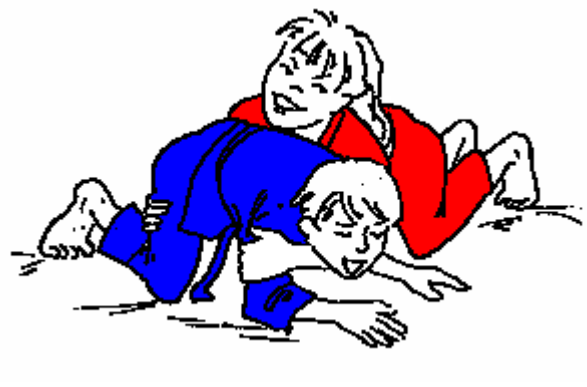
# LES JEUX D'OPPOSITION



# DE LA MATERNELLE AU CM2

**Conseillers Pédagogiques EPS du Haut-Rhin 2008**

(***Document remis à jour novembre 2016***)

# SOMMAIRE


I. **ANALYSE DE L'ACTIVITE** ..... 2
- A. Essence de l'activité ..... 2
- B. Les enjeux ..... 2
- C. Orientation pédagogique retenue ..... 2

II. **PROGRESSION EN JEUX D'OPPOSITION** ..... 3
- A. Ce qu'il y a à apprendre ..... 3
- B. Progression proposée ..... 5

III. **LA SEANCE** ..... 6
- A. Recommandations incontournables ..... 6
- B. Recommandations générales ..... 6
- C. Plan de séance pour les trois cycles ..... 6

IV. **DES EXERCICES D'ECHAUFFEMENT** ..... 10

V. **JEUX DE COOPERATION ET D'OPPOSITION** : ..... 11

VI. **PROPOSITIONS DE RENCONTRES** ..... 18
- A. Rencontre de jeux d'opposition au cycle des A F ..... 18
- B. Rencontre de jeux d'opposition au cycle de Consolidation ..... 23

VII. **POUR ALLER PLUS LOIN** ..... 28
- A. Un projet inter disciplinaire ..... 28
- B. Une proposition de programmation ..... 29
- C. Exemple de fiche d'auto évaluation ..... 30
- D. Exemple de fiche d'écriture d'une règle ..... 31

VIII. **ANNEXES** ..... 32
- Annexe 1 : Cadre de séance vierge ..... 32
- Annexe 2 : Echauffement avec des ballons de baudruche ..... 33
- Annexe 3 : Exemples d'étirements de fin de séance ..... 34

IX. **BIBLIOGRAPHIE** ..... 35

# I. ANALYSE DE L'ACTIVITE :

## A. Essence de l'activité :

Les jeux d'opposition sont des activités de confrontation duelle dans lesquelles chaque adversaire a l'intention de vaincre, de s'imposer physiquement dans un combat organisé, en respectant des règles et des conventions relatives à la sécurité (ne pas faire mal).

## B. Les enjeux :

► La pratique des activités de combat va permettre à l'enfant :

- de développer ses capacités psychomotrices ;
- d'élaborer des stratégies adaptées à la motricité de l'adversaire ;
- d'accepter les contacts corporels ;
- de s'habituer à soutenir un effort corporel ;
- de respecter l'adversaire et les règles liées à l'activité.

► Les ressources mobilisées sont :

- d'ordre psychologique :
  - volonté de vaincre, contrôle (risque, stress, émotion, acceptation de l'agression), relations.
- d'ordre physiologique :
  - vitesse, force, système anaérobie lactique.
- d'ordre informationnel :
  - vitesse d'organisation perceptive et de décision, capacité d'anticipation, équilibre, coordination globale.

## C. Orientation pédagogique retenue :

► **<u>en Maternelle</u>**

- Priorité est donnée aux jeux de **coopération** pour aller progressivement vers les jeux d'opposition.
- L'autre est d'abord considéré comme un **partenaire** avant de devenir un **adversaire.**
- L'opposition est d'abord médiée par un objet qui permet d'entrer dans l'opposition sans contact corporel direct.
- On veut amener l'élève à utiliser les actions élémentaires telles que : tirer, pousser, saisir, retourner…

► **<u>au Cycle des Apprentissages Fondamentaux</u>**

- Si l'activité a déjà été abordée en Maternelle, on entrera plus rapidement dans les jeux d'opposition.

► **<u>au Cycle de Consolidation</u>**

- Si l'activité n'a jamais été abordée auparavant, il est souhaitable de reprendre d'abord la progression proposée au Cycle des Apprentissages Fondamentaux.
- Il s'agit de créer des situations d'opposition à la mesure des élèves, qui méritent pour être résolues un effort de réflexion : passage de réponses spontanées à des réponses motrices plus élaborées (combinaisons).
- Mise en place de situations qui intègrent progressivement les règlements des activités codifiées.

**Aux Cycles des Apprentissages Fondamentaux et de Consolidation, un module d'apprentissage doit pouvoir aboutir à une rencontre.**

## II. PROGRESSION EN JEUX D'OPPOSITION

### A. Ce qu'il y a à apprendre :

| | |
|---|---|
| **Maternelle**<br>***Jeux d'opposition*** | **Coopérer puis s'opposer collectivement dans des jeux de lutte.**<br>**S'opposer individuellement dans des jeux de lutte.** |
| | - coopérer collectivement avec objet médiateur |
| | - coopérer collectivement sans objet médiateur |
| | - s'opposer collectivement avec objet médiateur |
| | - s'opposer collectivement sans objet médiateur |
| | - s'opposer individuellement avec objet médiateur |
| | - s'opposer individuellement sans objet médiateur |
| | - accepter le contact avec l'autre |
| | - utiliser des éléments simples d'attaque (saisir, tirer, pousser), pour plaquer, retourner, immobiliser |
| | - utiliser des éléments simples de défense (repousser, esquiver, être mobile, répartir ses appuis) |
| | - respecter les règles d'or (ne pas faire mal…) |

| | |
|---|---|
| **Cycle des Apprentissages Fondamentaux**<br>***Jeux d'opposition (jeux de lutte)***<br>*« agir sur son adversaire pour l'immobiliser »* | **Dans une situation de jeu duel au sol, choisir le geste et la tactique adaptés pour immobiliser son adversaire tout en respectant son intégrité physique.**<br>**S'opposer dans une situation de jeu debout.** |
| | - coopérer collectivement avec objet médiateur |
| | - coopérer collectivement sans objet médiateur |
| | - s'opposer collectivement avec objet médiateur |
| | - s'opposer collectivement sans objet médiateur |
| | - s'opposer individuellement avec objet médiateur |
| | - s'opposer individuellement sans objet médiateur |
| | - accepter le contact avec l'autre |
| | - utiliser des éléments simples d'attaque (saisir, tirer, pousser, supprimer les appuis, déséquilibrer) pour plaquer, retourner, immobiliser |
| | - utiliser des éléments simples de défense (repousser, esquiver, être mobile, répartir ses appuis) |
| | - s'engager dans des situations de jeux d'opposition debout |
| | - respecter les règles d'or (ne pas faire mal…) |
| | - observer des camarades selon des critères simples |
| | - arbitrer selon des règles simples |

| | |
|---|---|
| **Cycle de Consolidation**<br>***Jeux d'opposition (jeux de lutte)***<br>*« amener son adversaire au sol pour l'immobiliser »* | **Dans une situation de jeu duel au sol, choisir le geste et la tactique adaptés pour retourner et immobiliser son adversaire, tout en respectant son intégrité physique.**<br>**S'opposer dans une situation <u>de jeu</u> pour amener un adversaire au sol en toute sécurité.** |
| | - utiliser des éléments simples d'attaque (saisir, tirer, pousser, supprimer les appuis, déséquilibrer) pour plaquer, retourner, immobiliser |
| | - utiliser des éléments simples de défense (repousser, esquiver, être mobile, répartir ses appuis) |
| | - à partir d'une situation de défense, se dégager, reprendre l'initiative pour retourner la situation en sa faveur |
| | - sortir d'une immobilisation en supprimant les points de contrôle de l'adversaire |
| | - dans des situations de jeux d'opposition debout, élaborer une stratégie pour provoquer l'erreur de l'adversaire |
| | - déséquilibrer son partenaire pour l'amener au sol (un debout, un au sol) en toute sécurité |
| | - diversifier, enchaîner et adapter des actions en fonction des réactions de l'adversaire |
| | - respecter les règles d'or (ne pas faire mal…) |
| | - tenir un rôle d'arbitre, d'observateur, de secrétaire |
| **Remarque :** Si cette activité ne démarre qu'au Cycle de Consolidation, les éléments travaillés au Cycle des Apprentissages Fondamentaux peuvent également être pris en compte. | |

**Cette liste n'est pas exhaustive et ne correspond pas à un ordre hiérarchique.**

## B. Progression proposée : On privilégiera le travail au sol

| MATERNELLE ET CYCLE DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX (AF) | |
|---|---|
| **Coopérer collectivement avec objet médiateur** | **Il ne faut pas aborder trop rapidement les situations duelles.** **(cf. VI « Jeux de coopération et d'opposition »)** |
| **Coopérer collectivement sans objet médiateur** | |
| **S'opposer collectivement** | |
| **S'opposer individuellement avec objet médiateur** | |
| **S'opposer individuellement sans objet médiateur** | |
| **Le plaqué (cycle des AF)**<br>Etre capable de maintenir les deux omoplates de son partenaire en contact avec le tapis pendant 3″. | **Il est possible d'aborder le retournement avant le plaqué.** |
| **Le retournement (cycle des AF)** (partenaire en position quadrupédique)<br>Etre capable de retourner son partenaire sur le dos en utilisant les principes de déséquilibre. | |
| **L'immobilisation (cycle des AF)**<br>Etre capable de contrôler son partenaire dos orienté vers le tapis en limitant ses possibilités de mouvement pendant 5″ à 10″. | |
| **Rencontre (cycle des AF)** | |

| CYCLE DE CONSOLIDATION (C) | |
|---|---|
| **a. Vers le plaqué**<br>Etre capable de maintenir les deux omoplates de son partenaire en contact avec le tapis pendant 3″. | **Il est possible d'aborder le retournement avant le plaqué.** |
| **Le plaqué + approche de l'immobilisation**<br>Etre capable d'utiliser la force du partenaire ainsi que le poids de son propre corps. | |
| **L'immobilisation**<br>Etre capable de contrôler son partenaire dos orienté vers le tapis en limitant ses possibilités de mouvement pendant 10″ à 20″. | |
| **L'immobilisation + approche du retournement**<br>Etre capable d'associer un retournement à une immobilisation | |
| **Le retournement** (partenaire en position quadrupédique)<br>Etre capable de retourner son partenaire sur le dos en utilisant les principes de déséquilibre. | |
| **Le retournement** (partenaire entre les jambes)<br>Etre capable de retourner son partenaire en supprimant ses points d'appui. | |
| **b. Les sorties d'immobilisation**<br>Etre capable de sortir d'une immobilisation en supprimant les points de contrôle du partenaire. | |
| **Amener son partenaire au sol** (approche de la chute avant)<br>A debout, B (a les deux genoux au sol), A amène B sur le dos. | |
| **Rencontre** | |

# III. LA SEANCE :

## A. Recommandations incontournables :

● Faire acquérir et respecter les règles d'or :

- je ne fais pas mal à l'autre
- je ne me laisse pas faire mal
- je retire tout bijou, j'ai les ongles courts, je n'ai pas le droit de griffer, mordre….

