

CYCLE JEUX D'OPPOSITION.

École maternelle.

1/Présentation de l'activité.

Les sports de combat sont des activités à risques.

C'est pourquoi nous nous limiterons aux activités dites d'opposition.

Dans le cadre des jeux d'opposition, l'enseignant peut intervenir seul dans sa classe respectant certaines règles de bon sens.

Les enfants seront vêtus d'un survêtement et d'un tee shirt. Il est recommandé de prévenir les parents que le risque de déchirer les vêtements est important.

Recommandation :

On s'attardera un moment sur les règles de sécurité et sur la définition de l'activité.

Règle d'or

NE PAS FAIRE MAL. NE PAS SE LAISSER FAIRE MAL.

1/interdiction de prendre la tête à deux bras.

2/Interdiction d'attaquer avec la tête dans le ventre de l'adversaire.

3/ Pas d'appui manuel sur la tête.

4/ Pas de tirade brusque au niveau du coude.

5/Interdiction de forcer une articulation.

6/Interdiction de croiser les doigts

PREALABLES OBLIGATOIRES A LA SEANCE.

1/rappel des règles de sécurité et de camaraderie.

2/proposer un échauffement adapté à l'activité concernant les parties motrices sollicitées en faisant appel aux actions spécifiques des jeux d'opposition :

Tirer, chuter, porter, rouler....

3/ prévoir des phases d'actions relativement courtes avant un début et une fin clairement signalés.

4/ proposer de changer de rôle en alternance.

5/ prévoir un temps de relaxation en fin de séance.

6/ Prévoir un bilan de la séance.

Les IO :

Domaine de Compétence spécifique :

“S’opposer individuellement ou collectivement “

- rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle.
- Coopérer avec des partenaires pour s’opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, attaquant, défenseur.

- Objectif 1 : agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets
- Objectif 2 : adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variées
- Objectif 3 : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique
- Objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer

Activités de jeux d'opposition et autres activités.

Vivre ensemble :

Respect de la règle du jeu et de l'adversaire.
Réinvestissement lors d'un débat sur la vie de classe.

Maîtrise de la langue :

-A l'oral lors du bilan de la séance.
Par écrit lors du récit de la séance.(dictée à l'adulte).
Lors de l'élaboration collective d'une règle ou d'une modification.
-Lecture, lors des recherches sur les jeux existants.
- lecture de la règle etc....

Découverte du monde :

-Domaine du temps.

Recherche sur les sports de lutte ou d'opposition au cours des temps.


Passer d'abord par des jeux d'opposition au sol avant de poursuivre par des activités debout.


Les enfants découvrent l'activité, s'initient aux règles de sécurité, jouent avec l'autre, s'opposent en toute sécurité.

Le passage debout induira des chutes d'où la nécessité de maîtriser d'abord le sol pour également dédramatiser l'activité d'opposition duelle.

Il est essentiel d'organiser les groupes d'enfants ou de binôme en fonction de paramètres essentiels tels que le poids, la taille etc.....

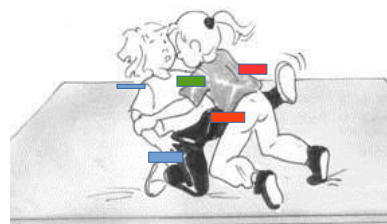
Jeux d'opposition Au sol	ACCEPTER LE CORPS À CORPS	Situation d'entrée : combat de coqs.	C1
---	--	---	-----------

<p>DISPOSITIF : - Sur l'espace tapis au complet. Les enfants sont répartis sur l'espace.</p> <p>Règles du jeu : les enfants sont debout sur les genoux ils doivent se faire tomber au sol en se poussant. Les mains sont déjà sur le corps de leur camarade (exclure la frappe).</p>  <p>Matériel : tapis lutte.</p> <p>Organisation du groupe : les élèves sont répartis par deux face à face (mettre ensemble des enfants de même poids et taille.) Les autres groupes observent puis alternance des rôles.</p>
<p>CONSIGNES : Au signal les adversaires essaient de se renverser.</p>

<p>Pour faciliter -attaquer chacun son tour au commandement de l'enseignant.</p>	<p>Pour compliquer -les enfants peuvent se déplacer uniquement en rotation autour de leur espace de jeu.</p> 
<p>CE QUI EST A APPRENDRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - accepter le corps à corps. - Rechercher des moyens plus efficaces . - Respecter l'autre, jouer sans lui faire mal. 	
<p>CRITERES DE REUSSITE : -Déséquilibrer son adversaire.</p>	

jeux d'opposition À genoux variable : jeu debout.	ACCEPTER LE CORPS À CORPS JOUER AVEC L'AUTRE	Situation d'apprentissage : Les pinces à linge.	C1
--	---	--	-----------

DISPOSITIF : -
 Sur l'espace tapis au complet.
 Les enfants sont deux par deux.



