

Accepter l'opposition

CYCLE 3

JEUX D'OPPOSITION

Compétence transversale :
... respecter les règles liées à l'activité ...

Compétences disciplinaires :
... manifester une plus grande aisance ...
... participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles ...
... s'inscrire dans un projet individuel ou collectif...

OUTILS PÉDAGOGIQUES

La pratique d'activités physiques différentes est rarement propice à l'émergence de cohérence pour les élèves. Ici, l'analyse de deux disciplines permet d'identifier des caractéristiques communes qui motivent l'organisation d'unités d'apprentissage consécutives. L'expérience acquise dans les jeux d'opposition duelle permet aux élèves de CM1 à qui ils sont destinés, de progresser dans les jeux collectifs.

LA DÉMARCHÉ

Les enjeux

Notre hypothèse est que les jeux d'opposition duelle, comme la lutte, et les jeux d'opposition collective, comme ceux de balle ovale, regroupent des invariants fonctionnels. On constate en effet que :

- les rôles sont réversibles,
- les saisies sont proches et engagées vers l'adversaire,
- l'action nécessite d'investir des espaces proches,
- l'équilibration repose sur des prises d'appuis renforcés,
- les stratégies d'attaque et de défense s'élaborent à partir d'actions simples enchaînées.

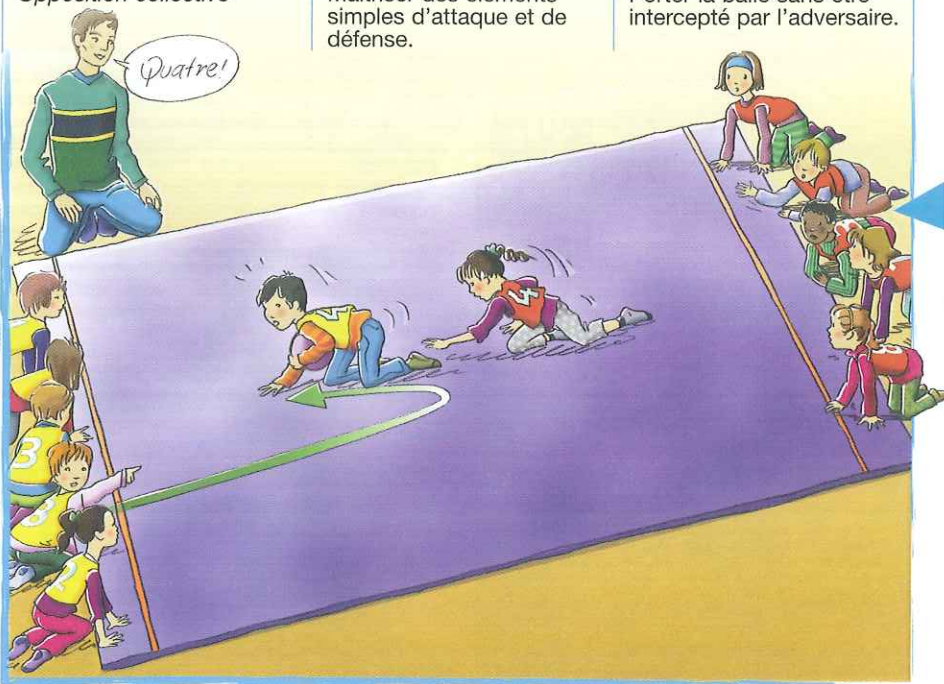
Le déroulement

L'idée qui préside à l'organisation du travail s'apparente à celle du transfert de compétences dans des situations proches. Deux unités d'apprentissage sont ainsi proposées successivement.

- *La première repose sur une activité d'opposition duelle.*

La classe bénéficie de huit séances permettant de progresser dans les jeux de lutte. Ce cycle a pour objectif la maîtrise des éléments simples d'attaque et de défense et s'achève par un tournoi par groupes de gabarit pour s'assurer de la compréhension et du respect des règles (ne pas faire mal, respecter l'adversaire), de l'efficacité des saisies et des actions développées et de l'acceptation des différents rôles (combattant, arbitre, secrétaire).

	Comportements attendus	Critères de réussite
Opposition duelle	Diversifier ses actions en fonction des réactions de l'adversaire.	Gagner la prise de balle.
Opposition collective	Maîtriser des éléments simples d'attaque et de défense.	Porter la balle sans être intercepté par l'adversaire.



- *La seconde est consacrée aux jeux d'enduit, jeux collectifs de balle ovale.*

Elle est construite autour de trois jeux de référence, qui s'enrichissent de nombreuses variables : les élèves sont amenés à progresser d'une opposition interindividuelle (un contre un) à une opposition modulée puis équilibrée favorisant la recherche de stratégies collectives.

Ces jeux concourent à l'acquisition de cinq compétences spécifiques :

- accepter les contacts corporels ;
- s'équilibrer, se rééquilibrer ;
- saisir efficacement ;
- agir en fonction des actions d'autrui ;
- comprendre les enjeux de l'attaque et de la défense.

Les comportements attendus et les critères de réussite sont précisés pour chacun des deux enjeux de l'opposition, duelle ou collective.

LE BÉRET-BALLON

But : ramener le ballon dans son camp.