## B. Recommandations générales :

● Partir du jeu de **coopération** et aller vers l'opposition.

● L'autre est d'abord considéré comme un **partenaire** avant de devenir un **adversaire.**

● La résistance est d'abord **passive**, avant de devenir **active.**

● L'opposition est d'abord « médiée » par un objet (foulard, balle…).

● **Laisser à l'enfant le temps :**

- de comprendre le jeu
- d'observer et de repérer les comportements adaptés à la situation de base proposée

● **Relancer en donnant des consignes plus précises**, pour permettre à l'enfant de s'approprier la ou les situations (phase de structuration).

● **Réinvestir et réutiliser les acquisitions** et les solutions découvertes, dans des situations similaires.

● **Rendre l'enfant autonome et responsable** (arbitrage, rangement du matériel).

● **Ne pas hésiter à faire changer de partenaire afin d'être confronté à des réactions différentes.**

● **Ne pas hésiter à faire refaire un même jeu à un autre moment de l'unité d'apprentissage.**

## C. Plan de séance pour les trois cycles :

**a) Prise en main**

→ Présentation du contenu de séance avec rappel de ce qui a été vécu précédemment.

**b) Echauffement**

→ Généralisé (activation cardio-pulmonaire).

→ Spécifique en tenant compte des objectifs visés dans la séance (mobilisation des articulations sollicitées, travail en vagues puis jeu collectif).

**c) Partie principale**

→ Jeux de coopération (Maternelle et cycle des A F).

→ Jeux d'opposition par l'intermédiaire d'un objet puis jeux d'opposition directe.

→ Jeux d'opposition permettant d'atteindre l'objectif visé (problème à résoudre).

→ Au besoin apport technique (cycles des A F et cycle de Consolidation).

**d) Retour au calme**

→ Etirements passifs (voir annexe 3) ou exercices de respiration….

**e) Bilan de séance** (peut se faire en classe)

## Exemples de séance (voir tableaux ci-après)

**Exemple de séance ACTIVITE D'OPPOSITION Maternelle**
**S'opposer de manière « indirecte »** **Objectif principal : Entrer dans l'opposition à l'aide d'objets médiateurs**

| Parties | OBJECTIFS | DEROULEMENT et CONSIGNES | durée | BILAN |
|---|---|---|---|---|
| Accueil | Prise en main | En ligne, présentation rapide du contenu de la séance. | 5 min | |
| Echauffement | généralisé | Trottiner librement pendant une minute. Essayer de décrire une forme géométrique donnée au sol, trottiner en réduisant de plus en plus l'espace, sans se toucher.<br>Trottiner et réagir à des signaux visuels (ex : bras levé ⇨ s'arrêter, bras écartés ⇨s'accroupir)<br>**Par 2, jeu du leader :** Suivre son camarade et faire comme lui (toucher le sol, ramper…) | 15 min | |
| | spécifique | Mobilisation des articulations sollicitées par l'activité → s'asseoir en tailleur et pianoter avec les doigts, les griffes du chat, ouvrir la main puis la refermer…<br>Se masser la nuque, dire oui et non avec la tête. Mobiliser les chevilles, les orteils et les poignets.<br>Essayer de poser ses genoux à côté des oreilles (le culbuto).<br>Se déplacer seul comme un chat, une araignée, un serpent, …<br>**Les bûcherons et les rondins :** A joue le rôle du rondin de bois, il est à plat ventre, les bras dans le prolongement du tronc (les bras touchent les oreilles). B à genoux à côté de lui va faire rouler le rondin en le faisant tourner lentement dans l'axe, en avant, en arrière.<br>**L'hélicoptère :** un élève à 4 pattes, le 2ème est l'hélice qui tourne au-dessus de lui<br>Le louveteau : déplacements entre les jambes et les bras d'un partenaire à 4 pattes | | |
| Partie principale | **Jeu de coopération**<br><br>**Jeux d'opposition avec objet médiateur** | • **Les chenilles :** se déplacer en équipes pour franchir une ligne, tous les élèves sont à 4 pattes en se tenant les chevilles (lentement sans casser la chenille ou vite en faisant la course).<br><br>• **Rejoindre sa maison - chats et souris** (voir jeu n°2)<br>Il faut veiller à avoir plusieurs moments réflexifs lors de cette partie (comment fait-on ? Que peut-on améliorer ?)<br><br>• **Le ballon tiraillé** (voir jeu n°3) | 20 min | |
| Retour au calme | Reprise en main | Quelques étirements passifs (voir annexe 3), exercices de respiration<br>Prise de conscience de la respiration abdominale (main sur le ventre).<br>Auto-massage : mains, bras, jambes, oreilles, trapèzes….<br>Masser un camarade, faire comme si on voulait mettre de la pommade sur tout son dos avec la main, à l'aide des 2 pouces dessiner le corps de l'araignée et ses pattes plusieurs fois du haut en bas, « griffer le dos » comme le petit chat aux griffes coupées. | 5 min | |

**Exemple de séance ACTIVITE D'OPPOSITION Cycle des Apprentissages Fondamentaux**
**S'opposer individuellement sans objet médiateur** **<u>Objectif principal</u> : Etre capable de s'opposer directement à un adversaire.**

| Parties | OBJECTIFS | DEROULEMENT et CONSIGNES | durée | BILAN |
|---|---|---|---|---|
| Accueil | Prise en main | En ligne, présentation rapide du contenu de la séance. | 5 min | |
| Echauffement | généralisé | Trottiner librement pendant une minute. Essayer de décrire une forme géométrique donnée au sol, trottiner en réduisant de plus en plus l'espace, sans se toucher.<br>Trottiner et réagir à des signaux visuels (ex : bras levé ⇨ s'arrêter, bras écartés ⇨s'accroupir ..)<br>**Par 2, jeu du leader :** Suivre son camarade et faire comme lui (toucher le sol, ramper…) | 15 min | |
| | spécifique | Mobilisation des articulations sollicitées par l'activité → s'asseoir en tailleur et pianoter avec les doigts, les griffes du chat, ouvrir la main puis la refermer…<br>Se masser la nuque, dire oui et non avec la tête. Mobiliser les chevilles, les orteils et les poignets.<br>Essayer de poser ses genoux à côté des oreilles (le culbuto).<br>Se déplacer seul comme un chat, une araignée, un serpent, …<br>Les bûcherons et les rondins : A joue le rôle du rondin de bois, il est à plat ventre, les bras dans le prolongement du tronc (les bras touchent les oreilles). B à genoux à côté de lui va faire rouler le rondin en le faisant tourner lentement dans l'axe, en avant, en arrière. | | |
| | Jeu collectif | Course de relais : par équipes de 5, tous les partenaires d'une même équipe sont en file indienne, debout, jambes écartées, collés les uns aux autres. Le dernier de la file passe entre les jambes de ses partenaires pour devenir le premier. | | |
| Partie principale | **Jeu d'opposition avec objet médiateur**<br><br>**Jeu d'opposition directe** | • La queue du diable (voir jeu n°9)<br><br>• Le solitaire (voir jeu n°25)<br>Il faut veiller à avoir plusieurs moments réflexifs lors de cette partie (comment fait-on ? Que peut-on améliorer ?<br>Il est possible de demander aux élèves de se serrer la main au début et à la fin de chaque exercice. | 20 min | |
| Retour au calme | Reprise en main | Quelques étirements passifs (voir annexe 3), exercices de respiration<br>Prise de conscience de la respiration abdominale (main sur le ventre).<br>Auto-massage : mains, bras, jambes, oreilles, trapèzes….<br>Masser un camarade, faire comme si on voulait mettre de la pommade sur tout son dos avec la main, à l'aide des 2 pouces dessiner le corps de l'araignée et ses pattes plusieurs fois du haut en bas, « griffer le dos » comme le petit chat aux griffes coupées. | 5 min | |

**Exemple de séance ACTIVITE D'OPPOSITION Cycle de Consolidation**
**Le retournement** **<u>Objectif principal</u> : Etre capable de retourner sur le dos un adversaire placé en position quadrupédique**

| Parties | OBJECTIFS | DEROULEMENT et CONSIGNES | durée | BILAN |
|---|---|---|---|---|
| Accueil | Prise en main | En ligne, présentation rapide du contenu de la séance. | 3 min | |
| Echauffement | généralisé | Trottiner puis répondre à des signaux visuels (ex : je lève le bras ⇨ arrêt …).<br>Trottiner en changeant de rythme dans tous les sens, sans se toucher.<br>Réveil musculaire → divers étirements sans temps de ressort (voir exemples d'étirements donnés en annexe). | 15 min | |
| | spécifique | Mobilisation des articulations sollicitées par l'activité → chevilles, genoux, poignets, colonne vertébrale (col. cervicale et dorsale)<br>Déplacements en position quadrupédique puis sur le ventre avec possibilité de passer sur les camarades.<br>Roulades en avant et en arrière.<br>Courses en couples : A et B en position quadrupédique, B tient A par les chevilles, aller le plus rapidement à l'autre bout. | | |
| | Jeu collectif | Courses de relais : 3 équipes de 8, tous les partenaires d'une même équipe sont debout, jambes écartées, collés les uns aux autres. Le dernier de la file passe entre les jambes de ses partenaires. Une fois devant, il touche la main du dernier qui à son tour passe entre les jambes de ses partenaires (<u>remarque</u> : Lorsqu'on a frappé dans la main du dernier, on se place devant, jambes écartées). La première équipe ayant terminé a gagné. | | |
| Partie principale | Révision de ce que l'on connaît déjà (le plaqué, l'immobilisation …)<br>**Le retournement**<br>**« le déséquilibre »** | • Revoir par deux ce qui a été fait la fois précédente.<br>Si mon partenaire est à 4 pattes, que faut-il faire avant de l'immobiliser ?<br>⇨ le retourner (faire dire les verbes d'action, tirer, pousser, retourner…).<br>• A à 4 pattes sur un tapis bien défini, B doit le faire sortir.<br>• A à 4 pattes sur un tapis bien défini, B doit l'empêcher de sortir.<br>• A à 4 pattes, B doit le retourner sur le dos.<br>Confrontation des différentes solutions trouvées : faire apparaître l'image de la chaise à laquelle on couperait un pied, puis deux, puis trois ⇨ elle tombe.<br>Mettre en évidence que la force seule ne suffit pas, il faut **déséquilibrer** l'adversaire).<br>• Essayer l'une ou l'autre technique considérée et reconnue comme efficace.<br><u>Consolidation</u> : reprendre la dernière situation proposée puis proposer des combats au sol avec partenaire à 4 pattes comme position de départ ; compter jusqu'à 10 s'il y a immobilisation). | 30 min | |
| Retour au calme | Reprise en main | Quelques étirements passifs, exercices de respiration<br>Bilan de séance | 5 min | |

