



FORMER DES SPORTIFS CITOYENS

Document pédagogique



Jeux d'Opposition



Tous cycles



la ligue de
l'enseignement

Fédération des Amicales Laïques 44

U.S.E.P. Loire Atlantique

9 rue des Olivettes – BP 74107 - 44041 Nantes cedex 1

Tel : 02 51 86 33 10 – fax : 02 51 86 33 29

Mail : usep44@fal44.org – site : www.usep44.org

PRESENTATION DE L'ACTIVITE



1. Caractéristiques

Tous les jeux d'opposition sont caractérisés par la confrontation physique directe, donc un territoire commun où il faut vaincre, dans un cadre de règles précis (but à atteindre, contexte espace/temps, rôles à tenir), et dans un rapport d'opposition entre joueurs, sanctionné par un résultat.

Un joueur ou une équipe gagne

On peut considérer que cette activité va de la lutte (1 contre 1, moyens d'action très codifiés), champ restreint, pas d'objet intermédiaire), au rugby (15 contre 15, règles complexes, grand champ, objet médiateur à trajectoire aléatoire).

2. Logique interne

Participer à un jeu d'opposition, c'est se confronter à autrui dans un combat organisé et tranché par un résultat clair, sans attenter à l'intégrité physique de l'adversaire.

Chaque jeu d'opposition, défini par son but et ses limites, développe sa logique propre (cf A4).

Dans tous les cas, les joueurs doivent :

- S'adapter à l'action de l'autre (partenaire ou adversaire)
- Faire des choix immédiats
- Mettre en jeu des savoir-faire moteurs spécifiques

3. La règle d'or

Maintenir l'intégrité physique de son adversaire :

- Ne pas se faire mal
- Ne pas faire mal à l'autre
- Ne pas se laisser faire mal

(document de référence : « la charte de l'esprit sportif », annexe 3)

4. Classification des jeux d'opposition

- Conquête d'objets (foulard, ballon)
- Conquête de territoire
- Immobiliser son adversaire, dos au sol

Au cours des différentes situations proposées, chaque enfant doit pouvoir jouer un rôle d'attaquant ou de défenseur, ou assumer ces 2 rôles en même temps.

5. Documents de référence

- « Jeux de lutte : 52 jeux pour l'école élémentaire » Revue EPS 1

PRISE EN COMPTE DES CONTRAINTES MATERIELLES

1. Pour les enfants :

- Tenue : pas d'objets blessants, pas de chaussures
- Equilibrer les rapports de force entre les couples d'adversaires

2. Pour l'espace :

- Sol aménagé (tapis) ou salle spécialisée
- Espace défini pour chaque groupe (si travail en atelier)

3. Pour le temps :

- Assauts courts (30 à 45 s)
- Rotation rapide : alternance
- Temps de repos

4. Pour les règles :

- Signaux de début et de fin d'assaut
- Ne pas faire mal à l'autre
- Ne pas se faire mal (contrôle)
- Ne pas se laisser faire mal

DEROULEMENT D'UNE SEANCE

1. Préparation matérielle :

- Tenue
- Espace

2. Préparation physique :

- Echauffement
- Mobilité articulaire
- Confiance

3. Formes jouées :

- Alternance des rôles
- Jeu et non jeu actif
- Observations et propositions

4. Relaxation

5. Rangement

FORMES JOUEES UTILISEES

1. Prendre des informations :

- Queues du diable
- Rivière aux crocodiles
- Renards, poules, serpents

2. Prévoir pour intervenir le plus vite possible :

- Touche genou
- Touche ...
- Lions – gazelles (aménagé)
- Face à face

3. Maîtriser son action par rapport à l'autre :

- Retourner la tortue
- Sortir l'ours de la tanière
- Nains et géants
- Cercle empoisonné

4. Agir en fonction d'un projet tactique :

- Loup et agneaux
- Combat

La séance d'évaluation se fera sur la base des quatres activités marquées

ANALYSE DES COMPETENCES ET DES SAVOIRS A MAITRISER

1. Intégrer les savoirs

- Identifier, repérer les solutions motrices les plus efficaces
- Faire des choix rapides dans l'élaboration d'une stratégie individuelle ou collective
- Mettre en œuvre les moyens choisis
- Adapter son comportement en fonction du but du jeu proposé
- Identifier le gain du combat

2. « Répertoire d'actions élémentaires... d'un plus grand degré de complexité » :