Matériel : un ballon mou placé au centre du terrain.

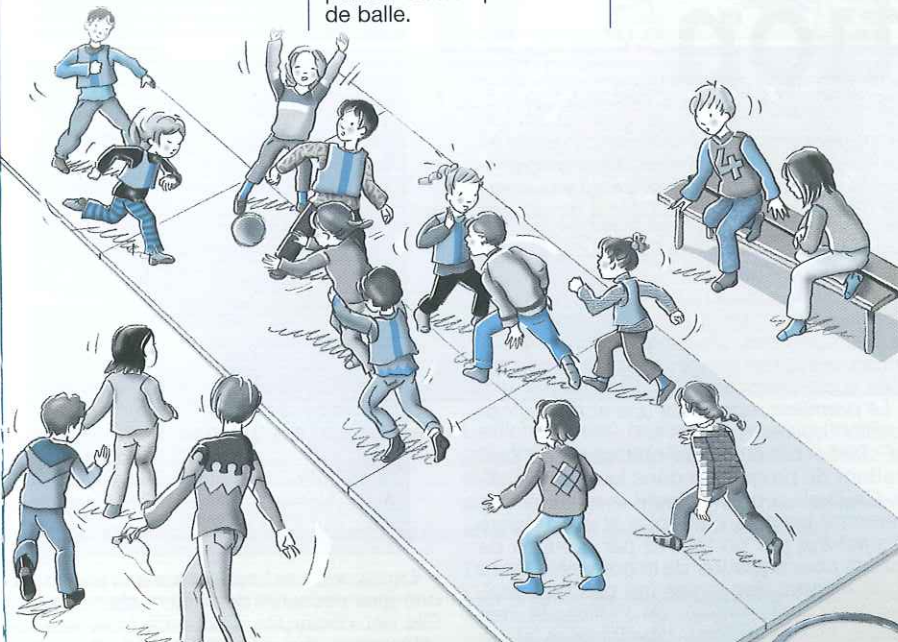
Déroulement : les élèves numérotés sont répartis en deux équipes positionnées derrière leur ligne respective, distantes de 5 mètres. À l'appel d'un numéro, le joueur concerné de chaque équipe se déplace à quatre pattes vers le centre et tente de ramener le ballon dans son camp en évitant et en feignant l'adversaire ; celui qui n'a pas gagné la prise de balle peut alors agir soit sur le ballon, soit sur l'adversaire tout en respectant les règles de sécurité.

Variables

- les modes de déplacement (debout),
- le nombre d'élèves en action,
- l'espace de jeu,
- l'orientation des déplacements (aller poser le ballon dans le camp adverse).

DESSINS : HÉLÈNE MUSYT

	Comportements attendus	Critères de réussite
Opposition duelle	Attaquer l'adversaire.	Gagner l'affrontement.
Opposition collective	Enrichir son répertoire d'actions motrices comme porteur ou non porteur de balle.	Faire progresser le ballon vers le but adverse.



LE GAGNE-TERRAIN

But : porter le ballon à l'autre extrémité du tapis.


Matériel : une surface de tapis d'environ 10 x 2 mètres et un ballon mou.

Déroulement : l'équipe en possession de la balle doit la faire progresser vers l'avant en la gardant en main ou en se faisant des passes (choix de trajectoires pertinentes). La défense s'organise pour agir sur le ballon (interception) ou sur son porteur (blocage) dans le respect des règles de sécurité. Si le ballon sort de la zone des tapis, tombe au sol sans être tenu par un joueur ou ne progresse pas pendant cinq secondes, le jeu est interrompu puis relancé par l'arbitre à cet endroit.

Variables

- la surface d'action,
- le nombre d'attaquants et/ou de défenseurs,
- le nombre de ballons en jeu,
- la réversibilité des rôles en donnant la balle à l'équipe adverse à chaque arrêt de jeu.

	Comportements attendus	Critères de réussite
Opposition duelle	Marquer un adversaire, construire des règles d'action efficaces.	L'efficacité du marquage, les immobilisations réussies.
Opposition collective	Se démarquer pour recevoir, assumer différents rôles, réaliser des actions collectives.	L'évitement, les feintes décisives.



AVANTAGE À L'ATTAQUE

But : porter le ballon dans l'en-but adverse.

Matériel : une surface de tapis d'environ 3 x 6 mètres, un ballon.

Déroulement : six joueurs (trois attaquants, deux défenseurs, un arbitre). Les attaquants se placent à l'extrémité des tapis et les défenseurs au centre. Le porteur du ballon doit le faire progresser à la main, seul, avec le soutien des coéquipiers ou en se faisant des passes en arrière.

Si le ballon tombe à terre, sort des tapis, ne progresse pas pendant trois secondes ou est passé en avant, le jeu s'arrête et reprend à l'endroit de la faute. Les équipes reprennent alors leur place initiale et les rôles sont inversés.

Variables

- la surface d'action,
- le nombre d'attaquants et/ou de défenseurs, leur surnombre éventuel,
- les contraintes liées aux règles du jeu.

Georges Alzina,
CPD-EPS des Alpes-Maritimes.

N.D.L.R. : D'autres fiches traitent de cette même activité : cf. EPS 1 n° 62, 64, 65, 67, 75, 81, 90, 98.