## IV. DES EXERCICES D'ECHAUFFEMENT :

**L'enseignant doit veiller à ne prendre dans cette liste que les exercices adaptés au profil et au vécu des élèves.**

- Courses en déplacements variés (en avant, en arrière, en pas chassés, avec ½ tour, à cloche-pied, en sautillés divers).
- Course : les partenaires sont à plat ventre, espacés de 50 cm, mettre un pied dans chaque espace.
- Un élève sur deux a les jambes écartées, le suivant est en position de saut de mouton, passer entre les jambes du premier et sauter au-dessus du suivant.
- Sauts pieds joints en avant, en arrière, à droite, à gauche.
- Sauts pieds joints de part et d'autre d'un partenaire qui est couché sur le ventre ou sur le dos.
- Mobilisation articulaire : poignets, chevilles, vertèbres cervicales, dorsales…
- Les pontés : ponter en passant de l'épaule droite à l'épaule gauche.
- Divers déplacements en position quadrupédique (en avant, en arrière, latéralement, dos face au tapis = l'araignée).
- Par 2, face à face, déplacements en pas chassés mains contre mains ou en tenant les manches.
- Déplacements en « zigzag » à plusieurs, en course normale ou en pas chassés.
- Roulades diverses.
- Sur le ventre, les rampés alternatifs ou simultanés.
- La chenille : ramper en groupant puis extension.
- Le rameur en avant et en arrière.
- La « langouste » : ramper sur le dos en se tournant alternativement vers la droite puis vers la gauche comme pour repousser un éventuel adversaire.
- Sauts de lapin.
- La puce : en position quadrupédique, se déplacer vers l'avant en décollant les 4 membres en même temps.
- Dessus/dessous : A en position quadrupédique, B passe au dessus et repasse sous A qui fait le pont.
  Variante : repasser sous le partenaire en étant sur le dos.
  Variante : le tronc et le boa.
- Répondre au signal (plat ventre, plat dos, assis, debout,…).
- Le pénitent : marcher à genoux, mais les deux genoux ne sont jamais en contact avec le sol en même temps.
- En position quadrupédique, ramener un pied après l'autre entre les bras.
- Courses par couples : A et B en position quadrupédique, B tient A par les chevilles, atteindre l'arrivée le plus rapidement possible (coordination).

- Par deux, assis dos à dos, au signal A doit atteindre la ligne d'arrivée avant d'avoir été touché ou attrapé par B (L'enseignant est face à A pour donner le signal de départ ⇨ réaction à un signal visuel ou auditif).
  Variante possible : A est assis, B est à 1 mètre devant à plat ventre.
- Diverses courses de relais : A va chercher une balle qu'il va apporter à un partenaire qui à son tour ira la reposer…
- Course avec un ballon : <u>2 ou plusieurs équipes</u> : en se déplaçant à 4 pattes, il faut pousser le ballon avec la tête et l'amener à un partenaire situé à quelques mètres.

- Une équipe debout, jambes écartées, les uns collés aux autres, le dernier de la file passe entre les jambes de ses camarades. Arrivé devant, il se lève, se place jambes écartées et touche la main du dernier qui à son tour passe entre les jambes de ses camarades. La première équipe ayant terminé a gagné.
- **Echauffement avec ballons de baudruche (voir annexe 2).**

## V. JEUX DE COOPERATION ET D'OPPOSITION :

**Les jeux sont présentés dans un ordre aléatoire, mais une proposition de niveau est suggérée. Le choix est à faire en fonction de l'objectif recherché.**

| SITUATIONS | | | A PROPOSER DE PREFERENCE EN | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Maternelle | | | Cycle des AF | | | Cycle de C | |
| Numéros (n°…) + Jeux | Actions | Formes de travail | PS | MS | GS | CP | CE1 | CE2 | CM1 | CM2 |
| **avec un objet médiateur** | | | | | | | | | | |
| **1. La traversée d'un territoire** | - protéger un objet<br>- saisir<br>- coopérer | **collective** | | + | + | + | + | + | | |
| **2. Rejoindre sa maison** | - protéger un objet<br>- saisir<br>- coopérer | **collective** | + | + | + | + | + | + | | |
| **3. Le ballon tiraillé** | - saisir<br>- tirer<br>- protéger un objet<br>- résister | duelle | + | + | + | + | + | + | + | + |
| **4. La prise du trésor** | - saisir<br>- tirer<br>- protéger un objet<br>- résister | duelle | + | + | + | + | + | | | |
| **5. Le touche genou** | - esquiver<br>- toucher<br>- saisir | duelle | | | + | + | + | + | | |
| **6. Les pinces à linge** | - esquiver<br>- saisir<br>- protéger un objet | duelle | | + | + | + | + | + | | |
| **7. La queue du diable (a)** | - saisir<br>- protéger<br>- coopérer<br>- esquiver | **collective** | + | + | + | + | + | + | + | + |
| **8. La queue du diable (b)** | - saisir<br>- protéger<br>- esquiver | duelle | + | + | + | + | + | + | + | + |
| **9. La queue du diable (c)** | - saisir<br>- esquiver | duelle | + | + | + | + | + | + | + | + |
| **10. Rugby au sol** | - coopérer<br>- saisir,<br>- tirer, pousser<br>- contrôler | **collective** | | | | | | + | + | + |
| **sans objet médiateur** | | | | | | | | | | |
| **11. Les ours et les chasseurs** | - tirer<br>- pousser<br>- porter<br>- résister | **collective** | | + | + | + | + | | | |
| **12. Bloquer les fourmis** | - saisir<br>- se dégager | **collective** | + | + | + | | | | | |
| **13. Les déménageurs** | - soulever<br>- déplacer<br>- coopérer | **collective** | | | + | + | + | + | + | + |
| **14. Le barrage forcé** | - saisir<br>- contrôler<br>- coopérer<br>- résister | **collective** | | | | | + | + | + | + |
| **15. Le loup et l'agneau** | - anticiper<br>- coopérer<br>- se protéger | **collective** | | | + | + | + | + | + | + |

**(Situations sans objet médiateur, suite…)**

| SITUATIONS | | | A PROPOSER DE PREFERENCE EN | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Maternelle | | | Cycle des AF | | | Cycle de C | |
| Numéros (n°…) + Jeux | Actions | Formes de travail | PS | MS | GS | CP | CE1 | CE2 | CM1 | CM2 |
| **16. Faire sortir un occupant de sa maison** | - tirer<br>- pousser<br>- faire rouler<br>- porter<br>- résister | duelle | | + | + | + | + | + | + | + |
| **17. Le chasseur et les lapins (a)** | - esquiver<br>- se déplacer | **collective** | | + | + | + | + | + | + | + |
| **18. Le chasseur et les lapins (b)** | - esquiver<br>- se déplacer<br>- saisir<br>- renverser | **collective** | | | | | | + | + | + |
| **19. Le nain et le géant (a)** | - se déplacer<br>- tirer<br>- pousser<br>- résister | duelle | + | + | + | + | + | | | |
| **20. Le nain et le géant (b)** | - saisir<br>- retenir<br>- se dégager<br>- déséquilibrer | duelle | | | + | + | + | + | + | + |
| **21. La limace et la salade** | - retenir<br>- tirer<br>- se dégager | duelle | | + | + | + | + | + | + | + |
| **22. La tortue** | - renverser<br>- pousser<br>- tirer<br>- résister | duelle | | + | + | + | + | + | + | + |
| **23. Le sumo** | - saisir<br>- tirer<br>- pousser<br>- déséquilibrer<br>- soulever | duelle | | | | + | + | + | + | + |
| **24. Le touche cheveux** | - esquiver<br>- anticiper<br>- se protéger | duelle | | + | + | + | + | + | + | + |
| **25. Le solitaire** | - tirer<br>- (re)pousser<br>- esquiver | duelle | | | + | + | + | + | + | + |
| **26. La crêpe** | - saisir et contrôler<br>- se dégager | duelle | | | | + | + | + | + | + |
| **27. Le fuyard** | - saisir et contrôler<br>- se dégager<br>- immobiliser | duelle | | | | + | + | + | + | + |
| **28. La ronde folle 1** | - saisir<br>- tirer<br>- pousser<br>- déséquilibrer | **collective**<br>ou duelle | | | | | | + | + | + |
| **29. La ronde folle 2** | - saisir<br>- tirer<br>- pousser<br>- déséquilibrer | **collective** | | | | | | + | + | + |
| **30. Ramener les prisonniers** | - saisir<br>- tirer<br>- résister<br>- coopérer<br>- pousser<br>- soulever | **collective** | | | | | | + | + | + |