- Les contrôles (contrôle avec... contrôler le, la ou les...)
Se servir de ses différents membres pour saisir différentes parties du corps de l'adversaire :
 - Trouver les saisies efficaces
 - Passer des saisies « mains » à des saisies plus diversifiées
 - Augmenter les surfaces de contact
- Les axes d'action (agir dans une certaine direction) :
 - Tirer / pousser
 - Retourner
 - Soulever / tasser
- Les formes de corps :
COMMENT (barrer, tourner, balayer, chasser) et avec QUOI (hanches, jambes, épaules, bras) faire chuter l'adversaire ?
 - Rechercher des appuis stables, garder son équilibre
 - Tenter de supprimer un ou plusieurs appuis
 - Utiliser le poids du corps pour accentuer le déséquilibre créé
 - Esquiver l'action de l'adversaire
- Coordonner ses actions
- Rechercher la continuité des actions
- Accélérer la vitesse d'exécution

3. Quelques propositions pour organiser un module d'apprentissage « jeux d'opposition » au cycle 2

- On retiendra comme objectif de formation 2 axes, menés simultanément :
 - Enrichir les savoirs moteurs spécifiques
 - Favoriser leur intégration par chacun des enfants
- Pour chaque jeu, les enfants pourront :
 - Le classer dans sa famille
 - En énoncer les règles
 - Affiner au fur et mesure des séances, les réponses motrices les plus efficaces
 - Recenser ces dernières pour les réutiliser
 - Les représenter pour que chacun puisse situer son niveau de compétence

Les fiches d'évaluation proposées en annexe 1 et 2 peuvent être une aide à l'intégration de savoirs en permettant à chacun de situer son niveau de compétence et de pouvoir ainsi l'améliorer.

4. Savoirs moteurs

Savoirs à maîtriser en liaison avec la pratique de référence : jeux d'opposition

41/ « Assumer un rôle d'acteur »

- Identifier les différents rôles (attaquant ou défenseur) suscités par le jeu
- Identifier ses partenaires et ses adversaires
- Adapter son action en cours de jeu, en fonction de signaux visuels, auditifs, gestuels, porteurs d'un sens établi et connu
- Anticiper sur les actions possibles d'un ou plusieurs adversaires
- Prendre son adversaire de vitesse
- Agir pour influencer l'action de l'adversaire (cf annexes 1-2)

42/ « Assumer des rôles d'aide à l'organisation »

- Mettre en place un atelier et prévoir la rotation des tâches, des rôles
- Connaître et faire respecter la « règle d'or »
- Donner un signal clair pour commencer et clore le jeu (code)
- Faire respecter l'espace de combat
- Se placer correctement pour suivre l'action
- Chronométrer un combat de 15 à 20''
- Identifier le gain d'un combat
- Arrêter le combat et désigner le vainqueur, justifier sa décision
- Organiser un tournoi

43/ « Assumer des rôles d'aide à l'apprentissage (observateur, évaluateur) »

- Repérer les solutions motrices les plus efficaces et les expliquer
- Connaître les principes d'action, les repérer
- Evaluer les résultats (qualitatifs et quantitatifs)
- Trouver la tactique utilisée
- Elaborer des fiches ; exemple : position de départ – saisies efficaces – gain

- Noter les résultats individuels et collectifs

La préoccupation dominante dans le module se situera au niveau de la relation de l'enfant avec les différents types de rôles à assumer – prévoir de mettre l'accent sur un des rôles à chaque séance, ou sur plusieurs séances.

Chaque enfant exercera tour à tour le rôle de joueur, d'observateur, d'organisateur, d'arbitre...

PROGRESSION

APPROCHE COLLECTIVE

A DISTANCE

APPROCHE GROUPALE

MI DISTANCE

CORPS A CORPS

APPROCHE DUELLE

L'approche collective

Elle permet l'engagement par à-coups qui est caractéristique des débutants et favorise l'acceptation du corps à corps en dédramatisant le combat, puisque la responsabilité n'est pas uniquement individuelle.

L'approche groupale

L'opposition s'individualise, la matérialisation du gain permet d'éviter les contestations et donc de limiter momentanément le corps à corps. C'est l'étape intermédiaire vers l'approche duelle.

L'approche duelle

Il est indispensable, avant d'aborder cette phase, d'avoir obtenu une excellente maîtrise des rôles sociaux et un niveau de connaissances et d'acceptation des rôles suffisant.

