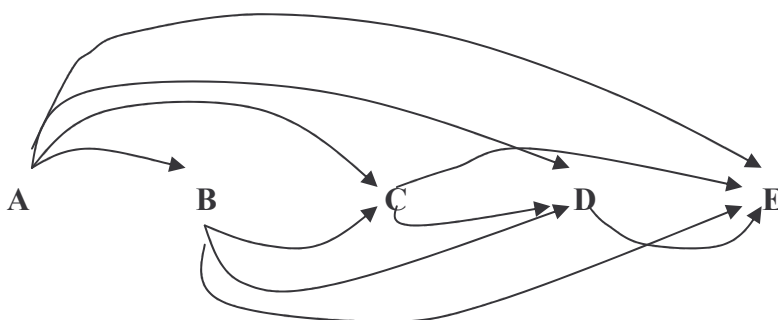
1^{er} temps : avant la séance

Comment organiser un tournoi dans des groupes de 5 élèves où tous les élèves doivent se rencontrer ?

Combien de combat cela fait-il ?

Etablir la liste des combats en utilisant

- le principe théorique suivant :



- des jeux d'étiquettes avec les noms de chaque élève du groupe, individuellement chaque élève établit la liste de ses propres combats ou bien la liste de tous les combats du groupe pour comparer les différentes listes

(en lien avec des compétences de lecture écriture)

2^{ème} temps: après la séance

Différencier ce qu'est une victoire "aux points" et une victoire " par décision des juges", cela permet d'accéder :

- à la compréhension du marquage des points
- à la notion de "décision du juge", que mettent les élèves derrière leurs prises de décision ?

(en lien avec les compétences de l'oral : justification, argumentation, explicitation, ...)

Cette fiche sert de guide pour toutes les situations d'apprentissage du module

"Fiche pour le Maître"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à définir des règles de jeu et à les faire respecter (juge - arbitre)"

BUT : Diriger les jeux de combat des pages suivantes avec des règles que le groupe a fixé

DISPOSITIF : groupes de 4 élèves

Une fiche élève par élève - voir page - à préparer et à remplir en classe

Le nombre de zones de combat est identique au nombre de groupes

CONSIGNES :

AVANT les SEANCES : "lire et écrire"

"Vous lisez la fiche de jeu pour la comprendre"

"Par groupe, vous décidez et écrivez ensemble les règles : droits et interdits"

"Vous précisez ce que l'arbitre doit faire et vous décidez comment les juges peuvent désigner le vainqueur"

PENDANT : " Vous faites dérouler les combats selon les règles et l'organisation prévus par le groupe"

- "Pour une 2^{ème} série de combat, vous mélangez 2 groupes (2 élèves de 2 groupes différents) pour qu'ils vivent et comparent les propositions des 2 groupes"

APRES les SEANCES : "oraliser"

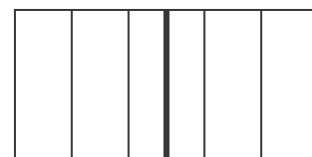
"Vous analysez ce qui s'est passé dans chaque groupe pour définir une culture commune : règles de jeu, consignes d'arbitrage critères de jugement identiques pour tous"

CRITERES DE REUSSITE :

- Les combats se déroulent sans contestation du résultat et sans problèmes 9 fois sur 10

REMARQUES:

- Pour ne pas tomber dans le travers : EPS c'est lire-écrire-parler, la séance d'EPS proprement dite correspond à la phase "pendant" des consignes et dure au moins 45 minutes
- Au maître de s'organiser pour que les élèves soient en activité physique et organisationnelle suffisante
- La notion d'AVANTAGE étant complexe à comprendre, le maître donne des pistes d'évolution. Par exemple :
 - au départ, dans le jeu de l'aimant, tirer son adversaire dans son camp donne 1 ou 2 points, selon la ligne franchie
 - ensuite, on marque 1 point chaque fois que l'on arrive à déplacer son adversaire de 1 mètre vers son camp, quelque soit l'endroit on l'on se trouve