**(Situations sans objet médiateur, fin)**

| SITUATIONS | | | A PROPOSER DE PREFERENCE EN | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Maternelle | | | Cycle des AF | | | Cycle de C | |
| Numéros (n°…) + Jeux | Actions | Formes de travail | PS | MS | GS | CP | CE1 | CE2 | CM1 | CM2 |
| **31. Le combat de coq** | - déséquilibrer<br>- pousser<br>- esquiver | duelle | | | | | | + | + | + |
| **32. Le gardien** | - pousser<br>- tirer<br>- résister | duelle | | | | | | + | + | + |
| **33. Le contrôleur (a)** | - contrôler<br>- immobiliser | duelle | | | | | | + | + | + |
| **34. Le contrôleur (b)** | - contrôler<br>- immobiliser | duelle | | | | | | + | + | + |
| **35. Le touche chevilles** | - esquiver<br>- saisir | duelle | | | | + | + | + | + | + |
| **36. David et Goliath (a)** | - saisir<br>- déséquilibrer | duelle | | | | | | + | + | + |
| **37. David et Goliath (b)** | - saisir<br>- tirer, pousser<br>- retourner | duelle | | | | | | + | + | + |
| **38. Le manchot** | - esquiver<br>- toucher | duelle | | | | | | + | + | + |
| **39. Le passage de la rivière** | - saisir<br>- tirer<br>- résister | duelle | | | | | | + | + | + |
| **40. La lutte anglaise** | - saisir<br>- tirer, pousser<br>- résister | duelle | | | | | | + | + | + |
| **41. Le marche pied (a)** | - toucher<br>- esquiver<br>- changer d'appui | duelle | | | | | | + | + | + |
| **42. Le marche pied (b)** | - toucher<br>- esquiver<br>- changer d'appui | duelle | | | | | | | + | + |
| **43. Le miroir** | - déséquilibrer<br>- anticiper | duelle | | | | | | + | + | + |

1. **<u>La traversée d'un territoire – lapins et renards</u> :**
   Des lapins avec une queue chacun doivent atteindre leur terrier sans se faire prendre la queue. Pour cela, ils doivent traverser une zone centrale où se trouvent des renards (sans queue). Les renards doivent attraper le plus de queues possibles.
   Le lapin qui s'est fait prendre la queue repart à sa position de départ et attend la fin du jeu.
   Les lapins et les renards sont à 4 pattes.
   Variante 1 : Possibilité de mettre une réserve de foulards pour les lapins.
   Variante 2 : Le jeu peut se faire debout ou au sol.

2. **<u>Rejoindre sa maison – chats et souris</u> :**
   Les souris (2/3 de l'effectif) sont réparties dans 4 maisons constituées chacune de 2 tapis et situées aux 4 coins de l'espace délimité.
   Les chats (1/3 de l'effectif) essaient d'attraper les foulards placés dans le dos des souris au moment où elles cherchent à changer de maison.
   Les souris ont le droit d'aller chercher un foulard dans une réserve quand elles n'en ont plus.
   Variante 1 : Lorsqu'une souris s'est fait prendre le foulard, elle devient chat et le chat devient souris.
   Variante 2 : Ce jeu est possible en position quadrupédique ou debout.

3. **<u>Le ballon tiraillé</u> :**

Au sol, B à 4 pattes cherche à conserver le ballon dans ses bras, A essaie de le lui prendre.

4. **<u>La prise du trésor</u> :**
B (défenseur) <u>en position assise</u> tient un ballon dans ses bras. A à genoux à côté essaie de s'en emparer.

5. **<u>Le touche genou</u> :**
Par 2 face à face, dans un espace délimité. B (défenseur) a un foulard accroché au dessus de l'un de ses genoux, A doit essayer de le toucher.
Variante : A et B ont un foulard au dessus d'un genou, d'une seule main (l'autre est dans le dos) il faut essayer de toucher le foulard de son adversaire.

6. **<u>Les pinces à linge</u> :**
Les enfants sont par 2. Un nombre équivalent de pinces à linge sont accrochées à leurs vêtements (aux manches, à la taille, aux jambes, devant, derrière).
Enlever le plus vite possible les pinces à linge de son partenaire.
Variantes : - 1 seul enfant a des pinces à linge
- chacun a une seule pince à linge (l'enlever le plus vite possible)
Peut se pratiquer debout et au sol. Au sol, interdit de se mettre sur le dos.

7. **<u>La queue du diable (a)</u> :**
**Version collective** : La classe est divisée en deux ou en quatre équipes. Deux équipes s'opposent (foulards de couleurs différentes pour chaque équipe). Chaque enfant accroche un foulard à l'arrière du pantalon.
Les élèves de l'équipe A doivent attraper les foulards de l'équipe B et vice versa.
Tout élève se faisant attraper son foulard doit aller s'asseoir en dehors de la zone délimitée.

8. **<u>La queue du diable (b)</u> :**

**Version collective** : Les 6 diables, qui ont un foulard dans le dos, se trouvent au milieu d'un cercle de taille variable ou dans une zone bien délimitée (tapis) et ne doivent pas en sortir.
Les autres enfants (nombre variable) évoluent autour de ces diables et cherchent à leur prendre le foulard.
Le joueur qui a arraché la queue d'un diable devient diable à sa place.
Variante 1 : Un seul diable se trouve dans la zone délimitée.
Variante 2 : Les joueurs à l'extérieur de la zone remplacent le diable s'ils se font toucher par celui-ci.

9. **<u>La queue du diable (c)</u> :**

**Version duelle :** 1 contre 1. L'espace est délimité. Il s'agit d'attraper le foulard de son adversaire sans se faire prendre le sien. Le foulard se trouve dans le dos (il dépasse environ de 20 cm du pantalon).
Peut se pratiquer au sol (position quadrupédique) ou debout.
Variante 1 : Peut se pratiquer au sol (position quadrupédique) ou debout.
Variante 2 : Idem mais en distinguant les rôles d'attaquant et de défenseur, un seul élève a un foulard et le défend.
Variante 3 : Chaque enfant a 3 ou 4 foulards accrochés au pantalon. Il s'agit de prendre le plus de foulards possible en un temps donné (30″).

10. **<u>Rugby au sol</u> :**
Deux équipes sont à genou face à face (espace délimité). Il s'agit d'aller déposer un ballon derrière la ligne d'en but adverse. Il est interdit de se mettre debout (on considère qu'un enfant est toujours au sol à partir du moment où il a un genou en contact avec le sol (passes vers l'avant autorisées).

**11. <u>Les ours et les chasseurs</u> :**

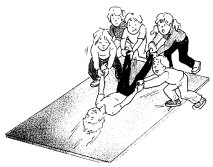
2 équipes ours et chasseurs se distinguent par des dossards.
Les ours sont assis ou à 4 pattes dans un espace délimité. Ils n'ont pas le droit de résister.
Les chasseurs doivent sortir les ours le plus vite possible de l'aire.
Inverser les rôles.

Variante : Les ours résistent aux attaques des chasseurs.

**12. <u>Bloquer les fourmis</u> :**

Dans un espace de 4m sur 4m environ, 1 groupe de fourmis se déplace à 4 pattes.
2 groupes de chasseurs doivent aller les bloquer (limiter leur déplacement).
Compter le nombre de fourmis bloquées dans un temps donné.

**13. <u>Les déménageurs</u> :**



3 équipes de 4. Les autres élèves sont des meubles.
Chaque équipe devra ramener le plus de meubles possibles dans son camp.
Les meubles se laissent faire.
Il y a possibilité de varier le nombre d'équipes ainsi que le nombre d'élèves par équipe.

**14. <u>Le barrage forcé</u> :**

2 équipes en nombre égal au sol face à face. L'équipe A doit atteindre une zone, l'équipe B l'en empêche.
A la fin du temps, on compte le nombre d'élèves de l'équipe A n'ayant pas réussi à atteindre la zone.

Variante : Limiter la zone d'intervention des défenseurs.

**15. <u>Le loup et l'agneau</u> :**

Un loup (un élève) a devant lui un troupeau (une file d'élèves). L'agneau que le loup doit attraper est le dernier de la file, les autres doivent le protéger en s'interposant devant le loup sans se désunir.
Jeu intense : changer souvent de loup.

**16. <u>Faire sortir un occupant de sa maison</u> :**

Une ½ classe (élèves A) et ½ classe (élèves B).Une maison par élève B (1 tapis).
A à genou doit faire sortir B de sa maison (un tapis), B étant sur le ventre ou sur le dos ou à 4 pattes.

Variante : Lorsqu'un enfant a été sorti de sa maison, à son tour il va essayer de déloger quelqu'un pour lui prendre sa maison (par conséquent les A peuvent devenir B et les B devenir A au cours du jeu).

**17. <u>Le chasseur et les lapins (a)</u> :**

L'espace est délimité.
Le chasseur à 4 pattes doit toucher les lapins qui sont debout. Le lapin touché va aider le chasseur.

Variante : Tous les enfants sont au sol, le lapin touché devient chasseur.

**18. <u>Le chasseur et les lapins (b)</u> :**

Le chasseur à 4 pattes doit attraper les lapins qui sont en position debout et les amener au sol. Le lapin amené au sol va aider le chasseur.

**19. <u>Le nain et le géant (a)</u> :**

B en position quadrupédique, A debout face à lui. A doit passer derrière lui sans le tenir. B essaie de rester en face de A.

Variante : A est autorisé à tenir B.

**20. <u>Le nain et le géant (b)</u> :**

Par 2, B est en position quadrupédique, A est debout en face de lui.
A doit empêcher B de se relever.

Variantes : Il est possible de varier les positions de départ.

**21. <u>La limace et la salade</u> :**

Le joueur B (la limace) se couche sur le ventre, le joueur A l'immobilise.
Au signal, B essaie de toucher la « salade » (balle ou foulard) qui se trouve placée devant lui (à 1m50 / 2m environ). Interdiction de tenir les chevilles.
Variante : Idem avec B en position quadrupédique.

**22. <u>La tortue</u> :**

Le joueur B (la tortue) est à 4 pattes, immobile. Le joueur A est à côté de lui.
Au signal, A essaie de mettre B sur le dos (B doit essayer de rester à 4 pattes).
Variante : La tortue est à plat ventre.

**23. <u>Le sumo</u> :**

Départ debout, faire sortir le plus de fois possible l'adversaire de la zone délimitée :
Position de départ « épaule contre épaule » et mains dans le dos.

Variante 1 : Position de départ « chacun saisit les avant-bras de son adversaire ».
Variante 2 : Possibilité de faire toucher le sol de l'adversaire avec une autre partie du corps que les pieds (à partir du CE2).
ATTENTION : Coups et percussions sont interdits.

**24. <u>Le touche cheveux</u> :**

A sur le dos peut s'aider des avant-bras et des jambes pour se déplacer. B debout entre les jambes de A doit lui toucher les cheveux <u>en le contournant</u>. A l'en empêche en utilisant également les jambes.
Variante : B peut tenir les genoux de A.

**25. <u>Le solitaire</u> :**

A à l'intérieur d'un cerceau ou tapis, empêche B d'y entrer.
Au départ (debout), A et B se saisissent par les avant-bras ou par les épaules.
Ce jeu peut se faire au sol ou debout.

**26. <u>La crêpe</u> :**

B est couché sur le dos au centre d'un tapis. A est à genoux à côté de lui et le maintient dos au sol.
B doit essayer de se mettre à plat ventre, A l'en empêche en le maintenant immobilisé.

