

Coopérer et s'opposer par les jeux d'opposition individuels Cycle 2 – CP

PROGRAMMES 2008 - ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	<p>Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeux de lutte : agir sur son adversaire pour l'immobiliser. - Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre). 	
Bulletin officiel n° 1 du 5 janvier 2012 Progressions pour le cours préparatoire	<ul style="list-style-type: none"> • Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu, développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues). • Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles. • Accepter le combat, connaître et respecter les « règles d'or » (ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal), connaître et assurer des rôles (attaquant, défenseur, arbitre). 	
	<p>En tant qu'attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • saisir l'adversaire, le déséquilibrer, le retourner, le faire sortir de l'espace de combat (départ à genoux). <p>En tant que défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • se libérer des saisies ; • reconstruire ses appuis en fonction des déséquilibres pour ne pas se laisser retourner. <p>En tant qu'arbitre :</p> <p>arrêter le combat quand la règle n'est pas respectée ou à la sortie de l'espace de combat.</p>	
Notions et principes à enseigner	<p>Règles à maîtriser, à construire – Tactique et stratégie (rapport de force) – Référentiel commun</p>	
Démarche d'apprentissage Objectifs	<p>Dans le module, l'élève structure ses conduites en analysant son activité ; il établit des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action.</p> <p>DIRE (Les règles d'organisation et de jeu, le répertoire moteur du lutteur) et FAIRE (les règles respectées, les actions réussies) pour connaître un nombre croissant de jeux, pouvoir y jouer et faire jouer les autres ; connaître le résultat évolutif du jeu à tout moment du jeu ; être capable de passer d'un rôle à l'autre, d'un statut à l'autre.</p>	
Démarche d'enseignement	<p>a) Situation d'initiation ou d'échauffement : entrer progressivement dans l'activité</p> <p>b) Situations collectives : comprendre le but du jeu (2 équipes/1équipe) Comprendre le critère de réussite (1 équipe/1 équipe) en temps limité Dédramatiser le résultat - Préparer au duel</p> <p>c) Situations duelles : gérer ses combats et ses résultats puis analyser les différentes manières de faire pour réussir.</p>	
Exemple d'unité d'enseignement	<p>Première étape :</p> <p>une seule action, à statuts différenciés</p>	<p>Un espace de jeu: au moins 12 tapis pour une classe de 24, 15 tapis pour 30 élèves. Un espace d'attente ou d'observation autour de l'espace de jeu: une zone délimitée ou concrétisée par des bancs.</p>
		<p>4 jeux de foulards ou chasubles de couleur différente pour identifier les équipes dans les luttes collectives. Une affiche ou un tableau des résultats qui deviendra ensuite une fiche de résultat par groupe.</p>

Déroutement du module			
Découverte		<p>FAIRE Faire et installer les règles de sécurité et de fonctionnement pour tous les jeux de forme collective : début et fin de jeu, but du jeu et critère de réussite.</p> <p>S'organiser pour jouer avec tout son groupe : connaître les jeux et respecter les règles.</p> <p>METTRE en MOTS les jeux vécus → DIRE (AFFICHES collectives)</p>	
En classe	Echauffements	Jeux collectifs	En classe
Présenter l'activité à réaliser sur des affiches ou des supports types (photos, vidéos). Faire DIRE	1^{ère} règle d'or → ne pas se faire mal = jouer sur les tapis Différents déplacements par équipe : les fourmis, les serpents (+ variantes), le tonneau, tirer les sacs, rouler la boule...	<p>2^{ème} règle d'or → ne pas faire mal aux autres = ce qui est permis, ce qui ne l'est pas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le chasseur et les ours : 2 équipes/1équipe. Le jeu s'arrête quand le but est atteint puis 1 équipe/1 équipe + temps limité (connaître le résultat) <p>Marquer les résultats sur une affiche collective mentionnant les 4 équipes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Puis Chasseurs et fourmis (S2) et Chasseurs et tortue (S3) 	METTRE en MOTS les jeux vécus → DIRE (AFFICHE des résultats collectifs)
Référence Structuration		<p>Faire des jeux collectifs sur des grandes surfaces, des jeux duels sur petites surfaces (à statuts différenciés CP ou indifférenciés CE1) et dire les manières de faire en relation avec les résultats du jeu.</p> <p>Activité de résolution de problème pour progresser sur l'organisation du jeu (faire émerger les règles de vie démocratique du groupe : joueur, arbitre, juge, chronométreur...) et sur le répertoire moteur du lutteur.</p> <p>Dire ce qu'on fait ↔ Faire ce qu'on a dit – DIRE le FAIRE</p> <p>Pour se connaître, tester sa pratique, faire le bilan des connaissances sur l'activité et sur soi : règles de jeux, ses réussites, ses progrès (cf. fiches d'évaluation)</p> <p>Autonomie des petits groupes homogènes, de niveau.</p>	
Echauffements		Jeux duels	
- La brouette, les portés à 2, les bateaux, le traîneau, le cavalier, se pousser dos à dos		Faire découvrir le nouveau jeu et ses règles de fonctionnement : DIRE pour JOUER 1/1, on reste sur le même tapis, on ne change pas d'adversaire pendant le jeu, le gagnant marque son gain sur l'affiche du groupe	
Jeux collectifs		<ul style="list-style-type: none"> - La tortue et le chasseur - Le voleur et le gendarme - Le totem et l'indien - L'ours et le chasseur 	
- Reprise des jeux des phases précédentes			

