

# Préhension et contrôle

## CYCLE 1

Élaborer une unité d'apprentissage nécessite de définir des étapes de progrès : voici des situations pour surmonter les quatre problèmes fondamentaux rencontrés par les élèves dans des situations de combat duel.

### ATTRAPER

#### Comportement observable

L'enfant reste loin de l'adversaire, l'attrape à bout de bras : le contact est furtif.

#### Progrès recherchés

Rendre la saisie active et permettre de pénétrer l'espace proche de l'adversaire.

#### Chat-touché

*But* : rechercher le contact.

*Organisation* : un joueur désigné doit toucher le plus d'élèves possible en restant dans l'espace de jeu.

*Règle de fonctionnement* : l'espace d'évolution est précisément délimité.

*Critère de réussite* : le nombre d'enfants touchés dans le temps imparti.

*Variante* : les modes de déplacements du joueur désigné ou des autres (quatre pattes, accroupi, ramper, etc.).

#### La pieuvre

*But* : maintenir l'immobilisation.

*Organisation* : par binôme. Un joueur est allongé au sol, sur le dos et doit réussir à se

retourner à plat ventre. L'autre s'y oppose.

*Règle de fonctionnement* : veiller à alterner les rôles et à adapter les durées des combats en fonction des réactions des enfants.

*Critères de réussite* : le nombre de retournements réalisés ou le temps d'immobilisation.

*Variante* : le joueur allongé doit fuir le contact, en restant dans la même position.

### S'ÉQUILIBRER ET DÉSÉQUILIBRER

#### Comportement observable

Toute action met en péril l'équilibre propre des combattants.

#### Progrès recherchés

Augmenter sa stabilité grâce au rôle équilibrateur des bras et à la mobilité des appuis.

#### Les chatons

*But* : accepter le contact en mouvement.

*Organisation* : par binôme et allongés.

*Règles de fonctionnement* : les deux joueurs doivent conserver, en permanence le contact entre eux et s'entraîner mutuellement à rouler.

### JEUX D'OPPOSITION

#### Compétence transversale :

... adapter ses comportements à l'activité exercée ...

#### Compétences disciplinaires :

... utiliser à son initiative ou en réponse aux sollicitations du milieu un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires ...

... participer avec les autres à des jeux en respectant des règles simples dont il comprend l'utilité ...

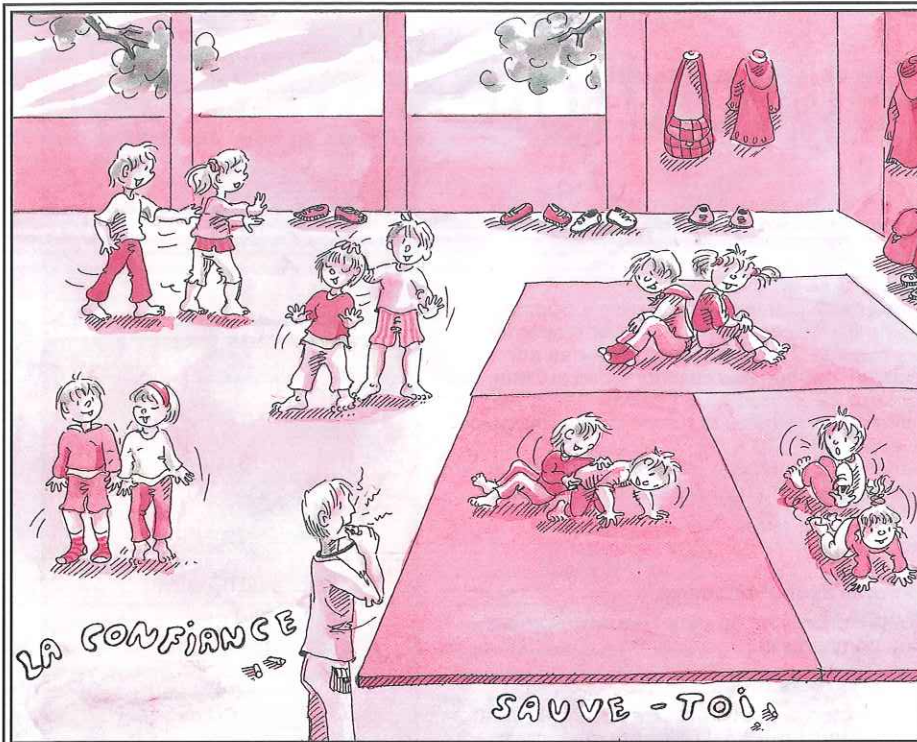
*Critère de réussite* : rouler trois fois dans le temps imparti.

*Variante* : les prises (mains-poignets, mains-chevilles, etc.). Elles imposeront de rouler en conservant le contact poitrine contre poitrine.