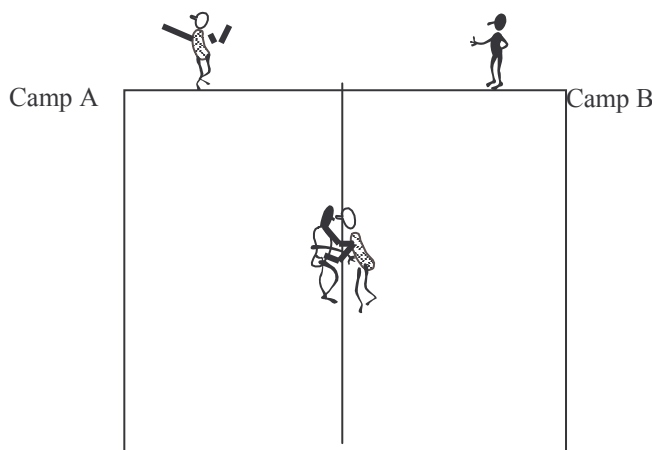
"L'aimant n°2"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à définir des règles de jeu et à les faire respecter (juge - arbitre)"

BUT : Amener le plus de fois possible son adversaire dans son camp en 1 minute

DISPOSITIF : groupes de 5 élèves : 2 lutteurs, 2 juges, 1 arbitre
Le maître chronomètre



CONSIGNES :

- Aux LUTTEURS : "vous démarrez debout en vous tenant" – " au signal, vous essayez d'amener votre adversaire dans votre camp"
- Aux ARBITRES : "vous faites respecter le rituel" – "vous replacez les lutteurs au centre après chaque arrêt: points marqués, sécurité," – "vous arrêtez le combat lorsque la sécurité n'est pas respectée" – "vous annoncez les résultats"
- Aux JUGES : "vous comptez les points marqués par chaque lutteur" – "à la fin du combat, vous donnez le résultat à l'arbitre"

CRITERES DE REUSSITE :

- Les combats se déroulent sans contestation du résultat et sans problèmes 9 fois sur 10
- S'il y a problème sur une règle, les élèves la modifient pour l'améliorer

VARIABLE:

- Varier les positions de départ : assis, à genoux, ...

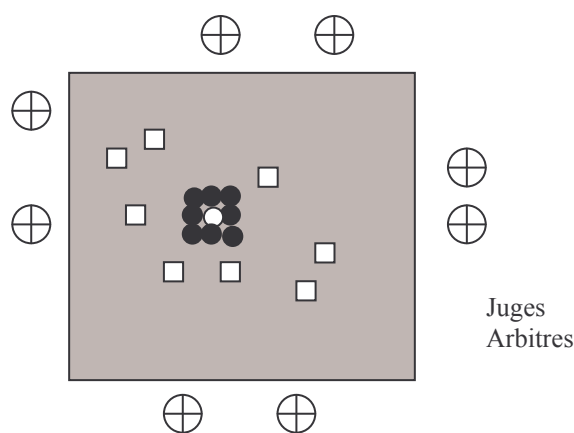
"Le trésor"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à définir des règles de jeu et à les faire respecter (juge - arbitre)"

BUT : en moins de 1 minute, prendre le "trésor" (ballon) que les défenseurs protègent

DISPOSITIF : 3 équipes: 1 qui joue les rôles de défenseur, 1 qui sera les attaquants et la 3^e qui juge - arbitre
Le maître chronomètre



CONSIGNES :

- Aux DEFENSEURS : "vous vous placez au centre du tapis et vous vous tenez collectivement le trésor"
- Aux ATTAQUANTS : "quand les défenseurs sont prêts, vous les saisissez" – "au signal, sans leur faire mal, vous essayez de récupérer leur trésor pour le sortir des limites"
- Aux JUGES - ARBITRES : "vous faites respecter les limites et les règles de sécurité" – "après une phase de jeu, vous décidez et vous écrivez les règles à faire respecter et la manière d'arbitrer"

CRITERES DE REUSSITE :

- Avoir réussi à prendre le ballon plus vite que l'autre équipe quand elle était attaquante

VARIABLES :