Pour valider la compétence spécifique, savoir jouer tout seuls, comme des grands et marquer les résultats, passer à une petite surface de 2 à 3 tapis pour 4 élèves (2 lutteurs, 1 juge, 1 secrétaire), avec une fiche par groupe. « Connaître un jeu et s'organiser pour jouer avec son groupe : c'est réussi si vous avez rempli la fiche résultats avant la fin de la séance. »

Réinvestissement	FAIRE le DIRE Savoir refaire dans d'autres conditions : rencontre interclasses : jouer contre d'autres Test pratique : refaire un jeu duel choisi sur de petites surfaces
Echauffements	Jeux duels
- + ou - libres	Rencontres inter équipes à 3 ou 4 lutteurs (8 équipes de niveau dans la classe) Statuts différenciés : 2 espaces de 6 à 8 tapis – 4 équipes par espaces de jeu : 2 équipes luttent, 2 attendent.
Jeux collectifs	Choisir 2 jeux qu'on refait 3 fois en changeant d'adversaire – Le combat dure 2 séquences de 30 sec : une fois attaquant et une fois défenseur.
- Reprise des jeux des phases précédentes	Rotation des rôles attaquant et défenseurs pour les mêmes lutteurs 1 fiche de résultats pour deux équipes – les gagnants codent une barre ou une croix dans la case correspondante. Les résultats sont écrits sur la même ligne. A la fin du jeu, l'équipe qui a le plus de I ou de X écrit G dans la case de son équipe.
Bilan	En classe par petit groupes, par le biais des fiches d'équipe Quel jeu ? Quel statut ? Quel adversaire ? Quel résultat ? Quelle manière de faire ?
Perspectives	Développer les formes motrices, l'efficacité des actions : quelles sont les différentes manières de faire pour réussir dans la tâche ? Qu'est-ce que je prends ? le bras, la jambe, la taille... Qu'est-ce que je fais ? je tire, je pousse, j'appuie, je tourne, je soulève, je retourne...

Coopérer et s'opposer par les jeux d'opposition individuels Cycle 2 – CE1

PROGRAMMES 2008 - ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	<p>Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeux de lutte : agir sur son adversaire pour l'immobiliser. - Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).
Bulletin officiel n° 1 du 5 janvier 2012 Progressions pour le cours élémentaire première année	<ul style="list-style-type: none"> • Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu, développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues). • Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles. <p>Accepter le combat, connaître et respecter les « règles d'or » (ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal), connaître et assurer des rôles (attaquant, défenseur, arbitre).</p> <p>En tant qu'attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • saisir l'adversaire, le déséquilibrer, le retourner, l'immobiliser et le maintenir au sol sur le dos pendant 3 secondes (départ à genoux). <p>En tant que défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • se dégager d'une immobilisation. <p>En tant qu'arbitre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • arrêter le combat quand la règle n'est pas respectée ou à la sortie de l'espace de combat ; • déclarer qui est vainqueur du combat. <p>→ Dans un combat à deux, agir sur l'adversaire au sol pour le contrôler, l'obliger à se retourner sur le dos, et l'immobiliser pendant 3 secondes.</p>
Notions et principes à enseigner	Règles à maîtriser, à construire – Tactique et stratégie (rapport de force) – Référentiel commun
Démarche d'apprentissage Objectifs	<p>Dans ce module, l'élève structure ses conduites en analysant son activité ; il établit des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action.</p> <p>DIRE et FAIRE pour</p> <ul style="list-style-type: none"> • connaître, comprendre, vivre les effets d'un rapport d'opposition, les accepter dans les résultats ; • être capable de transférer certains savoirs d'un jeu individuel à un jeu collectif et inversement ; • maîtriser la dynamique des règles d'un jeu (les rôles et statuts) : accepter, réaliser.
Démarche d'enseignement	<p>a) Situation d'initiation ou d'échauffement : entrer progressivement dans l'activité</p> <p>b) Situations collectives : comprendre le but du jeu (2 équipes/1équipe) Comprendre le critère de réussite (1 équipe/1 équipe) en temps limité Dédramatiser le résultat - Préparer au duel</p> <p>c) Situations duelles : gérer ses combats et ses résultats puis analyser les différentes manières de faire pour réussir.</p>

