

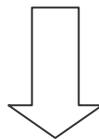
COMPETENCES SPECIFIQUES
*"S'opposer individuellement
et/ou collectivement"*

COMPETENCES TRANSVERSALES
*"Identifier et apprécier les
effets de l'activité"*

MOYENNE SECTION

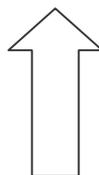
JEUX D'OPPOSITION

- Module n° 2 -



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 :

- dans le module "jeux d'opposition cycle 1 PS2", pour atténuer le contact, on a utilisé un ballon à défendre ou à prendre. Avec les MS, on redémarre avec les mêmes situations, pour des raisons identiques, mais il faudra peu à peu au cours du module entrer dans le corps à corps pour introduire les jeux de lutte en GS.

- les situations proposées se vivent à 4 pattes pour éviter les chutes et faciliter le contact.

PHASES - OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p style="text-align: center;">PHASE D'ENTREE (6/7 séances)</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans l'activité - Comprendre ce qu'il y a à faire - Attaquer / résister - Aller jusqu'au bout de la durée du jeu - Identifier l'adversaire 	<p style="text-align: center;">"Les fourmis et les lézards 1" - page 4 -</p> <p style="text-align: center;">« Les trésors » - page 5 -</p> <p style="text-align: center;">« Le défi » - page 6 -</p>	<p>Les maillots sont indispensables pour identifier les équipes</p> <p>La situation du défi permet de préparer la SRI du point de vue de la notation</p>
<p style="text-align: center;">SITUATION DE REFERENCE INITIALE (2/3 séances)</p> <p>Il s'agit de commencer à construire un répertoire moteur de base permettant de mettre l'autre en difficulté.</p> <p>Pour prendre le ballon que faut-il faire ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - immobiliser - renverser - écarter - tenir <p>Pour garder le ballon ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - rester groupé - résister... 	<p style="text-align: center;">"Conserver ses trésors" - pages 7 et 8 -</p> <p>Dans cette situation on peut avoir une seule zone avec des tapis, comme précédemment dans les autres situations ou plusieurs zones de combat.</p>	<p>Cette situation sera à vivre sur plusieurs séances pour que les élèves s'approprient réellement le dispositif.</p> <p>Il est indispensable de travailler avant en classe la fiche individuelle.</p>

<p>PHASE D'APPRENTISSAGE</p> <p>Pour remédier</p> <ul style="list-style-type: none"> - aux manques de saisies / d'engagement / des maintiens - comprendre, tirer et pousser - s'engager dans un affrontement duel 	<p style="text-align: center;">« Défendre un trésor » - page 9 -</p> <p style="text-align: center;">« La fosse aux ours » - page 10 -</p> <p style="text-align: center;">« Le territoire » - page 11 -</p> <p style="text-align: center;">« L'épervier » - page 12 -</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Importance dans ce jeu de définir collectivement les règles (permis / ou pas) par ex : <ul style="list-style-type: none"> - je ne tire pas les habits - je ne saisis pas les cheveux... ➤ nécessité de mettre des observateurs / arbitres. ➤ Pour ces jeux à rôles différenciés il est intéressant de tenir un tableau à double entrée pour voir si tout le monde est passé partout. ➤ Bien préciser collectivement la règle : à partir de quand un ours est-il sorti complètement de sa cage ?
<p>SITUATION DE REFERENCE FINALE</p> <p>Reprendre la SRI pour pouvoir comparer.</p>	<p style="text-align: center;">« Conserver ses trésors » - page 7 et 8 -</p>	<p>Analyser les résultats avec ceux de la SRI. Vérifier si l'on accepte de rencontrer n'importe quel enfant de la classe (duos désignés par le maître).</p>

"Les Fourmis et les Lézards 1"

Situation d'ENTREE

"S'engager dans l'action"

BUT : "Avoir un ballon à la fin du jeu"

DISPOSITIF :

Matériel : - une surface de tapis la plus grande possible (tapis côte à côte, au moins 12 tapis 2x1m)
- des ballons de taille différente

Les joueurs :

La classe est divisée en 3 équipes. Chacune sera à tour de rôle fourmis / lézards / spectateurs.

