

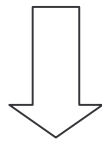
COMPETENCES SPECIFIQUES
*"S'opposer individuellement
et/ou collectivement"*

COMPETENCES TRANSVERSALES
"S'engager dans l'action"

PETITE SECTION 2

JEUX D'OPPOSITION

- Module n° 1 -



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- *Oser s'engager*
- *Connaître les jeux d'opposition*
- *Gérer le contact*



LANGAGE OUTIL

- *Formuler ce qu'il y a à faire*
- *Distinguer les rôles (attaquant/défenseur)*
- *Coder et verbaliser les résultats*

REMARQUES :

- le contact, souvent source de difficulté avec les petits , sera atténué par l'utilisation d'un objet (ballon), ce qui évitera la confrontation directe en corps à corps.
- les situations proposées se vivent à 4 pattes pour éviter les chutes et faciliter le contact.
- préciser que l'on n'a pas le droit d'attraper la tête et le cou.

PHASES - OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p style="text-align: center;">PHASE D'ENTREE (7/8 séances)</p> <p>Pour jouer avec les autres, participer.</p> <p>Pour comprendre ce qu'il y a à faire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - garder le ballon (se défendre) - se saisir du ballon (attaquer) - c'est à dire, ne pas se laisser faire, résister <p>Pour comprendre ce que l'on est à tour de rôle:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Fourmi . Lézard . Spectateur <p>Identifier l'espace de jeu.</p>	<p style="text-align: center;">"les fourmis et les lézards 1" - page 4 -</p> <p style="text-align: center;">"Les fourmis et les lézards 2" - page 5 -</p> <p><u>Remarque :</u></p> <p>Tout le module se déroule avec cette unique situation. Il y aura donc lieu de la faire évoluer avec les variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - grosseur et forme de ballons - nombre de ballons <p>Si au départ on est en situation individuelle, on pourra aussi jouer par équipe (type vider les camps).</p>	<p>Nécessité absolue d'avoir des maillots pour identifier les groupes.</p> <p>Il faut vivre longuement cette situation (6/7 séances) pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - rentrer véritablement en action - comprendre le dispositif - comprendre quand on est lézard et quand on est fourmi - comprendre et dire ce que l'on a à faire <p>-Avant chaque mise en situation bien préciser ce que je fais, si je suis :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Fourmi . Lézard . Spectateur <p>-Penser à la recherche documentaire sur lézards et fourmis.</p>
<p style="text-align: center;">SITUATION DE REFERENCE (sur 4 séances pour voir tous les élèves)</p> <p>Cette séance doit permettre à l'enseignant de repérer l'engagement de chacun des élèves des points de vue :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ S'opposer aux autres pour défendre quelque chose (vérifier que tous entrent en activité). ➤ Comprendre les enjeux : <ul style="list-style-type: none"> - garder le plus longtemps possible pour gagner - résister - aller au contact ➤ Garder le même adversaire 	<p style="text-align: center;">"CONSERVER SON BALLON" - pages 6 et 7 -</p> <p style="text-align: center;">Il s'agit d'une situation similaire aux lézards et fourmis</p>	<p>4 niveaux d'engagement (voir fiche outil)</p> <p>A la fin du jeu, identifier avec chacun si :</p> <ul style="list-style-type: none"> - j'ai réussi à conserver le ballon - j'ai réussi à m'emparer d'un ballon. <p>Cette séance ne peut pas se mener seule. La maîtresse devant renseigner la fiche, elle doit se faire aider par l'ATSEM pour gérer l'activité.</p> <p>Fonctionnement recommandé : par demi classe sur 4 séances (1 semaine) pour une exploitation complète de cette situation.</p>