- utiliser plusieurs ballons : 2, 3, ...
- jouer pendant 2 minutes, le vainqueur étant l'équipe qui a pris le plus de ballons

La prise de foulard

Situation d'APPRENTISSAGE

"Apprendre à définir des règles de jeu et à les faire respecter (juge - arbitre)"

BUT : Faire fonctionner le jeu à partir de la fiche

DISPOSITIF : groupes de 5 élèves – 4 ou 5 zones de combat



Juges
Arbitres

CONSIGNES :

- AVANT la séquence : "vous lisez la fiche pour comprendre le jeu" – "vous définissez dans votre groupe les règles pour jouer, pour arbitrer et pour juger"
- PENDANT la séquence : "vous utilisez vos règles dans un tournoi où les 5 élèves du groupe se rencontrent" – "vous faites vivre vos règles à un autre groupe"
- APRES la séquence : "vous analysez les résultats pour déterminer des règles valables pour toute la classe"

CRITERES DE REUSSITE :

Résultat du tournoi obtenu sans problèmes de sécurité, d'arbitrage et de jugement

VARIABLES :

Chaque combattant a un dossard de couleur différente et il est observé par un juge possédant un objet ou un feutre de la même couleur : à chaque avantage le juge lève son objet ou fait un trait avec son feutre

Situation de REFERENCE FINALE

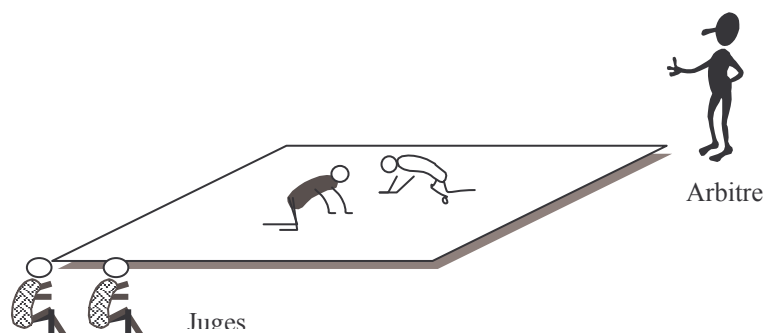
« Les taureaux dans l'arène »

BUT : S'organiser pour gérer un tournoi dans un groupe de 5 élèves

DISPOSITIF : Groupes de 5 élèves de morphologie identique : 2 lutteurs - 1 arbitre - 1 observateur par lutteur
 Nombre de zones de combat égale au nombre de groupes
 Le temps de combat - 1 minute 30 - est géré par l'enseignant

1^{er} temps : chaque groupe s'empare du contenu de la situation pour élaborer des règles précises et définir les rôles de chacun

2^{ème} temps : après expérimentation, on utilise les apports de chaque groupe pour définir des règles de jeu et de fonctionnement communes à la classe



CONSIGNES :

- GENERALES : "vous vous organisez pour que tous les élèves se rencontrent et passent dans les différents rôles" – "vous précisez et vous complétez tout ce qui vous semble nécessaire par rôle"
- Aux LUTTEURS : "vous démarrez à 4 pattes et vous cherchez à renverser votre adversaire pour l'immobiliser sur le dos pendant 5 secondes en moins de 1 minute 30"
-
-
- A l'ARBITRE : "tu fais respecter les règles que vous avez écrites :
-
-
- Aux JUGES : "vous donnez le nombre de points à l'arbitre en fin de combat, s'il n'y a pas eu d'immobilisation en fonction des avantages que vous avez définis"

CRITERES DE REUSSITE :

- A la fin du combat chaque arbitre désigne un vainqueur **sans qu'il y aie contestation**

FICHE de RESULTATS des "Taureaux dans l'arène"

Noms des ELEVES : A =

B =

C =

D =

E =

n° des COMBATS	NOMS DES 2 LUTTEURS	Indiquer les noms des vainqueurs ...	
		... Par immobilisation	... Par avantage (nombre de points)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Pour les victoires, marquer la **lettre** du lutteur déclaré vainqueur dans la colonne "par immobilisation" **ou** dans celle "par avantage"