Règles du jeu : Les enfants sont en binômes. L'un des deux a des pinces à linge accrochées sur ses vêtements.

Au signal et sur 1mn, les attaquants doivent attraper un maximum de pinces à linge. Les enfants ne doivent pas se déplacer sauf en rotation sur place.

Matériel : tapis lutte, pinces à linge.

Organisation du groupe : 5 à 6 groupes simultanés.

CONSIGNES :

Au signal les attaquants tentent d'attraper un maximum de pinces. Les défenseurs tentent de juguler les attaques.

Pour faciliter

-De nombreuses pinces.
 Elles sont placées sur les manches et le ventre.

Pour compliquer

- que quelques pinces, elles sont placées dans le dos .
 - variante avec un foulard dans le dos.

CE QUI EST A APPRENDRE.


- Rechercher des moyens pour attraper par surprise
- Rechercher des appuis et se protéger en repoussant ou en se dégageant sur place.
- Respecter l'autre, jouer sans lui faire mal.

CRITERES DE REUSSITE :

- attraper toutes les pinces.
- empêcher l'attaque et la prise par un déplacement sur place ou un contre.

Jeux d'opposition Au sol	ACCEPTER LE CORPS À CORPS	Situation d'apprentissage : Arrêter les fourmis	C1
---	--	--	-----------

DISPOSITIF : -
Sur l'espace tapis au complet. Les enfants évoluent sur l'espace.



Règles du jeu : Empêcher les fourmis de se déplacer.
Plaquée au sol ou non.
Fin du jeu quand toutes les fourmis sont immobilisées ou sur un temps de 1 minute et l'on compte le nombre de fourmis attrapées.

Matériel : tapis lutte.

Organisation du groupe : les enfants sont répartis en groupes de 5 à 6.
6 fourmis à 4 pattes/ 2groupes de chasseurs à 4 pattes. Les autres groupes observent puis alternance des rôles.

CONSIGNES :
Au signal les chasseurs entrent dans l'espace de jeu pour fixer au sol les fourmis. (les empêcher de se déplacer).

<p>Pour faciliter</p> <ul style="list-style-type: none"> -Jouer sur le nombre de fourmis ou d'attaquants si l'on veut faciliter le rôle de l'un ou de l'autre. -Les attaquants ont le droit d'être debout. (déplacement plus rapide). -réduire la surface de jeu. 	<p>Pour compliquer</p> <ul style="list-style-type: none"> -les fourmis peuvent se dégager. (ne pas se débattre) -plusieurs attaquants peuvent bloquer une fourmi. -retourner les fourmis.
---	--

CE QUI EST A APPRENDRE

- accepter le corps à corps.
- Rechercher des moyens plus efficaces.
- Respecter l'autre, jouer sans lui faire mal.


CRITERES DE REUSSITE :

- bloquer toutes les fourmis.
- immobiliser la fourmi qui ne se déplace plus.
- pour la fourmi réussir à se débloquer.

Jeux d'opposition Au sol	ACCEPTER LE CORPS À CORPS JOUER AVEC L'AUTRE	Situation d'apprentissage : Sortir les ours dans la tanière.	C1
---	---	---	-----------