<p align="center">SITUATION D'APPRENTISSAGE (de 10 à 12 séances)</p> <p>Pour les élèves en difficulté au niveau de l'engagement.</p> <p>Pour les élèves en difficulté dans l'action de "lutter" (comprendre les actions/réactions)</p> <p>Pour améliorer l'opposition et favoriser l'engagement physique</p>	<p>1 – "Protéger tous ses ballons" - page 8 -</p> <p>2 – "Choisir" – page 9 -</p> <p>3 – "Déplacer les meubles" - page 11 -</p> <p>4 – "La cage au tigre" – page 12</p>	<p>La possibilité de choisir son rôle et son adversaire peut inciter les plus timides à se risquer.</p> <p>Pour les plus en difficulté, jouer avec la maîtresse.</p> <p>Le fait d'avoir un objet de plus en plus petit conduit à un contact physique plus intense et peut enclencher des modes d'action propres aux jeux d'opposition (retourner, saisies des bras, ...).</p> <p>Du point de vue du langage, il est intéressant de faire de groupes de 6. Les élèves ont leur nom sur une fiche et ils font une croix verte (gagnée), rouge (perdue).</p>
<p align="center">SITUATION DE REFERENCE FINALE</p> <p>Reprise de la situation de référence initiale pour constater les progrès. Vérifier s'il y a plus d'enfants qui s'engagent (reprendre le tableau initial)</p>	<p align="center">"Le dernier jeu" – pages 13 et 14 -</p>	<p>Ce sont les mêmes que dans le 1^{er} tableau, mais on joue si possible avec des ballons plus petits.</p>

"Les Fourmis et les Lézards 1"

Situation d'ENTREE

"Comprendre la tâche :
garder le ballon"

BUT : "Ne pas échapper son ballon pour ne pas se le faire prendre"

DISPOSITIF :

Deux groupes d'élèves :

- un groupe joueur : les fourmis
- un groupe non joueur : les spectateurs

Modalités :

Les fourmis : disposent chacune d'un ballon qu'elles vont devoir déplacer avec elles en avançant à 4 pattes sur les tapis.

Les spectateurs : sont assis autour des tapis et regardent le jeu. Ils seront joueurs à leur tour.

L'enseignant : va jouer le rôle du lézard en s'emparant des ballons qui échappent aux fourmis mais sans les arracher (uniquement ceux qui roulent loin des joueurs). C'est le seul joueur à pouvoir se déplacer debout.

Matériel :

Les tapis sont disposés les uns à côté des autres en une seule surface, la plus grande possible (6mx4m, soit 12 tapis est une très bonne solution)

CONSIGNES :

On va jouer aux fourmis et lézards. Vous serez les fourmis, je serais le lézard. Les fourmis sont dans la forêt (montrer la zone de jeu = l'ensemble des tapis). Elles se déplacent à 4 pattes (faire un essai avec quelques enfants). Elles gardent avec elles la nourriture (un ballon) qu'elles ont trouvé. Attention si une fourmi échappe le ballon il sera pris par le lézard.

On fera deux groupes, les fourmis et les spectateurs. Pendant que les fourmis joueront, les autres seront spectateurs puis on changera.

Situation d'ENTREE

"Identifier les rôles"

"Les Fourmis et les Lézards 2"

BUT : "Avoir un ballon à la fin des 1 minute 30 de jeu"

DISPOSITIF :

Il est identique au précédent mais avec trois groupes.

Les fourmis : même rôle et même tâche que dans la SITUATION 1.

Les lézards : c'est un groupe d'élèves qui remplace la maîtresse dans ce rôle.

Les spectateurs : même rôle que précédemment.

Démarche :

Chaque groupe est identifié par un maillot (cela aide les élèves à comprendre ce qu'ils sont et l'enseignant à les identifier facilement).

L'enseignant fait placer les fourmis sur le tapis avec un ballon. Lorsqu'elles sont en place, les lézards peuvent entrer à 4 pattes dans la forêt, pour essayer d'aller prendre la nourriture.

Matériel :

Les tapis sont placés côte à côte pour former la surface la plus grande possible.

Pour les 1ères séances, il faut de gros ballons (type basket), on évitera ainsi un maximum de contacts physiques ou de corps à corps en concentrant l'attention sur l'objet.