DESSINS : VÉRONIQUE SUSTRAC





### Le piège

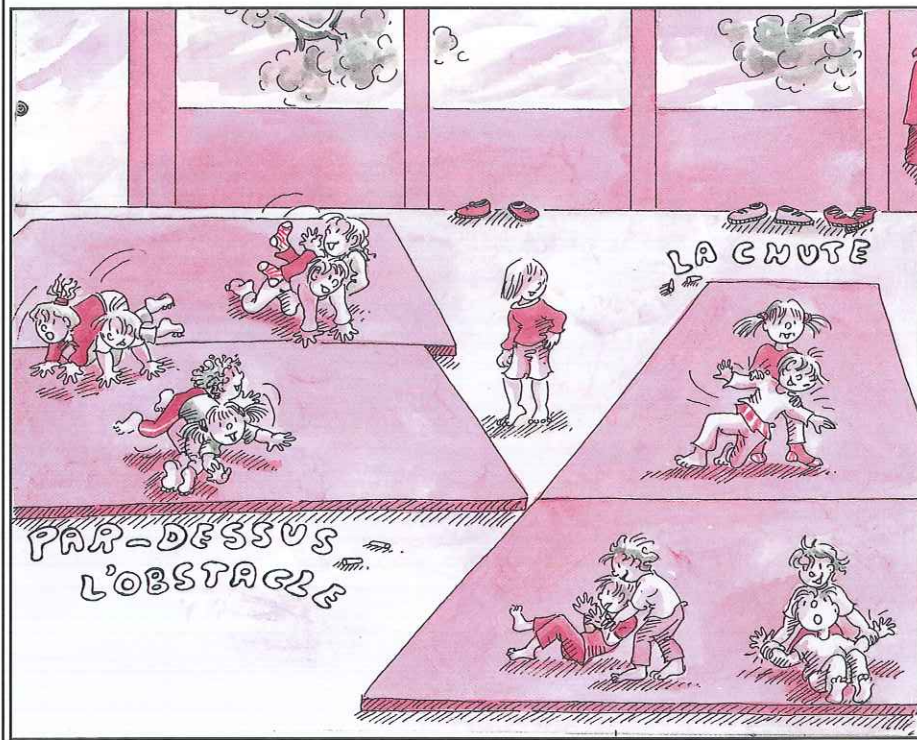
**But :** amener l'adversaire dans une zone délimitée.

**Organisation :** par binôme, les rôles sont identifiés : l'attaquant doit mettre en contact une partie du corps de l'adversaire avec le tapis de la zone matérialisée.

**Règles de fonctionnement :** la durée est limitée à 5 secondes. Au départ, les joueurs

sont à genoux. On veillera à alterner les rôles et à adapter les durées des combats en fonction des réactions des enfants.

**Critère de réussite :** le temps nécessaire.  
**Variante :** indiquer les parties du corps devant toucher la zone ; augmenter l'espace de jeu ou la distance entre le point de départ et la zone interdite.



### CONTRÔLER

#### Comportement observable

L'enfant reste statique et éloigné de l'adversaire. Son contrôle est de courte durée.

#### Progrès recherchés

- utiliser son corps pour peser sur l'adversaire,
- percevoir le placement du corps de l'autre.

#### La confiance

**But :** se laisser conduire par un partenaire.

**Organisation :** les couples sont assis dos à dos.

**Règle de fonctionnement :** un joueur ferme les yeux et l'autre le guide dans ses déplacements.

**Critère de réussite :** l'acceptation du guidage.

**Variante :** les formes de conduite ou les points de contact.

#### Sauve-toi

**But :** saisir et maintenir l'adversaire.

**Organisation :** les couples sont assis dos à dos. Les rôles sont déterminés.

**Règle de fonctionnement :** au signal, l'un des joueurs se sauve à quatre pattes, l'autre doit le retenir en le maintenant contre son corps.

**Critère de réussite :** marquer davantage de points que son adversaire.

**Variante :** les modes de déplacements, identiques ou différenciés selon les rôles.

### SE PROTÉGER

#### Comportement observable

L'enfant ignore le danger.

#### Progrès recherchés

- savoir arrêter l'action lorsque sa sécurité ou celle de l'adversaire est compromise ;
- accepter de chuter ;
- accompagner les mouvements du partenaire.

#### Par-dessus l'obstacle

**But :** chuter en avant, sans se faire mal.

**Organisation :** par binôme, l'un à quatre pattes.

**Règle de fonctionnement :** les joueurs doivent coopérer pour que l'adversaire passe par-dessus le joueur à quatre pattes.

**Critères de réussite :** réussir plusieurs fois de suite ; ne pas toucher le tapis avec la tête.

#### La chute

**But :** chuter sans se faire mal, contrôler la chute de son partenaire.

**Organisation :** un joueur, l'attaquant, un genou au sol, l'autre debout. L'attaquant doit chuter dans les trois directions, sans se faire mal.

**Règle de fonctionnement :** le partenaire doit maintenir le coude au-dessus du tapis.

**Variante :** même situation, départ debout.

**Roland Latou,**

CPD-EPS, Seine-et-Marne ;

**Gérard Schmitt,**

CPC-EPS, circonscription de Nemours (77).

Cette fiche est extraite du document *Opposition et préhension*, réalisé par l'équipe départementale EPS de Seine-et-Marne.

N.D.L.R. Concernant les jeux d'opposition au cycle 1 voir EPS 1 n° 19, 32, 37, 57, 67, 79, 87, 101.