Remarque : Chaque équipe est munie d'1 maillot ce qui permet d'aller plus vite dans la mise en place et dans l'identification des rôles.

CONSIGNES :

- Aux FOURMIS : "Vous allez vous installer sur les tapis avec un ballon. Vous devrez conserver celui-ci pendant toute la durée du jeu."
- Aux LEZARDS : "Au signal vous rentrerez sur le tapis et essayerez de vous emparer d'un ballon détenu par une fourmi."

Le vainqueur sera celui qui aura un ballon au signal de fin de jeu donné par la maîtresse.

- Aux SPECTATEURS : "Vous restez assis autour et en dehors des tapis."

VARIABLE :

- Si dans un 1^{er} temps on peut « attaquer » à plusieurs une fourmi, il faudra rapidement :
 - jouer à un contre un
 - désigner des duos fourmis / lézards pour éviter les disparités de poids.
- En fonction de l'engagement des élèves on jouera sur la taille des ballons.

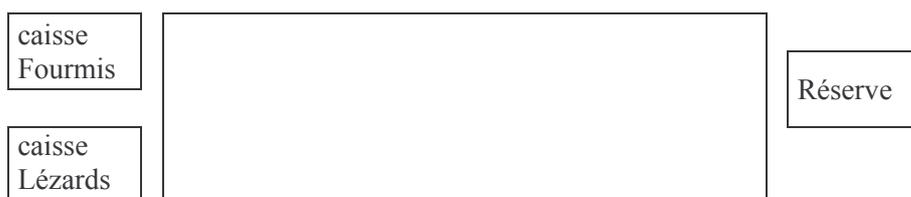
Situation d'ENTREE

"Lutter toute la durée du jeu"

"LES TRESORS"

BUT : *"Avoir le plus de ballons possible dans son camp."***DISPOSITIF :****Matériel :** Une surface de tapis la plus grande possible (tapis côte à côte, au moins 12 tapis 2x1m)

- une caisse réserve avec une vingtaine de ballons
- une caisse pour les fourmis (vide au départ)
- une caisse pour les lézards (vide au départ).



Les joueurs : La classe est divisée en 3 équipes. Chacune sera à tour de rôle fourmis / lézards / spectateurs.
Durée : 2'

CONSIGNES :

- Aux Fourmis : "vous allez prendre un ballon dans la caisse réserve et essayer de le transporter et le poser dans votre caisse. Si vous réussissez ou si vous vous faites prendre votre ballon vous devez retourner en prendre un autre et recommencer."
- Aux Lézards : "vous devez vous emparer des ballons que transportent les fourmis. Si vous réussissez vous le posez dans votre caisse. Vous ne pouvez pas aller vous servir dans la réserve."

Les spectateurs : "vous êtes assis autour du terrain. Vous rappelez à l'ordre les fourmis ou lézards qui se mettent debout."

VARIABLE :

- de plusieurs à un seul sur la fourmi
- lorsqu'une fourmi a perdu son ballon elle part continuer à lutter avec le lézard pour le récupérer.

Situation d'ENTREE

"Engagement duel :
choisir son adversaire"

"LE DEFI"

BUT : "Conserver mon ballon le plus longtemps possible."

DISPOSITIF :

Matériel :

- Les tapis sont agencés comme dans la situation précédente.
- Ballons de 3 sortes : hand / basket / rugby.

Les joueurs : La classe est divisée en 3 équipes. Chacune sera à tour de rôle fourmis / lézards / spectateurs.
Durée : 2'.

CONSIGNES :

- **Aux Fourmis :** "je choisis le ballon avec lequel je veux jouer ainsi que l'adversaire (lézard) qui essaiera de me le prendre. Je dois résister le plus longtemps possible."
- **Aux Lézards :** " je dois essayer de prendre le ballon de la fourmi qui m'a choisi."
- **Durée :** maximum 2'
- **Remarque :** si l'on conserve la terminologie lézards / fourmis c'est par commodité. On peut aussi dire attaquants / défenseur car une fourmi peut choisir indifféremment son adversaire chez les lézards mais aussi chez les fourmis ou parmi les spectateurs.