Cette approche suppose l'acceptation du corps à corps, la prise de conscience de l'action sur le corps de son partenaire (laquelle a commencé à se construire lors de la phase groupale). Il n'y a plus d'autre « matériel » à utiliser que le corps de l'autre. L'élève doit apprendre non seulement à dominer son adversaire mais également à maîtriser et utiliser au maximum l'espace dont il dispose.

APPROCHE GLOBALE DES JEUX D'OPPOSITION

1. Prise de contact ludique

- Situations journalières
- Brassage de groupe
- Choix de l'opposition par saisie

2. Approche de la réalité de l'activité (combat) :

- Situations plus contraignantes :
 - Jeux de saisie
 - Lutte de territoire
 - Lutte à thème
- Maîtrise de l'affectivité :
 - Peur
 - Prise de risque
 - Respect de l'autre
 - Non-agressivité mais tonicité
- Intégration de l'aspect culturel :
 - Retourner
 - Contrôler
 - Immobiliser } pour marquer le point, gagner

3. Développement des qualités nécessaires à cette A.P.S.

- Global : *situations jouées* :
 - Travail en poussées, en flexion, en quadrupédie
 - Vitesse d'exécution
 - Durée de l'action
- Analytique : *échauffement* :
 - Exercices de renforcement, d'assouplissement
 - Travail articulaire
 - Mobilité de la colonne
 - Contrôle segmentaire

Retour au calme :

- Relaxation

4. Prise en compte de l'aspect relationnel de cette A.P.S.

- Développement de la confiance
- Organisation en groupes de travail homogènes
- Organisation de rencontres collectives :
 - Structuration du groupe
 - Règles, codes, arbitre
 - Grilles d'évaluation

SUGGESTIONS POUR LA RENCONTRE AUX CYCLES 2 ET 3

1. Organisation générale

- Prévoir des équipes de 6 à 10 enfants
- Les équipes sont mixtes, les classes sont mélangées
- Prévoir un nombre pair d'équipes
- Former les couples de lutteurs en fonction du poids et de la taille de chacun
- Tenue : jogging (pantalon indispensable), chaussettes
- Durée des combats : collectif 1' – par couple 20 à 30"
- Le gain d'un assaut doit être net et dans une forme précisée à l'avance
- Proposer des jeux collectifs et des combats en couple
- Penser à la rotation des rôles pour les acteurs (attaquant / défenseur)
- Proposer un jeu issu de chaque famille (cf. classification)
- Résultats des jeux notés immédiatement et communiqués aux enfants (prévoir des tableaux de résultats avant la rencontre ; y associer les enfants)
- La « règle d'or » est rappelée à tous au début de la rencontre
- Au cycle 2, l'arbitrage est pris en charge par les enfants, puis contrôlé par un adulte
- Les élèves découvrent les jeux et leurs règles durant les séances avant la rencontre
- Les règles des jeux proposés seront « standardisées » pour toutes les classes avant la rencontre

2. Deux propositions pour l'aide à l'organisation

- Au cycle 2 (GS / CP) document annexe 4
- Au cycle 3 prise en compte des différents rôles
- 2 classes A et B constituent
- 3 groupes mixtes :
 - G1 acteurs
 - G2 juges / arbitres / chronométreurs
 - G3 observateurs / évaluateurs
- Dans chaque atelier :
 - G1 joue
 - G2 juge
 - G3 gère

(prévoir la permutation des rôles)
- Evaluation :
 - G1/G3 évaluent G2
 - G2/G3 évaluent G1
 - G1/G2 évaluent G3
- Gestion : G1, G2, G3 organisent l'ensemble des résultats

Exemple de fiche d'auto évaluation

Fiches de capacités motrices tenues (par l'élève, par le maître)

situation	savoir-faire	Pouvoir-faire				
renversement à mi-hauteur	je sais renverser de plusieurs façons	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 3	je suis capable de renverser un ou plusieurs camarades en 1mn 30 s	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 4
		<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 4		<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 5
					<input type="checkbox"/> 3	
Fixation	Je sais fixer (1 sec. sur le dos) un adversaire de plusieurs façons	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 4	Je suis capable en 1 mn 30 s de fixer (1 sec) un ou plusieurs de mes camarades	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 4
		<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 5		<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 5
		<input type="checkbox"/> 3			<input type="checkbox"/> 3	
Retournements	Je sais retourner mon adversaire sur le dos de plusieurs façons	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 4	Je suis capable de retourner successivement un ou plusieurs camarades en 1 mn 30 s	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 4
		<input type="checkbox"/> 2			<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 5
		<input type="checkbox"/> 3			<input type="checkbox"/> 3	
Renversements debout	je sais renverser sur le dos un adversaire, de plusieurs façons	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 4	Je suis capable de renverser sur le dos successivement un ou plusieurs de mes camarades en 1 mn 30 s	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 4
		<input type="checkbox"/> 2			<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 5
		<input type="checkbox"/> 3			<input type="checkbox"/> 3	