**27. <u>Le fuyard</u> :**

B couché sur le ventre au centre d'un tapis doit en sortir. A à genoux à côté de lui l'en empêche.
Variante : B est sur le dos, A l'empêche de sortir en le gardant <u>immobilisé</u> sur le dos.

**28. <u>La ronde folle 1</u> :**

Plusieurs enfants se tiennent par les bras sans se lâcher autour d'un cerceau plat ou d'un tapis. Il s'agit de faire poser un pied ou un genou à ses camarades dans cette zone (possible à 2, 3, ou plus → tirer - pousser).

**29. <u>La ronde folle 2</u> :**

Plusieurs enfants (5 à 6) se tiennent par les avant-bras en formant un cercle. Il s'agit de faire tomber ses voisins à l'aide des jambes et des pieds. Dès qu'un enfant prend appui au sol avec une autre partie du corps que ses pieds, il s'assied et attend la fin du jeu.

**30. <u>Ramener les prisonniers</u> :**

2 équipes, l'une au sol (B), l'autre debout (A). L'équipe A doit ramener l'équipe B dans son camp en un minimum de temps (possibilité de se lier). Les B peuvent résister mais sans se relever.

**31. <u>Le combat de coq</u> :**

Accroupis face à face, pousser l'autre pour le déséquilibrer, mains contre mains (les mains sont ouvertes).

**32. <u>Le gardien</u> :**

A doit faire sortir B de l'aire de jeu (ex : 1 tapis).
Variantes : Changer la position de départ (B sur le ventre ou sur le dos ou à 4 pattes).

**33. <u>Le contrôleur (a)</u> :**
B sur le dos, A doit le garder dans cette position sans le tenir (utilisation du poids du corps). B essaie de se mettre sur le ventre.

**34. <u>Le contrôleur (b)</u> :**
Idem (33) avec possibilité de tenir le partenaire comme chacun le souhaite.

**35. <u>Le touche chevilles</u> :**
A et B à 4 pattes, essayer de toucher ou d'attraper une cheville du partenaire en évitant de se faire toucher les siennes.
Variante : Définir des rôles différents en distinguant l'attaquant du défenseur.

**36. <u>David et Goliath</u> (a) :**

A à genoux, B debout. A doit amener B au sol.

**37. <u>David et Goliath</u> (b) :**
A debout, B à genoux. A doit amener B sur le dos (interdiction de pousser en arrière).

**38. <u>Le manchot</u> :**
Debout par 2, face à face. Il s'agit d'essayer de toucher une épaule du partenaire (une main dans le dos) sans se faire toucher les siennes.

**39. <u>Le passage de la rivière</u> :**
A et B se tiennent simultanément l'avant-bras droit (au niveau du poignet) et se mettent de part et d'autre d'une ligne (la rivière). Il s'agit de tirer l'autre de façon à l'amener dans son camp.

**40. <u>La lutte anglaise</u> :**
Debout par 2, passer dans le dos du partenaire et le ceinturer.

**41. <u>Le marche pied (a)</u> :**
A et B debout, toucher les pieds du partenaire sans se faire toucher les siens (imaginer des pieds brûlants afin d'éviter de les écraser).

**42. <u>Le marche pied (b)</u> :**
Variante : B doit toucher le dessus du pied de A alors que A doit toucher le talon de B.

**43. <u>Le miroir</u> :**
Par 2 face à face, mains ouvertes à hauteur d'épaules, sans contact, les pieds sont écartés (largeur d'épaules)**.** Les pieds ne doivent pas bouger. A doit faire déplacer un pied à B et vice-versa uniquement par petites tapes contre les mains de l'adversaire.

# VI. PROPOSITIONS DE RENCONTRES :

## A. Rencontre de jeux d'opposition au cycle des A F :

**► PRINCIPES :**

- La rencontre durera environ 2 heures et chaque élève participera à 3 situations d'opposition différentes.
- Des élèves de CM, spécialement préparés, assureront l'arbitrage et le secrétariat.
- Il est impératif d'avoir vécu une unité d'apprentissage.

**► FONCTIONNEMENT :**

- 2 classes se rencontrent : classe **A** et classe **B**.
- Chaque classe constituera des équipes de niveau de 2 à 3 joueurs (équipe 1 = les plus forts...équipe 8 ou 9 = les plus faibles). Chaque élève devra connaître la lettre attribuée à sa classe, son numéro d'équipe et son numéro de joueur : les annonces des différents combats seront ainsi plus évidentes.
- On attribue des points de couleur : vert si réussite ou match gagné, rouge si échec ou match perdu, orange en cas d'égalité.
- Chaque équipe jouera le même jeu en même temps. Exemple : Pour le jeu n°1, 8 ou 9 terrains sont matérialisés et toutes les équipes jouent ce jeu en suivant l'ordre défini sur la feuille d'arbitrage.
- Les jeux se dérouleront sur des aires de 2 mètres de côté ou de 3mètres sur deux.
- Un échauffement sera proposé avant le début de la rencontre.

Remarques : pour répartir les élèves dans les diverses équipes, il faut tenir compte à la fois de leur morphologie, de leur vivacité et de leur sens de la combativité.

**► SITUATIONS D'OPPOSITION RETENUES :**

### ♦ JEU 1 : La queue du diable

Durée : 1 minute

But : Les joueurs sont debout avec un foulard dépassant de 20 cm de l'arrière du pantalon. Au signal de départ, chaque joueur essaie de s'emparer du foulard de son adversaire. Le joueur qui a gagné est celui qui a attrapé le plus de foulards en 1 minute.
L'arbitre remet le foulard en place à chaque fois.
*Point vert : pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards.*
*Point rouge : pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards.*
*Point orange : en cas d'égalité.*

---

### ♦ JEU 2 : Le ballon tiraillé

Durée : 2 fois 30 secondes

But : Le joueur B est à 4 pattes, recroquevillé en tenant un ballon entre ses bras et ses jambes. Au signal, le joueur A (le voleur), à genoux à côté de B, tente de s'emparer du ballon.
**Au bout des 30 secondes, on inverse les rôles.**
*Point vert : pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon.*
*Point rouge : pour le voleur s'il ne parvient pas à prendre le ballon.*

---

### ♦ JEU 3 : Le combat corps à corps au sol

Durée : 30 secondes

Départ assis, dos à dos.

But : Faire toucher les deux omoplates de l'adversaire au sol pendant 3 secondes.
(l'arbitre comptera en disant « et 1, et 2, et 3 »)
***Le combat peut donc être terminé avant la fin des 30 secondes***.
*Point vert : pour le joueur qui a immobilisé son adversaire.*
*Point rouge : pour le joueur qui a été immobilisé.*
*Point orange : Si aucun des 2 joueurs n'a réussi à immobiliser son adversaire.*

► **ORGANISATION LE JOUR DE LA RENCONTRE :**

♦ **<u>Répartition des élèves et des arbitres</u> :**

- Les élèves sont placés aux aires de jeux correspondant à leur numéro d'équipe (ex : on retrouvera sur l'aire 1 les équipes n° 1, on retrouvera sur l'aire 7 les équipes n° 7) ;
- Les arbitres sont répartis sur les différentes aires de jeu.

♦ **<u>Arbitrage</u> :**

- Les élèves d'une classe de CM arbitrent (ils lèvent la main quand les équipes sont prêtes).
- Il y a 3 élèves de CM par surface de combat (1 élève arbitre, le deuxième et le troisième assurent le secrétariat et la gestion des enfants qui attendent en position assise).
  Voir modèle de fiche d'arbitrage.
- Le début et l'arrêt de chaque exercice sera donné par un adulte à l'ensemble des élèves.
- Prévoir au moins 1 parent par classe.

♦ **<u>Résultats</u> :**

- Les résultats seront donnés pour chaque classe à la fin de la rencontre. La classe ayant remporté le plus de points verts aura gagné. En cas d'égalité, les deux équipes seront déclarées vainqueurs.

♦ **<u>Sécurité</u> :**

- Tout objet pouvant blesser l'un ou l'autre enfant est interdit (boucle d'oreille, bague, montre, bracelet, chaînette…).
- Tout comportement d'anti-jeu et tout acte jugé dangereux sera interdit et sanctionné (ex : prise de la tête de l'adversaire à deux mains, tenue des doigts, tirage de cheveux…).

♦ **<u>Matériel à prévoir</u> :**

- Une trousse de secours est à prévoir pour la rencontre.
- Les élèves devront avoir de quoi boire (de l'eau si possible).
- Chaque élève portera autour du cou un carton complété avant la (cf. annexe 1).
- Les fiches d'arbitrage seront à compléter le jour de la rencontre en fonction du nombre d'élèves présents dans chaque classe.

## Annexe 1

**LETTRE**

**ÉCOLE :** …… **CLASSE :** ……

**NOM et Prénom :** ……

**ÉQUIPE n°** ……. **N° D'ÉQUIPIER** (entoure le tien) : **1 2 3**

# FICHE ARBITRAGE : OPPOSITION Cycle des Apprentissages Fondamentaux

**Classe A : ……** **Nombre d'élèves : 3** **Equipes n° : …**

**Classe B : ……** **Nombre d'élèves : 3**

**Notation** : Point vert = match gagné Point orange = égalité Point rouge = match perdu

| | Ordre des Combats ▼ | | CLASSE JAUNE | | | CLASSE ROUGE | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Réussite 2 points | Egalité 1 point | Echec 0 point | Réussite 2 points | Egalité 1 point | Echec 0 point |
| Jeu 1 La queue du diable | 1 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 2 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 3 | J3 contre R3 | | | | | | |
| | 4 | J2 contre R1 | | | | | | |
| | 5 | J1 contre R3 | | | | | | |
| | 6 | J3 contre R2 | | | | | | |
| | 7 | J2 contre R3 | | | | | | |
| | 8 | J3 contre R1 | | | | | | |
| | 9 | J1 contre R2 | | | | | | |
| Jeu 2 Le ballon tiraillé | 1 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 2 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 3 | J3 contre R3 | | | | | | |
| | 4 | J2 contre R1 | | | | | | |
| | 5 | J1 contre R3 | | | | | | |
| | 6 | J3 contre R2 | | | | | | |
| | 7 | J2 contre R3 | | | | | | |
| | 8 | J3 contre R1 | | | | | | |
| | 9 | J1 contre R2 | | | | | | |
| Jeu 3 Le combat corps à corps au sol | 1 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 2 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 3 | J3 contre R3 | | | | | | |
| | 4 | J2 contre R1 | | | | | | |
| | 5 | J1 contre R3 | | | | | | |
| | 6 | J3 contre R2 | | | | | | |
| | 7 | J2 contre R3 | | | | | | |
| | 8 | J3 contre R1 | | | | | | |
| | 9 | J1 contre R2 | | | | | | |
| | TOTAL POINTS | | | | | | | |