<p>DISPOSITIF : - Sur l'espace tapis au complet. Les enfants évoluent sur l'espace.</p> <div data-bbox="965 475 1182 655" data-label="Image"> </div> <p>Règles du jeu : sortir tous les ours du tapis. Le jeu est terminé quand tous les ours sont sortis du tapis. Les ours peuvent se mettre en boule. Les chasseurs peuvent se mettre à plusieurs. Ils immobilisent l'ours puis ils le sortent.</p> <p>Matériel : tapis lutte.</p> <p>Organisation du groupe : groupes de 5 à 6. Un groupe à 4 pattes sur le tapis. 2 groupes pour sortir les ours. Alternance.</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1312 399 1704 775"> <p>Pour faciliter</p> <ul style="list-style-type: none"> -Jouer sur le nombre d'ours ou de chasseurs si l'on veut faciliter le rôle de l'un ou de l'autre. -Les attaquants ont le droit d'être debout. (déplacement plus rapide). -réduire la surface de la tanière. </td> <td data-bbox="1711 399 2072 775"> <p>Pour compliquer</p> <ul style="list-style-type: none"> -les ours peuvent se dégager. -plusieurs attaquants peuvent porter ou tirer un ours. - les ours peuvent s'aider entre eux.(en se tenant , difficulté de bouger deux ours en même temps) </td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="1312 780 2072 1015"> <p>CE QUI EST A APPRENDRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - accepter le corps à corps. - Rechercher des moyens ou des prises plus efficaces. -coopérer avec mes coéquipiers. - Respecter l'autre, jouer sans lui faire mal. </td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="1312 1019 2072 1203"> <p>CRITERES DE REUSSITE :</p> <ul style="list-style-type: none"> -sortir tous les ours. . - pour l'ours réussir à résister et demeurer dans le tapis. </td> </tr> </table>	<p>Pour faciliter</p> <ul style="list-style-type: none"> -Jouer sur le nombre d'ours ou de chasseurs si l'on veut faciliter le rôle de l'un ou de l'autre. -Les attaquants ont le droit d'être debout. (déplacement plus rapide). -réduire la surface de la tanière. 	<p>Pour compliquer</p> <ul style="list-style-type: none"> -les ours peuvent se dégager. -plusieurs attaquants peuvent porter ou tirer un ours. - les ours peuvent s'aider entre eux.(en se tenant , difficulté de bouger deux ours en même temps) 	<p>CE QUI EST A APPRENDRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - accepter le corps à corps. - Rechercher des moyens ou des prises plus efficaces. -coopérer avec mes coéquipiers. - Respecter l'autre, jouer sans lui faire mal. 		<p>CRITERES DE REUSSITE :</p> <ul style="list-style-type: none"> -sortir tous les ours. . - pour l'ours réussir à résister et demeurer dans le tapis. 	
<p>Pour faciliter</p> <ul style="list-style-type: none"> -Jouer sur le nombre d'ours ou de chasseurs si l'on veut faciliter le rôle de l'un ou de l'autre. -Les attaquants ont le droit d'être debout. (déplacement plus rapide). -réduire la surface de la tanière. 	<p>Pour compliquer</p> <ul style="list-style-type: none"> -les ours peuvent se dégager. -plusieurs attaquants peuvent porter ou tirer un ours. - les ours peuvent s'aider entre eux.(en se tenant , difficulté de bouger deux ours en même temps) 						
<p>CE QUI EST A APPRENDRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - accepter le corps à corps. - Rechercher des moyens ou des prises plus efficaces. -coopérer avec mes coéquipiers. - Respecter l'autre, jouer sans lui faire mal. 							
<p>CRITERES DE REUSSITE :</p> <ul style="list-style-type: none"> -sortir tous les ours. . - pour l'ours réussir à résister et demeurer dans le tapis. 							
<p>CONSIGNES : Au signal les chasseurs entrent dans l'espace de jeu pour attraper les ours et les sortir du tapis. Varier les saisies.</p>							

Jeux d'opposition Au sol	PRENDRE EN COMPTE L'AUTRE. ACCEPTER LE CORPS À CORPS	Situation d'apprentissage : entrée dans l'activité Les déménageurs.	C1
---	---	--	-----------

<p>DISPOSITIF : 2 équipes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 groupe d'enfants fait "les meubles", l'autre sera l'équipe des déménageurs. - Les "meubles" sont disposés sur tout le tapis. Les déménageurs doivent les transporter le plus vite possible dans leur camion (zone matérialisée sur le tapis). - Les meubles prennent des positions les plus diverses (assis, debout, coucher, à quatre pattes etc...) - les déménageurs doivent les porter en l'état. <p>Arrêt du jeu : Fin des deux minutes signalées par l'enseignant. On compte le nombre d'objets dans le camion.</p> <p>Organisation du groupe : - classe :2 groupes déménageurs,2 groupes meubles. 5 à 6 enfants par équipe.</p>	<p>Pour faciliter Les "meubles" sont allongés, l'on peut les tirer sur le tapis.</p>	<p>Pour compliquer</p> <ul style="list-style-type: none"> - le "meuble" ne doit jamais toucher le tapis lors du transport.coopération entre les déménageurs pour porter. <p>*Attention : On ne laisse pas tomber le copain transporté !</p>
<p>CONSIGNES : En deux minutes vous devez transporter le plus grand nombre de meubles (sans les abîmer) dans votre camion. - les meubles ne doivent pas bouger et se faire le plus lourds possible.</p>	<p>CE QUI EST A APPRENDRE</p> <p>Prise de conscience de l'autre et du corps de l'autre dans l'opposition et la non coopération du "transporté"</p> <p>CRITERES DE REUSSITE : Le plus grand nombre de "meubles "transportés"</p> 	

<p>Jeux d'opposition Au sol</p>	<p>ACCEPTER LE CORPS À CORPS JOUER AVEC L'AUTRE</p>	<p>Situation d'apprentissage : Chats et souris</p>	<p>C1</p>
---	---	---	------------------

DISPOSITIF : -

Sur l'espace tapis au complet. Les enfants évoluent sur l'espace.



