

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES

Réaliser une action que l'on peut mesurer

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

✓ Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

✓ S'engager dans l'action

Faire un projet d'action

Identifier et apprécier les effets de l'activité

Se conduire dans le groupe en fonction des règles

CYCLE 1

JEUX D'OPPOSITION

Cette fiche présente des situations.



Les enjeux des activités d'opposition duelle (repérer les rôles, accepter le contact, esquiver) peuvent être abordés à partir de trois situations de référence.

LES ENJEUX DE L'ACTIVITÉ

Le respect de la règle d'or

Il s'agit de respecter l'autre tout autant que soi et de se contrôler pour éviter de faire ou de se faire mal.

L'arbitrage

Il concourt à la compréhension des règles et consiste, au cycle 1, en la gestion du temps (durée des jeux) et de l'espace (aire de jeu).

Les niveaux de progrès

Au cycle 1, les acquisitions motrices s'élaborent dans des situations où les rôles sont clairement identifiés :

- deux équipes, l'une active, l'autre passive ;
- un actif contre un passif ;
- un contre un, attaquant ou défenseur.

Pour chacun d'eux, la situation de référence décrite permet d'accéder aux enjeux de l'opposition duelle, d'identifier les difficultés des élèves et de proposer des situations de progrès. Reprises à l'issue d'un module d'apprentissage, ces situations servent d'évaluation des acquis.

La mise en œuvre

L'espace doit permettre une action en toute sécurité (surface recouverte de tapis de protection). La tenue des élèves doit être adaptée : des vêtements amples et de tissu souple pour éviter les brûlures lors des frottements sur le tapis (par exemple, des joggings).

LES SITUATIONS

LES OURS ENDORMIS

Nature de l'opposition : elle est collective et les rôles sont différenciés.

Objectifs

- coopérer et respecter l'autre en adaptant son comportement ;
- utiliser des actions élémentaires : porter, soulever, etc.
- accepter le contact.

Dispositif

Organisation :

- trois espaces sont délimités (deux cavernes séparées par la prairie) ;
- les enfants sont répartis en deux équipes : les ours dorment dans l'une des cavernes, les fermiers sont assis dans leur aire et se déplacent debout ;
- des observateurs veillent au respect de l'espace de jeu et des chronomètres gèrent le temps.

Consignes : alors que les ours dorment allongés, les fermiers doivent les transporter dans l'autre caverne. Si les ours touchent le sol, ils se réveillent et regagnent, à quatre pattes, leur abri initial pour s'y rendormir.

Durée : un enfant-observateur récite une comptine (30 s. maximum). Le jeu s'arrête lorsqu'elle est terminée ou que tous les ours sont dans l'autre caverne.

Les réponses attendues

- les fermiers coopèrent pour déplacer l'ours ; ils choisissent des zones de préhension efficaces ; ils achèvent leur tâche : ils transportent l'ours jusque dans la caverne ;
- les ours gênent les fermiers en s'alourdissant (corps relâché) et marchent tranquillement pour aller se rendormir.

Comportements observés

- les fermiers ne s'organisent pas ;
- ils soulèvent les ours par les extrémités des membres ;
- face à la difficulté, ils abandonnent la tâche en cours ;
- ils relâchent leur attention pendant le transport.

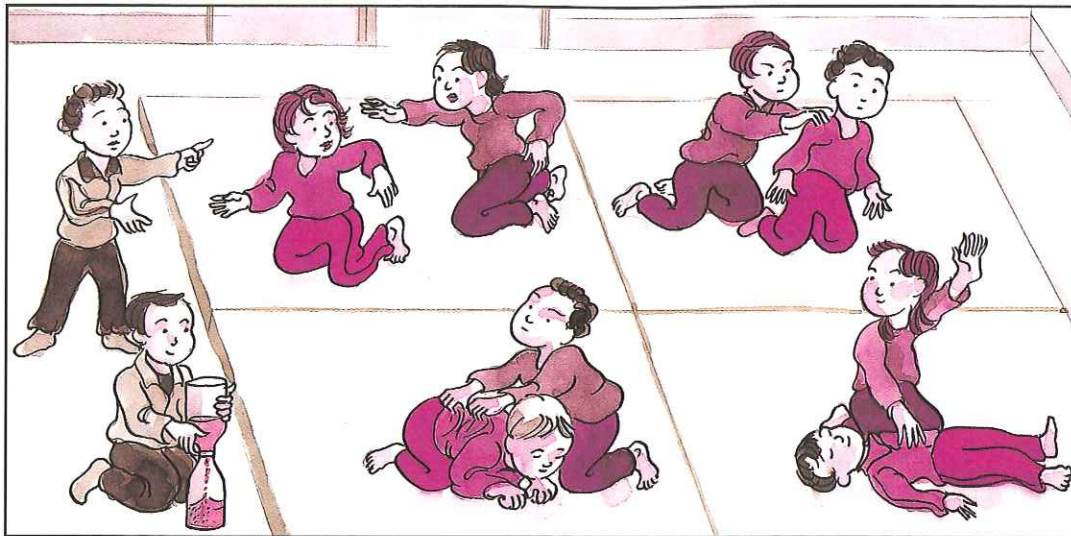
Vers des situations de progrès

- simplifier la tâche : déplacer des objets plus légers ou objets souples et volumineux nécessitant l'entraide, etc. ;
- complexifier la tâche : déplacer des objets encombrants et lourds (tapis, agrès, etc.)

Du combat collectif au duel



PAR L'ÉQUIPE EPS 1 DU GARD



RETOURNER LA TORTUE

Nature de l'opposition : elle est individuelle, l'un attaque, l'autre s'oppose et résiste.