**JEU 1 → La queue du diable**
**V →** pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards
**O→** même nombre de foulards attrapés **R →** pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards

……

**JEU 2 → Le ballon tiraillé**
**V →** pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon
**R →** pour le voleur s'il ne réussit pas à s'emparer du ballon

……

**JEU 3 → le combat corps à corps au sol**
**V →** pour le joueur qui a immobilisé son adversaire
**O →** si personne n'a été immobilisé **R →** pour le joueur qui a été immobilisé

# FICHE ARBITRAGE : OPPOSITION Cycle des Apprentissages Fondamentaux

**Classe A : ……** **Nombre d'élèves : 3** **Equipes n° : …**

**Classe B : ……** **Nombre d'élèves : 2**

**Notation** : Point vert = match gagné Point orange = égalité Point rouge = match perdu

| | Ordre des Combats ▼ | | CLASSE **JAUNE** | | | CLASSE **ROUGE** | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | **Réussite** 2 points | **Egalité** 1 point | **Echec** 0 point | **Réussite** 2 points | **Egalité** 1 point | **Echec** 0 point |
| **Jeu 1 La queue du diable** | 1 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 2 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 3 | J3 contre R1 | | | | | | |
| | 4 | J1 contre R2 | | | | | | |
| | 5 | J2 contre R1 | | | | | | |
| | 6 | J3 contre R2 | | | | | | |
| | 7 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 8 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 9 | J3 contre R1 | | | | | | |
| **Jeu 2 Le ballon tiraillé** | 1 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 2 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 3 | J3 contre R1 | | | | | | |
| | 4 | J1 contre R2 | | | | | | |
| | 5 | J2 contre R1 | | | | | | |
| | 6 | J3 contre R2 | | | | | | |
| | 7 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 8 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 9 | J3 contre R1 | | | | | | |
| **Jeu 3 Le combat corps à corps au sol** | 1 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 2 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 3 | J3 contre R1 | | | | | | |
| | 4 | J1 contre R2 | | | | | | |
| | 5 | J2 contre R1 | | | | | | |
| | 6 | J3 contre R2 | | | | | | |
| | 7 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 8 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 9 | J3 contre R1 | | | | | | |
| | **TOTAL POINTS** | | | | | | | |

**JEU 1 → La queue du diable** **V →** pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards
**O→** même nombre de foulards attrapés **R →** pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards

……

**JEU 2 → La conquête du ballon au sol** **V →** pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon
**R →** pour le voleur s'il ne réussit pas à s'emparer du ballon

……

**JEU 3 → le combat corps à corps au sol** **V →** pour le joueur qui a immobilisé son adversaire
**O →** si personne n'a été immobilisé **R →** pour le joueur qui a été immobilisé

# FICHE ARBITRAGE : OPPOSITION Cycle des Apprentissages Fondamentaux

**Classe A : ……** **Nombre d'élèves : 2** **Equipes n° : …**

**Classe B : ……** **Nombre d'élèves : 3**

**Notation** : Point vert = match gagné Point orange = égalité Point rouge = match perdu

| | Ordre des Combats ▼ | | CLASSE JAUNE | | | CLASSE ROUGE | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Réussite 2 points | Egalité 1 point | Echec 0 point | Réussite 2 points | Egalité 1 point | Echec 0 point |
| Jeu 1 La queue du diable | 1 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 2 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 3 | J1 contre R3 | | | | | | |
| | 4 | J2 contre R1 | | | | | | |
| | 5 | J1 contre R2 | | | | | | |
| | 6 | J2 contre R3 | | | | | | |
| | 7 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 8 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 9 | J1 contre R3 | | | | | | |
| Jeu 2 Le ballon tiraillé | 1 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 2 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 3 | J1 contre R3 | | | | | | |
| | 4 | J2 contre R1 | | | | | | |
| | 5 | J1 contre R2 | | | | | | |
| | 6 | J2 contre R3 | | | | | | |
| | 7 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 8 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 9 | J1 contre R3 | | | | | | |
| Jeu 3 Le combat corps à corps au sol | 1 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 2 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 3 | J1 contre R3 | | | | | | |
| | 4 | J2 contre R1 | | | | | | |
| | 5 | J1 contre R2 | | | | | | |
| | 6 | J2 contre R3 | | | | | | |
| | 7 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 8 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 9 | J1 contre R3 | | | | | | |
| | **TOTAL POINTS** | | | | | | | |

**JEU 1 → La queue du diable**
**V →** pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards
**O→** même nombre de foulards attrapés **R →** pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards

……

**JEU 2 → La conquête du ballon au sol**
**V →** pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon
**R →** pour le voleur s'il ne réussit pas à s'emparer du ballon

……

**JEU 3 → le combat corps à corps au sol**
**V →** pour le joueur qui a immobilisé son adversaire
**O →** si personne n'a été immobilisé **R →** pour le joueur qui a été immobilisé

## B. Rencontre de jeux d'opposition au cycle de Consolidation :

### 1. La rencontre :

Elle oppose deux classes. Une couleur est attribuée à chaque classe participante.

**Classe J → JAUNE Classe R → ROUGE**

### 2. Constitution des équipes :

Chaque classe est partagée en 9 équipes de 3, de 2 ou de 4 enfants, par groupes de niveau (l'équipe I étant la plus forte).

Ex : Une classe de 29 élèves → 2 équipes de 4 joueurs et 7 équipes de 3 joueurs.
Une classe de 27 élèves → 9 équipes de 3 joueurs.
Une classe de 26 élèves → 8 équipes de 3 joueurs et 1 équipe de 2 joueurs.
Une classe de 24 élèves → 6 équipes de 3 joueurs et 3 équipes de 2 joueurs.

- Equipe I …… Très forte …. : Joueurs n° 1, n° 2, n° 3
- Equipe IV ……. Moyenne …. : Joueurs n° 1, n° 2, n° 3
- Equipe IX …… Moins forte .. : Joueurs n° 1, n° 2, n° 3

### 3. Déroulement :

- Sur 9 aires de jeu se déroulent simultanément 9 rencontres opposant les équipes constituées.
  ⇒ Prévoir au minimum une aire de jeu de (2m x 2m) pour 2 équipes qui s'opposent.
- Chacun des joueurs d'une équipe joue contre tous les joueurs de l'équipe adverse selon un ordre défini sur la feuille d'arbitrage.
- Les élèves se rencontreront dans trois situations d'opposition différentes.
- Rôle des élèves :- 1 joueur de chaque équipe combat, les autres assurent l'arbitrage et le secrétariat.

### 4. Arbitrage :

- Les arbitres lèvent la main quand les joueurs sont prêts.
- Le départ et l'arrêt de chaque exercice sont donnés par un adulte à l'ensemble des élèves.
  Les arbitres notent sur la feuille d'arbitrage le nombre de points qui revient à chaque élève.
  **Pour un bon déroulement, il est indispensable que les enfants aient été habitués à tenir les différents rôles lors de l'unité d'apprentissage (cf. fiches d'arbitrage).**
- L'équipe ayant totalisé le plus grand nombre de points gagne la rencontre.

---

### ♦ JEU 1 : Le retournement (jeu n°22 – La tortue)

Durée : 2 fois 30 secondes

But : Retourner son adversaire sur le dos.
L'élève R se met en position allongée sur le ventre ou en position quadrupédique. Au signal, l'élève J qui est à genoux à côté de lui, a 30 secondes pour le retourner sur le dos (on considère que le retournement est réussi si le dos de l'élève R est orienté vers le tapis).
**S'il y parvient au moins une fois, les arbitres lui attribuent 2 points.**
**Ensuite on inverse les rôles** (au signal donné par le responsable).
Attention ! Afin d'éviter que la situation ne se transforme en situation de poursuite, l'élève qui résiste au retournement doit le faire sans s'échapper.

Notation : **L'élève parvient à retourner son adversaire au moins une fois → 2 points**
**L'élève ne parvient pas à retourner son adversaire → 0 point**

---

### ♦ JEU 2 : L'immobilisation (jeu n° 34 – Le contrôleur b)

Durée : 20 secondes

But : Garder son adversaire en immobilisation sur le dos pendant 20 secondes.
L'élève J tient l'élève R en immobilisation. Au signal R essaie de s'en sortir.
**Si J parvient à garder R immobilisé, les arbitres lui attribuent 2 points.**
**Ensuite on inverse les rôles** (au signal donné par le responsable).

Notation : **L'élève garde son adversaire immobilisé pendant les 20 secondes → 2 points**
**L'élève ne le garde pas immobilisé pendant les 20 secondes → 0 point**

## ♦ JEU 3 : Combat au sol

Durée : 45 secondes

But : Immobiliser son adversaire sur le dos pendant 5 secondes.

Les deux élèves sont assis dos à dos sans se tenir, les jambes sont allongées. Au signal ils se retournent et essaient de mettre leur adversaire sur le dos afin de le maintenir en immobilisation pendant 5 secondes.