A la fin de chaque phase de jeu (4 duos en même temps sur le tapis) on renseigne la fiche pendant que les autres combattent de façon qu'à la fin du 1^{er} combat on ait la situation suivante :

- 8 joueurs combattent
- 8 joueurs spectateurs
- 8 joueurs notent.

NOM : -----	FICHE INDIVIDUELLE			
	j'ai été			
	FOURMI		LEZARD	
1 ^{er} Jeu	☺	☹	☺	☹
2 ^e Jeu	☺	☹	☺	☹
3 ^e Jeu	☺	☹	☺	☹
4 ^e Jeu	☺	☹	☺	☹
5 ^e Jeu	☺	☹	☺	☹

SITUATION DE REFERENCE INITIALE*«Conserver ses trésors»*

BUT : "Avoir le plus possible de ballons, parmi les 3 en jeu, à la fin de la partie."

DISPOSITIF :

- Affrontement à un contre un dans des groupes de quatre, constitués par l'enseignant.
- Les duos vont s'affronter à 2 reprises (laisser du temps de récupération entre 2 combats utilisé pour noter les résultats) ou l'on inversera les rôles.
- Chaque joueur, lorsqu'il est « fourmi » dispose d'un stock de 3 ballons placé à proximité de la zone de combat.
- Les 3 ballons sont
 - 1 hand (jaune si possible)
 - 1 basket (rouge)
 - 1 rugby (blanc)(les couleurs aideront à l'identification lors des résultats).
- Les duos choisissent un endroit sur le tapis pour combattre.
- Lorsqu'un combat est terminé (série de 2x4 combattants) on va noter ses résultats.

CONSIGNES :

A tour de rôle vous choisirez un adversaire parmi tous les élèves de la classe. Vous aurez avec lui à faire 2 combats :

- . un où vous serez fourmi
- . un où vous serez lézard.
- Pour vous reposer entre 2 combats, vous noterez le résultat sur la fiche.
- Lorsque vous êtes fourmi vous avez 3 ballons (citer les couleurs). Vous les défendez un par un (montrer avec un élève) en essayant de les conserver le plus longtemps possible.
- Le jeu démarre et s'arrête au signal de la maîtresse (1'30).

Remarque : la consigne étant longue, il est souhaitable de la faire vivre avec un duo.

CRITERES DE REUSSITE :

- Que tous les élèves aient effectué les combats (2/3)
- Qu'ils identifient qui gagne, qui perd, pourquoi ?

FICHE RECAPITULATIVE DES RESULTATS
DE LA SITUATION DE REFERENCE INITIALE

NOM :

Jeu	j'ai été		j'ai gardé ou j'ai pris (mettre des couleurs)		
	Fourmi 	Lézard 			
1 ^{er}					
2 ^{ème}					
3 ^{ème}					
4 ^{ème}					

Pour remplir on met X

exemple :

	Fourmi	Lézard			
1	X		X		X
2		X		X	X

Analyse des résultats

Il est important que chacun identifie bien ses résultats et qu'on commente avec lui. Ce travail peut se faire en tutelle avec 4/5 élèves pendant les ateliers en classe.

A partir de ces fiches, regarder

- qui a gardé beaucoup de ballons ?
- qui a gardé peu de ballons ?
- quels sont les ballons que l'on prend facilement ? Pourquoi ?
- quels sont les ballons que l'on perd facilement ? Pourquoi ?
- Comment faire pour prendre les ballons ?
- Comment faire pour garder les ballons ?

Ce sont ces dernières questions qui sont essentielles car elles font apparaître les verbes d'action nécessaires à la lutte et expliquent les réponses aux questions précédentes.