CONSIGNES :

On va jouer de nouveaux aux lézards et fourmis. Cette fois ce sera un groupe d'élèves qui jouera les lézards (à la place de la maîtresse). Attention tout le monde doit être et se déplacer à 4 pattes.

Les fourmis : "vous devez essayer de garder vos ballons. "

Les lézards : "vous devez voler ces ballons ; vous n'avez pas à attendre qu'elles le perdent, vous pouvez aller le prendre directement."

Les spectateurs : "vous restez assis autour des tapis"

CRITERES DE REUSSITE :

Tous les élèves entrent en activité.

VARIABLE :

Les couples fourmis/lézards ne se font plus au hasard ou par la volonté des joueurs, mais sont désignés par l'enseignant.

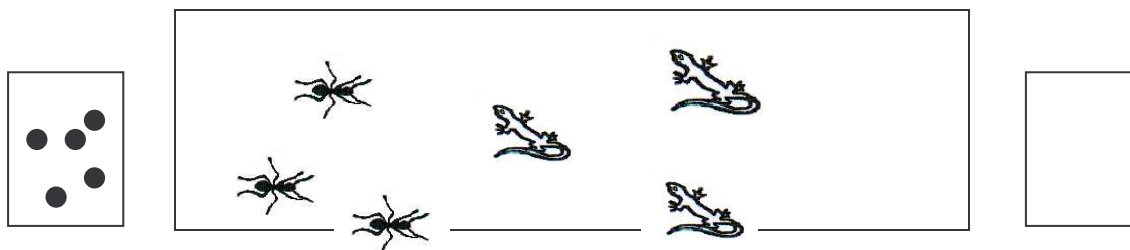
SITUATION DE REFERENCE INITIALE

«Conserver son ballon»

BUT : "Conserver ou s'emparer d'un ballon"**DISPOSITIF :**

Il s'agit du même dispositif que dans les situations d'entrée. "Les lézards et les fourmis" mais, "les adversaires" sont désignés par l'enseignant.

Il s'agit d'établir des duos de force et d'engagement similaire, afin de voir si tous entrent en action.

**Remarques :**

- Inverser les rôles dans chaque duo
- Changer les duos en gardant l'idée de niveau homogène.

Evaluation : voir fiche jointe

CONSIGNES :

On joue encore aux fourmis et lézards mais cette fois, je vous mets par 2 : une fourmi et un lézard. Vous attendez le signal pour vous engager.

CRITERES DE REUSSITE :

Le niveau d'engagement des élèves et la conservation ou non des ballons.

REMARQUE :

Il peut être intéressant, selon le niveau de la classe, d'analyser la fiche de résultat par petits groupes.

"Protéger tous ses ballons"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Favoriser l'engagement"

BUT : "Avoir au moins un ballon".

DISPOSITIF :

Choisir un élève qui est très bien entré dans le jeu pour l'opposer à l'élève en difficulté d'engagement.

L'élève qui est bien entré doit protéger 3 ballons (d'abord 3 gros) celui qui est en difficulté devant s'emparer au moins d'un.

CONSIGNES :

Je vais vous mettre par deux. Un lézard qui aura 3 ballons à garder, une fourmi qui essaiera d'en prendre au moins 1.

Vous aurez une feuille sur laquelle vous noterez vos résultats (voir fiche page suivante).

CRITERES DE REUSSITE :

Les élèves en difficulté s'engagent.

VARIABLES :

Jouer peu à peu sur la taille des ballons (3 moyens, 3 petits), puis sur leur nombre (2 gros, 2 moyens...)

"Choisir"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Favoriser l'engagement"

BUT : *"Je participe au jeu , pour les élèves en difficulté"*
"Je me fixe un projet, pour les élèves bien engagés"

OBJECTIF :

On est toujours dans la même situation que pour les fourmis et les lézards, mais l'élève peut choisir :

- son rôle
- son adversaire.