**Règles à respecter :**

- Il faut toujours avoir au moins un genou au sol.
- Un élève tient son adversaire en immobilisation dès qu'il arrive à le maintenir sur le dos, une omoplate au sol.
- Après chaque immobilisation, le combat reprend en position à genoux face à face.
- Plusieurs immobilisations sont possibles dans un même combat.
- Pour compter les 5 secondes, on demandera aux arbitres de compter de la façon suivante : et **1** et **2** et **3** et **4** et **5.**

| | | |
|---|---|---|
| Notation : | **L'élève qui aura immobilisé le plus souvent son adversaire** | **→ 2 points** |
| | **Egalité** | **→ 1 point pour chacun** |
| | **Défaite** | **→ 0 point** |

# FICHE ARBITRAGE : OPPOSITION Cycle de Consolidation

**Classe JAUNE :** ..... **Nombre d'élèves : 3**

**Classe ROUGE :** ..... **Nombre d'élèves : 3** **Equipes n° : ……**

| | Ordre des Combats ▼ | | CLASSE JAUNE | | | CLASSE ROUGE | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Réussite 2 points | Egalité 1 point | Echec 0 point | Réussite 2 points | Egalité 1 point | Echec 0 point |
| Jeu 1 Retournement (jeu n°22 - la tortue) | 1 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 2 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 3 | J3 contre R3 | | | | | | |
| | 4 | J2 contre R1 | | | | | | |
| | 5 | J1 contre R3 | | | | | | |
| | 6 | J3 contre R2 | | | | | | |
| | 7 | J2 contre R3 | | | | | | |
| | 8 | J3 contre R1 | | | | | | |
| | 9 | J1 contre R2 | | | | | | |
| Jeu 2 Immobilisation (jeu n° 34 – Le contrôleur b) | 1 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 2 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 3 | J3 contre R3 | | | | | | |
| | 4 | J2 contre R1 | | | | | | |
| | 5 | J1 contre R3 | | | | | | |
| | 6 | J3 contre R2 | | | | | | |
| | 7 | J2 contre R3 | | | | | | |
| | 8 | J3 contre R1 | | | | | | |
| | 9 | J1 contre R2 | | | | | | |
| Jeu 3 Combat au sol | 1 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 2 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 3 | J3 contre R3 | | | | | | |
| | 4 | J2 contre R1 | | | | | | |
| | 5 | J1 contre R3 | | | | | | |
| | 6 | J3 contre R2 | | | | | | |
| | 7 | J2 contre R3 | | | | | | |
| | 8 | J3 contre R1 | | | | | | |
| | 9 | J1 contre R2 | | | | | | |
| | **TOTAL POINTS** | | | | | | | |

**JEU 1 → Retournement :** On note le 1er résultat, on inverse les rôles puis on note le 2ème résultat
L'élève arrive à retourner : 2 points L'élève n'arrive pas à retourner : 0 point

……

**JEU 2 → Immobilisation :** On note le 1er résultat, on inverse les rôles puis on note le 2ème résultat.
L'élève tient l'immobilisation : 2 points L'élève ne tient pas : 0 point

……

**JEU 3 → Combat au sol :** On attend la fin du combat puis on note le résultat des deux.
Victoire : 2 pts Egalité : 1 point Défaite : 0 point

# FICHE ARBITRAGE : OPPOSITION Cycle de Consolidation

**Classe JAUNE :** ..... **Nombre d'élèves : 3**

**Classe ROUGE :** ..... **Nombre d'élèves : 2** **Equipes n° : ……**

| | Ordre des Combats ▼ | | CLASSE JAUNE | | | CLASSE ROUGE | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Réussite 2 points | Egalité 1 point | Echec 0 point | Réussite 2 points | Egalité 1 point | Echec 0 point |
| Jeu 1 Retournement (jeu n°22 - la tortue) | 1 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 2 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 3 | J3 contre R1 | | | | | | |
| | 4 | J1 contre R2 | | | | | | |
| | 5 | J2 contre R1 | | | | | | |
| | 6 | J3 contre R2 | | | | | | |
| | 7 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 8 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 9 | J3 contre R1 | | | | | | |
| Jeu 2 Immobilisation (jeu n° 34 – Le contrôleur b) | 1 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 2 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 3 | J3 contre R1 | | | | | | |
| | 4 | J1 contre R2 | | | | | | |
| | 5 | J2 contre R1 | | | | | | |
| | 6 | J3 contre R2 | | | | | | |
| | 7 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 8 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 9 | J3 contre R1 | | | | | | |
| Jeu 3 Combat au sol | 1 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 2 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 3 | J3 contre R1 | | | | | | |
| | 4 | J1 contre R2 | | | | | | |
| | 5 | J2 contre R1 | | | | | | |
| | 6 | J3 contre R2 | | | | | | |
| | 7 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 8 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 9 | J3 contre R1 | | | | | | |
| | **TOTAL POINTS** | | | | | | | |

**JEU 1 → Retournement :** On note le 1er résultat, on inverse les rôles puis on note le 2ème résultat
L'élève arrive à retourner : 2 points L'élève n'arrive pas à retourner : 0 point

……

**JEU 2 → Immobilisation :** On note le 1er résultat, on inverse les rôles puis on note le 2ème résultat.
L'élève tient l'immobilisation : 2 points L'élève ne tient pas : 0 point

……

**JEU 3 → Combat au sol :** On attend la fin du combat puis on note le résultat des deux.
Victoire : 2 pts Egalité : 1 point Défaite : 0 point

# FICHE ARBITRAGE : OPPOSITION Cycle de Consolidation

**Classe JAUNE :** ..... **Nombre d'élèves : 2**

**Classe ROUGE :** ..... **Nombre d'élèves : 3** **Equipes n° : ……**

| | Ordre des Combats ▼ | | CLASSE JAUNE | | | CLASSE ROUGE | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | Réussite 2 points | Egalité 1 point | Echec 0 point | Réussite 2 points | Egalité 1 point | Echec 0 point |
| Jeu 1 Retournement (jeu n°22 - la tortue) | 1 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 2 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 3 | J1 contre R3 | | | | | | |
| | 4 | J2 contre R1 | | | | | | |
| | 5 | J1 contre R2 | | | | | | |
| | 6 | J2 contre R3 | | | | | | |
| | 7 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 8 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 9 | J1 contre R3 | | | | | | |
| Jeu 2 Immobilisation (jeu n° 34 – Le contrôleur b) | 1 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 2 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 3 | J1 contre R3 | | | | | | |
| | 4 | J2 contre R1 | | | | | | |
| | 5 | J1 contre R2 | | | | | | |
| | 6 | J2 contre R3 | | | | | | |
| | 7 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 8 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 9 | J1 contre R3 | | | | | | |
| Jeu 3 Combat au sol | 1 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 2 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 3 | J1 contre R3 | | | | | | |
| | 4 | J2 contre R1 | | | | | | |
| | 5 | J1 contre R2 | | | | | | |
| | 6 | J2 contre R3 | | | | | | |
| | 7 | J1 contre R1 | | | | | | |
| | 8 | J2 contre R2 | | | | | | |
| | 9 | J1 contre R3 | | | | | | |
| | **TOTAL POINTS** | | | | | | | |

**JEU 1 → Retournement :** On note le 1er résultat, on inverse les rôles puis on note le 2ème résultat
L'élève arrive à retourner : 2 points L'élève n'arrive pas à retourner : 0 point

……

**JEU 2 → Immobilisation :** On note le 1er résultat, on inverse les rôles puis on note le 2ème résultat.
L'élève tient l'immobilisation : 2 points L'élève ne tient pas : 0 point

……

**JEU 3 → Combat au sol :** On attend la fin du combat puis on note le résultat des deux.
Victoire : 2 pts Egalité : 1 point Défaite : 0 point

## VII. POUR ALLER PLUS LOIN :

### A. Un projet inter disciplinaire :

- **vivre et faire évoluer les jeux d'opposition**
- **améliorer la technique dans des situations d'apprentissage**
- **améliorer la tactique dans des situations d'apprentissage**

# JEUX D'OPPOSITION

## Education Morale et Civique

* développer la solidarité
* apprendre à reconnaître son erreur
* respecter l'autre
* respecter les règles d'or

## Mathématiques

* la mesure
* les surfaces
* les quadrilatères
* utiliser un chronomètre

## Français

* connaître les textes prescriptifs
* écrire les règles du jeu
* faire évoluer la règle du jeu par l'argumentation orale
* connaître le lexique spécifique
* lire et être capable d'inférence

## B. Une proposition de programmation : voir avec William !!!!!!!!!!

| | |
|---|---|
| | Français |
| | Education Physique et Sportive |
| | Education Morale et Civique |

| *COMPETENCES* | *Compétence abordée pour la première fois* | *Compétences consolidées et enrichies* | | | *Compétence évaluée de manière sommative* |
|---|---|---|---|---|---|
| Repérer la modalité de lecture – effectuer une recherche à l'aide de mots-clés | **AUTRES DISCIPLINES** | **EPS** Lecture des règles de jeu | **EPS** Grille de relecture | | |
| Réinvestir le lexique spécifique à l'A.P.S. – présenter ses actions, ses productions de façon explicite | **EPS** | **EPS** Lecture des règles de jeu | **EPS** Etablir un lexique en lien avec le cahier d'activités | **EPS** Production d'écrit : rédiger une règle de jeu | **EPS** Texte à trous |
| Justifier, argumenter à l'oral | **AUTRES DISCIPLINES** | **EPS** Analyse des actions et justification | **EPS** Appréciation des affiches (règles d'or) | **EPS** Analyse des actions et justification | |
| Rédiger, à partir d'une liste ordonnée d'information, un texte à dominante prescriptive | **AUTRES DISCIPLINES** Activité de tri de textes | **AUTRES DISCIPLINES** Maîtrise du langage et de la langue française | **AUTRES DISCIPLINES** Connaître les textes prescriptifs | **AUTRES DISCIPLINES** Emploi du verbe | |
| | **AUTRES DISCIPLINES** | **EPS** Repérer la structure d'une règle | **EPS** Ecriture : 1er jet avec fiche-outil | **EPS** Ecriture : 2ème jet avec fiche auto/co-évaluation | **EPS** Réécriture de la règle |
| Valider la production par l'exécution de la règle du jeu | **EPS** Préparation de rencontre interclasses | **EPS** A chaque rencontre future, après débat et corrections éventuelles | | | **EPS** Tournoi de fin d'année |
| Respecter l'autre | **AUTRES DISCIPLINES** | **EPS** Toutes situations | | | **EPS** Rencontre interclasses |
| | **Evaluation diagnostique** | **Evaluation formative** | | | **Evaluation sommative** |

## C. Exemple de fiche d'auto évaluation :

***NOM*** **:**

***Prénom*** :

Classe :
Ecole :
Année scolaire /
Période du au

☺ je réussis souvent

😐 je réussis de temps en temps

☹ je réussis rarement

| EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE | 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|---|
| Je respecte les règles | | | |
| J'accepte d'arbitrer une rencontre | | | |
| J'entre et reste dans le combat | | | |
| J'accepte n'importe quel adversaire | | | |
| Je varie les attaques | | | |
| J'utilise les déséquilibres de l'adversaire | | | |
| Je sais doser mes efforts | | | |
| Je prends des risques calculés | | | |
| J'accepte de perdre | | | |
| J'encourage tous mes camarades | | | |
| J'observe l'autre pour mieux combattre | | | |

| MAITRISE DE LA LANGUE | 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|---|
| Je connais le vocabulaire utilisé | | | |
| Je justifie mes actions ou mes décisions | | | |
| Je rédige un compte-rendu de la rencontre | | | |
| Je suis capable d'écrire une règle du jeu | | | |

| EDUCATION MORALE ET CIVIQUE | 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|---|
| Je respecte l'autre | | | |
| Je maîtrise mes impulsions | | | |
| Je règle mes désaccords de manière verbale | | | |
| Je donne des conseils pour mieux jouer | | | |