Règles du jeu : chaque chat tient une souris au sol. Ces dernières doivent s'évader pour se réfugier dans le nid. Fin du jeu : constat sur 1m30s.

Matériel : tapis lutte. matérialiser un espace de 2mx2m avec des coupelles (nid des souris)

Organisation du groupe : groupes de 5 à 6.

Un groupe de souris à plat ventre, un groupe de chats qui tiennent leur souris au départ. Alternance. (groupes qui observent).

CONSIGNES :

Au signal les souris tentent de se libérer. Les chats tentent de maîtriser leur prise. les souris peuvent se sauver dans leur nid où elles sont sauvées.

Pour faciliter

- Pour les chats Les souris sont sur le ventre au début du jeu.
- Pour les chats, il n'y a pas de nid pour les souris. Les souris sont à 4 pattes.

Pour compliquer

- le nid est placé plus loin de la zone de tenu.
- Le chat est couché sur le dos de la souris. Il y a deux chats pour une souris.
- pour les souris il n'y a pas de nid.


CE QUI EST A APPRENDRE

- accepter le corps à corps.
- Rechercher des moyens ou des prises plus efficaces.
- Rechercher des appuis et des prises de dégagement plus efficaces.
- Respecter l'autre, jouer sans lui faire mal.

CRITERES DE REUSSITE :

- bloquer les souris dans le temps imparti.
- pour la souris se sauver et se réfugier dans le nid.

Jeux d'opposition Au sol	ACCEPTER LE CORPS À CORPS JOUER AVEC L'AUTRE	Situation d'apprentissage : Je garde mon trésor.	C1
---	---	---	-----------

<p>DISPOSITIF : - Sur l'espace tapis au complet. Les enfants évoluent sur l'espace restreint qui leur est imparti.</p>  <p>Règles du jeu : chaque défenseur tient son trésor sous lui au sol. Les attaquants doivent le "voler". Fin du jeu : constat sur 1m30s.</p> <p>Matériel : tapis lutte. Ballons ou coussins.</p> <p>Organisation du groupe : groupes de 2 enfants. Un groupe d'enfants à plat ventre qui tiennent chacun un ballon ou un coussin sous leur ventre. L'autre groupe d'élèves va tenter de voler le "trésor".</p> <p>CONSIGNES : Au signal les possesseurs du trésor le protègent. Les autres tentent de "voler" le trésor.</p>

<p>Pour faciliter - Pour les "attaquants" le ballon est gros. - Pour les "défenseurs" il est plus petit. Les attaquants "attaquent" à deux. .</p>	<p>Pour compliquer - varier sur la taille de l'objet. - l'attaquant doit prendre l'objet sans mettre le défenseur sur le dos.</p>
<p>CE QUI EST A APPRENDRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - accepter le corps à corps. - Rechercher des moyens ou des prises plus efficaces. - Rechercher des appuis et des prises de dégagement plus efficaces. - Respecter l'autre, jouer sans lui faire mal. 	
<p>CRITERES DE REUSSITE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - "voler" le trésor. - pour le défenseur avoir toujours son trésor au stop final. 	

Rappel :

- *Lors de chaque séance : rappeler les règles de sécurité.**
- *Faire un échauffement spécifique en s'appuyant sur des actions inhérentes aux jeux d'opposition, tirer, porter, rouler, chuter, pousser. Ce temps est important et doit avoir une durée certaine. Chaque articulations et groupes musculaires seront sollicités.**

Proposer un travail spécifique concernant le cou et les épaules. Il est important d'être vigilant et prudent en ce qui concerne ces parties du corps.

- *Prévoir des assauts très courts avec des signaux précis de début et de fin d'action. Les rotations entre groupes doivent se faire d'une manière rapide afin de favoriser au maximum l'engagement et l'action.**

- *A la fin de chaque séance il est prépondérant de prévoir un temps de retour au calme.**

- *Faire un bilan de la séance.**