Exemple de fiche d'auto évaluation

Capacités motrices tenues (par l'élève, par le maître)

situation	savoir-faire	Pouvoir-faire				
Renversement	je connais une ou plusieurs façons de renverser mon adversaire	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	je suis capable de renverser successivement un ou plusieurs	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
Fixation	Je sais fixer (1 sec. sur le dos) un adversaire de plusieurs façons	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	Je suis capable en 1 mn 30 s de fixer (1 sec) un ou plusieurs de mes camarades	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
Retournements	Je sais retourner mon adversaire sur le dos de plusieurs façons	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	Je suis capable de retourner successivement un ou plusieurs camarades en 1 mn 30 s	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
Renversements debout	je sais renverser sur le dos un adversaire, de plusieurs façons	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	Je suis capable de renverser sur le dos successivement un ou plusieurs de mes camarades en 1 mn 30 s	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5

LUTTE



Comportement MOTEUR

NIVEAU 1	CP					
J'accepte le corps à corps Je comprends le but à atteindre, j'essaie de faire tomber sans tomber moi-même Je fais souvent la même chose						
NIVEAU 2						
Je réalise différentes prises J'accepte de tomber pour amener l'adversaire au sol, le retourner et le fixer mais encore avec peu d'efficacité						
NIVEAU 3						
J'adapte mon combat à l'adversaire, je connais et réussis des prises Je sais tomber pour prendre l'avantage						

Comportement SOCIAL

NIVEAU 1	CP					
J'accepte de tenir les rôles d'arbitre, juge, chronométrateur, spectateur,...						
NIVEAU 2						
Je connais le règlement, le rôle que je dois tenir (juge, arbitre...) mais j'hésite dans mes décisions.						
NIVEAU 3						
je sais observer le combat, le diriger, apprécier, intervenir quand il le faut et me faire respecter.						

Performances

Quand je suis opposé à des adversaires de mon poids, je gagne en moyenne : <ul style="list-style-type: none"> • 0 ou 1 combat sur 6 • 2 ou 3 combats sur 6 • 4 ou 5 combats sur 6 						
--	--	--	--	--	--	--

(Extraits du passeport USEP – 1^{ère} version)

La charte de l'esprit sportif

- Article 1** Faire preuve d'esprit sportif, c'est d'abord et avant tout observer strictement tous les règlements ; c'est ne jamais chercher à commettre délibérément une faute.
- Article 2** Faire preuve d'esprit sportif, c'est respecter l'officiel. La présence d'officiels ou d'arbitres s'avère essentielle à la tenue de toute compétition. L'officiel a un rôle difficile et ingrat à jouer. Il mérite entièrement le respect de tous.
- Article 3** Faire preuve d'esprit sportif, c'est accepter toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son intégrité.
- Article 4** Faire preuve d'esprit sportif, c'est reconnaître dignement la supériorité de l'adversaire dans la défaite.
- Article 5** Faire preuve d'esprit sportif, c'est accepter la victoire avec modestie et sans ridiculiser son adversaire.
- Article 6** Faire preuve d'esprit sportif, c'est savoir reconnaître les bons coups, les bonnes performances de l'adversaire.
- Article 7** Faire preuve d'esprit sportif, c'est vouloir se mesurer à un opposant dans l'équité. C'est compter sur son seul talent et ses habiletés pour tenter d'obtenir la victoire.
- Article 8** Faire preuve d'esprit sportif, c'est refuser de gagner par des moyens illégaux et par la tricherie.
- Article 9** Faire preuve d'esprit sportif, pour l'officiel, c'est bien connaître tous les règlements et les appliquer avec impartialité.
- Article 10** Faire preuve d'esprit sportif, c'est garder sa dignité en toutes circonstances, c'est démontrer que l'on a la maîtrise de soi. C'est refuser que la violence physique ou verbale prenne le dessus sur nous.