## D. Exemple de fiche d'écriture d'une règle :

# Ma règle de jeu d'opposition

**Evaluation :**

- **Contrôle ton texte (oui/non de la colonne évaluation).**
- **Après l'avoir évalué, corrige-le.**
- **Remets-le au propre.**
- **Demande ensuite à un camarade (ou au maître) de donner son avis sur ton travail.**
  **- colonne co-évaluation et bas de page**
- **Corrige ton texte en fonction des remarques faites puis recopie-le.**

| | Evaluation | | Co-évaluation | |
|---|---|---|---|---|
| | OUI | NON | OUI | NON |
| **CRITERES GENERAUX** | | | | |
| **1) La présentation** | | | | |
| J'ai écrit lisiblement et soigneusement. | | | | |
| Je n'ai pas oublié les majuscules. | | | | |
| J'ai écrit des phrases complètes. | | | | |
| Les signes de ponctuation sont bien placés et suffisants ? | | | | |
| | | | | |
| **2) L'orthographe** | | | | |
| J'ai utilisé le dictionnaire en cas de doute. | | | | |
| J'ai respecté les accords dans les groupes nominaux. | | | | |
| J'ai respecté les accords sujets-verbes. | | | | |
| | | | | |
| **3) Le lexique et les temps utilisés** | | | | |
| J'ai utilisé un vocabulaire conforme au registre de l'écrit. | | | | |
| J'ai respecté les temps du type de texte. | | | | |
| | | | | |
| **CRITERES SPECIFIQUES – Texte prescriptif** | | | | |
| J'ai complété les rubriques principales. | | | | |
| Je suis allé à la ligne régulièrement. | | | | |
| J'ai utilisé les tirets. | | | | |
| La mise en forme est conforme à la silhouette. | | | | |
| J'ai respecté l'utilisation des modes et tournures particulières des verbes. | | | | |
| J'ai écrit ce qu'il faut faire pour gagner. | | | | |

- Texte co-évalué par : ……
- Quels conseils peux-tu donner à l'auteur de ce texte pour qu'il améliore encore son travail ?

……

……

**NOM : ……** **Prénom : ……** **Date : ……**

# VIII. ANNEXES :

## Annexe 1 : Cadre de séance vierge :

| ACTIVITE D'OPPOSITION<br>Objectif principal : | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Parties** | **OBJECTIFS** | **DEROULEMENT et CONSIGNES** | **durée** | **BILAN** |
| Accueil | Prise en main | | | |
| Echauffement | généralisé | | | |
| | spécifique | | | |
| | Jeu collectif | | | |
| Partie principale | | | | |
| Retour au calme | Reprise en main | | | |

## Annexe 2 : Echauffement avec des ballons de baudruche :

a) Jonglage individuel :

- Jonglage avec 1 seul ballon : main, pied, genou, tête – aucun ballon ne doit toucher le sol.
  But recherché : précision du geste

- Jonglage avec 2 ballons : mains, pieds, tête
  But recherché : précision du geste + harmonisation des gestes

- Jonglage décalé avec 2 ballons : Main – pied, main – tête, pied – tête.
  But recherché : précision du geste + travail sur la latéralité

b) Jonglage à deux :

- Jonglage avec 1 ballon : se passer le ballon avec les mains, les pieds.
  But recherché : précision du geste – déplacement

- Jonglage avec 2 ballons ou plus : se passer mutuellement les ballons avec les mains.
  But recherché : complicité – travail en harmonie avec un partenaire

c) Jonglage à deux, en opposition indirecte :

- Par deux avec un seul ballon : chacun tente de jongler un maximum avec le ballon sans qu'il ne touche le sol et sans se le faire prendre par l'autre.
  But recherché : approche des rôles d'attaquant et de défenseur

- Idem en deux équipes de deux.

d) Jonglage à deux, en opposition directe :

- Par deux avec un ballon chacun : **Tout en se tenant par la manche ou l'avant-bras** chacun tente de jongler un maximum avec son ballon sans qu'il ne touche le sol.
  But recherché : attaque – défense avec saisie

- Par deux avec un seul ballon : **Tout en se tenant par la manche ou l'avant-bras** chacun tente de jongler un maximum avec le ballon sans se le faire prendre par l'autre.
  But recherché : attaque – défense avec saisie

  Remarques : Ces exercices peuvent se faire en jouant avec les pieds ou en variant la saisie (au revers par exemple).

## Annexe 3 : Exemples d'étirements de fin de séance :

| Respirer en prenant une posture d'équilibre. | |
|---|---|
| **La cascade.**<br>Debout, lever les bras comme pour toucher le plafond du bout des doigts en plaçant les bras de chaque côté des oreilles. Regarder en haut vers les mains en repoussant le sol avec les pieds, ensuite regarder vers l'arrière en étirant le buste. | |
| **Le moulin à vent.**<br>Les pieds écartés et parallèles, les jambes tendues, se pencher en avant le dos droit. Poser la main sur le sol au niveau du visage. Avec l'autre bras tendu, essayer de toucher le plafond en tournant le buste et la tête. Pousser sur le sol et essayer de toucher le plafond simultanément. Changer de sens. | |
| **Le tunnel.**<br>A quatre pattes, les mains dans l'alignement des épaules et les genoux dans l'alignement des hanches. Ecarter les doigts et bien les tendre. Bien en appui, soulever les hanches le plus haut possible en gardant la tête relâchée. Allonger le dos en poussant les talons au sol. | |
| **Le pont.**<br>Allongé sur le dos, les bras le long du corps. Les jambes sont écartées de la largeur des hanches. Poser les pieds au sol à environ 15 cm des fesses. Soulever les fesses et le dos le plus haut possible en poussant sur les pieds sans décoller les épaules du sol. Regarder le plafond. | |
| **Respirer et s'étirer.** | |
| **Le chat.**<br>A quatre pattes, les mains et les genoux dans l'alignement des épaules et des hanches. Les doigts sont écartés bien tendus devant soi. En poussant par terre, arrondir le dos le plus possible en soufflant profondément. En inspirant, mettre le dos droit en regardant loin devant soi et en étirant une jambe derrière soi. Répéter avec l'autre jambe. | |
| **Le serpent.**<br>Allongé sur le ventre, les jambes tendues, en appui sur les avant-bras, les coudes près du corps et les mains ouvertes. Soulever le torse en regardant devant soi. Les épaules sont basses et dégagées vers l'arrière. Etirer le cou vers le haut et l'avant le plus possible. | |
| **Le lion.**<br>A genoux, le buste sur les cuisses, les avant-bras au sol avec les coudes touchant les genoux. Regarder devant soi. Ensuite se redresser vers l'avant en poussant les mains au sol. Les épaules sont basses et les jambes bien tendues derrière soi. | |
| **La tortue.**<br>Assis, plantes de pieds l'une contre l'autre. Les coudes se touchent devant soi. Se pencher en avant et faire toucher les coudes au sol entre les jambes. Glisser les avant-bras sous les jambes, les paumes des mains vers le sol. Essayer de poser la tête sur les pieds. Revenir doucement à la posture initiale. | |
| **La grenouille.**<br>Accroupi, les pieds écartés de façon à ce que les talons touchent le sol. Mettre les bras à l'intérieur des genoux, les mains au sol écartées de la largeur des épaules. Pousser les genoux vers l'extérieur en abaissant les hanches vers le sol et en grandissant le dos et la nuque. Bien ouvrir les épaules. | |
| **Le paon.**<br>Assis le dos bien droit, les jambes tendues et écartées. Les pointes de pieds vers le plafond en poussant sur les talons. Poser les mains à plat au sol de la largeur des épaules et pousser pour élargir les épaules. | |

# IX. BIBLIOGRAPHIE :


**LES JEUX ET SPORTS D'OPPOSITION, MÉDIATEURS DE LA VIOLENCE, VECTEURS DE LA CITOYENNETÉ - Cycle 1 à cycle 3**
William BÉHAGUE CPC EPS
*Dossier Pédagogique*

**LES JEUX D'OPPOSITION À L'ÉCOLE – Cycle 1 et Cycle 2**
Régine BÉHAGUE CPC EPS
William BÉHAGUE CPC EPS
*Dossier Pédagogique*

**APPROCHE PÉDAGOGIQUE DES 6-9 ans** *Service de recherche FFJDA*

**JEUX D'OPPOSITION – Activité, partis pris, rencontre** Lucien MARC CPC EPS
André GELADE CPC EPS
*CRDP Midi Pyrénées*
*CDDP Pyrénées Orientales*

**L'ENSEIGNEMENT DES SPORTS DE COMBAT, JUDO, LUTTE, SAMBO**
Bernard BRONCHARD
*Ed. Amphora*

**DES JEUX POUR LUTTER EN MATERNELLE** Rémy BOUVIER

**50 JEUX DE LUTTE** Daniel EICHELBRENNER
*Ed. Revue EPS*

**L'ÉDUCATION PHYSIQUE À L'ÉCOLE MATERNELLE**
Michel Bonhomme
*Ed. Revue EPS*

**APPRENDRE EN ÉDUCATION PHYSIQUE CYCLE 1** Jean René COURTOIS
M.P. DONNADIEU
*CRDP Grenoble*

**ACTIVITÉS PHYSIQUES EN MATERNELLE, UNE ENTRÉE PAR LES COMPÉTENCES**
Chantal CABUS
*Ed. Revue EPS*

**LUTTE, JUDO, SAMBO : "INITIATION AUX TECHNIQUES SPORTIVES DU COMBAT CORPS À CORPS À L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE"**
R. BOULAT
*Revue EPS N° 127, Page 26*

**LE JUDO À L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE** J. VOISIN
*Revue EPS N° 162, Page 39*

**APPRENDRE EN ÉDUCATION PHYSIQUE CYCLE 1** Christophe CORTEY
Philippe KAPUSTA
*CRDP Nord- Pas de Calais 2004*

**L'ÉDUCATION PHYSIQUE À L'ÉCOLE** MEN
*Ed. Revue EPS*

**100 HEURES D'EPS POUR CHAQUE CLASSE DE L'ÉCOLE MATERNELLE**
Equipe EPS 1er degré
*CRDP Languedoc Roussillon*

**GUIDE DES ÉTIREMENTS DU SPORTIF** Christophe GEOFFREY
Collection Sport +

**JEUX DE LUTTE A L'ECOLE MATERNELLE AVEC RIKIKI LA FOURMI**
*Ed. Revue EPS*

**JUIN 2009**