Objectifs

- aller vers le corps à corps ;
- combiner des actions élémentaires dans un but identifié ;
- déséquilibrer l'adversaire.

Dispositif

Organisation :

- chaque groupe de quatre élèves dispose d'un espace de 2 m² environ ;
- deux rôles sont définis : le jardinier et la tortue ;
- un chronomètre utilise un sablier constitué de deux bouteilles plastique contenant du sable et reliées par le goulot ;
- un arbitre veille au respect des règles et des limites du terrain.

Consignes : le jardinier, à genoux à côté de la tortue à quatre pattes, n'est pas content car elle mange ses salades. Pour l'empêcher de continuer, il doit la retourner sur le dos.

Durée : l'enfant observateur annonce la fin des combats lorsque la tortue a été retournée ou que tout le sable s'est écoulé.

Les réponses attendues

- l'attaquant provoque des déséquilibres ;
- il enchaîne des actions efficaces ;
- le défenseur augmente sa surface d'appui au sol ;
- il abaisse son centre de gravité.

Les comportements observés

- la tortue refuse l'affrontement et préfère la fuite ;
- elle reste immobile et attend passivement les actions de l'adversaire ;

- elle est mobile pour faire face au jardinier ;
- celui-ci n'effectue qu'un type d'action motrice (pousser ou tirer).

Vers des situations de progrès

- simplifier la tâche : diminuer le nombre d'appuis (la tortue n'a que trois pattes) ;
- complexifier la tâche : lorsque la tortue est retournée, elle peut revenir sur ses pattes, il faut donc l'immobiliser.

L'APPRENTI SORCIER

Nature de l'opposition : elle est individuelle, les deux joueurs sont actifs et les statuts sont différents (un attaquant et un défenseur).

Objectifs

- repérer les rôles ;
- accepter le contact, l'esquiver et/ou le provoquer.

Dispositif

Organisation :

- Les élèves sont répartis en groupes de 4 :
- un apprenti et un sorcier (ce dernier a une

étiquette autocollante, la « formule magique » apposée sur son dos) ;

- un chronomètre muni de deux bocal et de 20 grosses perles ;
- deux observateurs veillent au respect des limites du terrain.

Consignes : en se déplaçant toujours à genoux, l'apprenti doit s'emparer de la « formule magique » collée dans le dos du sorcier et la rapporter au chronomètreur.

Durée : le chronomètreur annonce la fin du combat dès qu'il a reçu la « formule magique » ou lorsqu'il a transvasé les 20 perles d'un bocal à l'autre, soit 30 secondes maximum.

Les réponses attendues

- l'attaquant saisit, tire, agrippe, etc. ;
- le défenseur esquive et protège son étiquette.

Les comportements observés

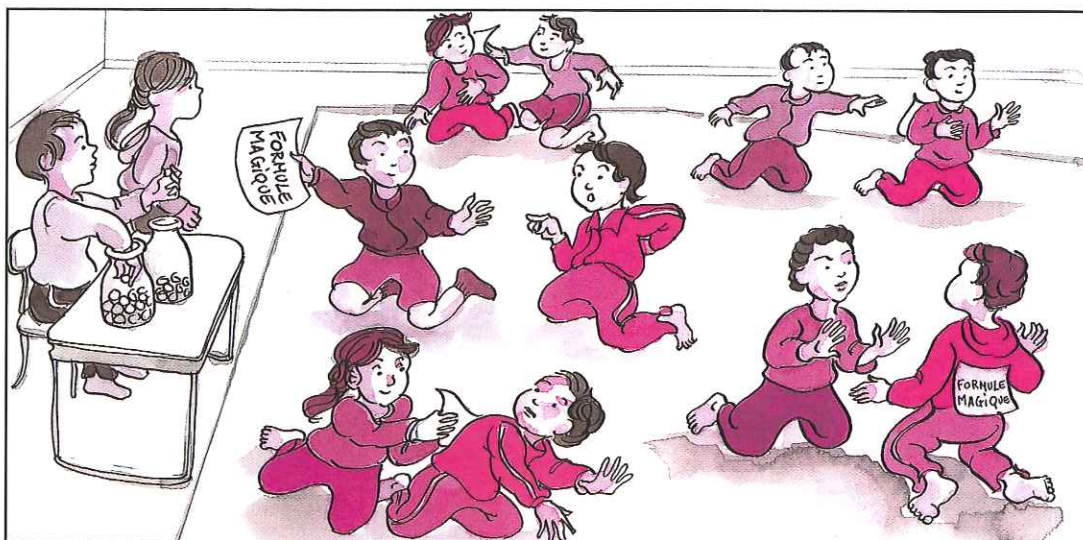
- le sorcier refuse l'affrontement et préfère la fuite : les binômes se poursuivent ;
- le sorcier saute, attaque, se met sur le dos, se place toujours face à l'apprenti, etc.

Vers des situations de progrès

- simplifier la tâche : proposer des jeux de retournement avec un « sorcier », joueur passif ;
- complexifier la tâche : l'apprenti a trois étiquettes à prendre successivement.

Equipe EPS 1 du Gard.

Cette fiche a été élaborée à partir du document *La lutte à l'école, jeux d'opposition* réalisé par l'équipe départementale EPS du Gard ; coordination C. Garrel (CPC-EPS, Nîmes 3), P. Infante (CPC-EPS, Gard Sud) et J. Vedel (CPC-EPS, Alès 2)



N.D.L.R. Pour d'autres fiches concernant les jeux d'opposition au cycle 1, lire également EPS 1 n° 67, 79, 87, 104.