CONSIGNES :

Vous allez choisir si vous voulez être lézard ou fourmi, puis vous choisirez ensuite un adversaire.

CRITERES DE REUSSITE :

Les élèves en difficulté sont enrôlés.
J'ai gagné mon adversaire.

FICHE ELEVE

NOM	RESULTAT

L'enseignant prépare la fiche avec 4 noms d'élèves.

- Consignes** :
- vous avez 2 feutres : 1 vert et 1 rouge
 - après le jeu, vous venez à 2 et vous cherchez votre nom
 - vous mettez : - 1 croix verte, si vous avez gagné
- 1 croix rouge, si vous avez perdu.

FICHE ELEVE

NOM	RESULTAT

L'enseignant prépare la fiche avec 4 noms d'élèves.

- Consignes** :
- vous avez 2 feutres : 1 vert et 1 rouge
 - après le jeu, vous venez à 2 et vous cherchez votre nom
 - vous mettez : - 1 croix verte, si vous avez gagné
- 1 croix rouge, si vous avez perdu.

"Déplacer les meubles"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Découvrir les principes d'action de l'opposition"

BUT : *"Déplacer un adversaire d'un endroit à un autre"*

DISPOSITIFS :

Les élèves sont par 2. Un joue le meuble l'autre va avoir à le déplacer d'une ligne à une autre. Le principe étant de rouler/tirer/pousser...

Cette situation se vit en 2 temps :

- 1- le meuble coopère et se laisse faire
- 2- le meuble résiste.

Toutes ces situations se vivent toujours à 4 pattes.

CONSIGNES :

Nous allons nous mettre par 2. Un élève sera un meuble (le désigner oralement), un autre sera le déménageur et en poussant, virant etc... essayer de déplacer son camarade.

CRITERES DE REUSSITE :

Engagement réel (résistance/opposition ou volonté de déplacer).

Situation d'APPRENTISSAGE

*"Favoriser le contact : saisir - bloquer"**"La cage au Tigre"***BUT :** *"Traverser une zone sans se faire prendre son objet"***DISPOSITIF :**

Déterminer 3 zones en disposant les tapis dans le sens d'une grande longueur.



Il s'agit de traverser (à partir de la zone 1) à 4 pattes un territoire (zone 2) qui est défendu par un adversaire et d'atteindre la zone 3 sans perdre son objet.

CONSIGNES :

Un groupe de 3 ou 4 élèves va traverser à 4 pattes, chacun avec son objet, une forêt où se tient un méchant tigre qui va vouloir leur voler l'objet.

Vous serez sauvé si vous pouvez entrer dans la maison.

CRITERES DE REUSSITE :

Garder ou prendre le ballon.

VARIABLES :

- La taille de plus en plus petite de l'objet
- Le nombre de tigres en opposition.

SITUATION DE REFERENCE FINALE

«Le dernier jeu»

BUT : "S'emparer de plus de ballons possible".

DISPOSITIF :

Des zones de tapis disposés dans la salle.



Les élèves choisissent tous un ballon (basket, rugby, handball) et se regroupent en fonction de l'objet choisi. Ils vont tous s'opposer entre eux, 2 par 2. Un seul garde l'objet à défendre.
Le jeu dure 1 minute, puis on inverse . Durée totale : 2 minutes.

CONSIGNES :

Vous allez choisir un ballon, puis tous ceux qui auront le même se mettront ensemble. On jouera ensuite 2 par 2. Les autres seront spectateurs.

L'un d'entre vous sera d'abord fourmi : il garde on objet, l'autre sera lézard : il pose son objet.

CRITERES DE REUSSITE :

Voir fiche résultat.

SITUATION DE REFERENCE FINALE

FICHE RECAPITULATIVE DES RESULTATS

Type de ballons :

.....

Jeux N°

NOMS	1		2		3		4	
	F	L	F	L	F	L	F	L

NOTER :

- G (gagner) ou P (perdu) si c'est tenu par l'enseignant
- Croix verte : X ou croix rouge X , si c'est tenu avec les élèves.