Situation d'APPRENTISSAGE*"Saisir et maintenir"*

"DEFENDRE UN TRESOR"

BUT : *"Avoir pris ou gardé le trésor à la fin du jeu."*

DISPOSITIF

- une surface de tapis assez grande
- un ballon qui appartient à une équipe
- des équipes de 4/5 joueurs.

CONSIGNES

- Deux équipes vont jouer ensemble à chaque fois. Une équipe aura un ballon et essaiera de s'organiser pour le garder.
- L'autre équipe essaie de s'emparer du ballon.
- Le jeu s'arrête quand l'autre équipe s'empare du ballon ou lorsque la maîtresse le demande.

Durée : 1minute30 à 2minutes (géré par la maîtresse selon l'engagement)

CRITERES DE REUSSITE :

- L'équipe garde le trésor de plus en plus longtemps ou ne le perd plus

VARIABLES

- la taille du ballon à protéger
- la possibilité pour l'équipe qui a perdu le ballon de le récupérer (ne pas arrêter le jeu et jouer les 2mn).

Situation d'APPRENTISSAGE

*"Tirer / Pousser"***"LA FOSSE AUX OURS"****BUT :** *"Sortir tous les ours de la cage".***DISPOSITIF :**

- une surface de tapis assez grande
- une zone centrale identifiée (la cage)
- des équipes de 4/5 joueurs

CONSIGNES :

- Deux équipes vont jouer ensemble. Une équipe sera les ours, l'autre les dompteurs.
- Les dompteurs essaient de sortir les ours de la cage. Lorsqu'un ours est sorti de la cage, il n'a pas le droit d'y rentrer. Il faut sortir tous les ours.
- On changera de rôle sur une autre partie.

Remarque : si les dompteurs n'arrivent pas à sortir les ours en moins de 2 minutes, arrêter le jeu pour gérer l'engagement physique. On pourra alors compter les ours restants.

CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir à sortir les ours de plus en plus vite de la cage ou de plus en plus d'ours dans un temps donné

"LE TERRITOIRE"

Situation d'APPRENTISSAGE

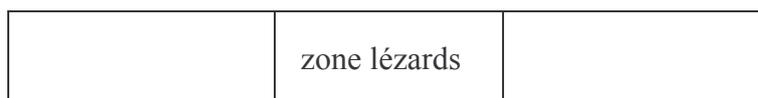
"Attraper / Bloquer"

BUT : "Arrêter une fourmi qui se sauve."

DISPOSITIF :

- une surface de tapis en longueur avec 3 zones (voir croquis)
- des groupes de 4/5 fourmis - un groupe de 2 lézards (à faire varier)

sens de la traversée



CONSIGNES :

- Les fourmis veulent traverser la forêt. Elles doivent passer par la zone des lézards.
- Les lézards essaient d'attraper et de tenir les fourmis qu'ils peuvent saisir. Les lézards n'ont pas le droit de sortir de leur zone.

Remarque : - faire des groupes équilibrés pour éviter que les élèves aient peur
- changer souvent de lézards.

CRITERES DE REUSSITE :

- Les lézards bloquent de plus en plus de fourmis, puis de plus en plus vite

VARIABLE :

Mettre 2 zones de lézards avec 1 ou 2 lézards selon le niveau d'engagement.



Situation d'APPRENTISSAGE

*"Attraper / Maintenir"***"L'ÉPERVIER"****BUT :** *"Attraper les lapins qui passent."***DISPOSITIF :**

- une surface de tapis en longueur
- des groupes de 4/5 lapins - 1 épervier

**CONSIGNES :**

- Les lapins essaient de traverser pour aller d'une maison à l'autre sans se faire attraper par l'épervier.
- L'épervier n'a pas de zone, il peut aller partout, sauf dans les maisons des lapins.

Remarque : Dans les premiers jeux, mettre plutôt comme épervier des enfants qui s'engagent facilement.

CRITERES DE REUSSITE :

- Les éperviers attrapent au moins la moitié des lapins en 3 passages

VARIABLE :

Augmenter le nombre d'éperviers.