Exemple d'unité d'enseignement	2ème étape : une seule action, à statuts indifférenciés (2 lutteurs)	Un espace de jeu : au moins 12 tapis pour une classe de 24, 15 tapis pour 30 élèves. Un espace d'attente ou d'observation autour de l'espace de jeu: une zone délimitée ou concrétisée par des bancs.	4 jeux de foulards ou chasubles de couleur différente pour identifier les équipes dans les luttes collectives. Une affiche ou un tableau des résultats qui deviendra ensuite une fiche de résultat par groupe.
Déroulement du module			
Découverte	FAIRE Faire et installer les règles de sécurité et de fonctionnement pour tous les jeux de forme collective : début et fin de jeu, but du jeu et critère de réussite. S'organiser pour jouer avec tout son groupe : connaître les jeux et respecter les règles. METTRE en MOTS les jeux vécus → DIRE (AFFICHES collectives)		
En classe	Echauffements	Jeux collectifs	En classe
Présenter l'activité à réaliser sur des affiches ou des supports types photos, vidéos). Faire DIRE	Découvrir les dispositifs (avec le repérage sur les affiches correspondantes) 1ère règle d'or → ne pas se faire mal = jouer sur les tapis Différents déplacements par équipe : les fourmis, les serpents (+ variantes), le tonneau, tirer les sacs, rouler la boule	2ème règle d'or → ne pas faire mal aux autres = ce qui est permis, ce qui ne l'est pas - Le chasseur et les ours : 2 équipes/1équipe. Le jeu s'arrête quand le but est atteint puis 1 équipe/1 équipe + temps limité (connaître le résultat) Marquer les résultats sur une affiche collective mentionnant les 4 équipes - Puis Chasseurs et fourmis (S2) et Chasseurs et tortue (S3)	METTRE en MOTS les jeux vécus → DIRE (AFFICHE des résultats collectifs)
Référence Structuration	Faire des jeux collectifs sur des grandes surfaces, des jeux duels sur petites surfaces (à statuts indifférenciés CE1) et dire les manières de faire en relation avec les résultats du jeu. Activité de résolution de problème pour progresser sur l'organisation du jeu (faire émerger les règles de vie démocratique du groupe : joueur, arbitre, juge, chronométreur...) et sur le répertoire moteur du lutteur. Dire ce qu'on fait ↔ Faire ce qu'on a dit – DIRE le FAIRE Pour se connaître, tester sa pratique, faire le bilan des connaissances sur l'activité et sur soi : règles de jeux, ses réussites, ses progrès (cf. fiches d'évaluation) - Autonomie des petits groupes homogènes, de niveau.		
En classe	Echauffements	Jeu duel	
- Voir affiche : lire pour jouer	- La brouette, les bateaux, le traîneau, le cavalier, - Le pousser dos à dos, les porter à 2	La tortue et le chasseur ; le voleur et le gendarme, le totem et l'indien, l'ours et le chasseur 1 contre 1, on reste sur le même tapis, on ne change pas d'adversaire pendant le jeu – le gagnant marque son gain → AFFICHE	
Pour valider la compétence spécifique , passer à une petite surface de 2 à 3 tapis pour 4 élèves (2 lutteurs, 1 juge, 1 secrétaire), avec une FICHE résultats par groupe. « Connaître un jeu et s'organiser pour jouer avec son groupe : c'est réussi si vous avez rempli la fiche résultats avant la fin de la séance. »			

Réinvestissement	FAIRE le DIRE Savoir refaire dans d'autres conditions : rencontre interclasses : jouer contre d'autres Test pratique : refaire un jeu duel choisi sur de petites surfaces
Echauffements	Jeux duels
- + ou - libres	<p>Exemple : (Cf. Doc. Rencontres USEP 69)</p> <p>Rencontres inter équipes à 3 ou 4 lutteurs (2 x 4 équipes de niveau dans la classe : A, B, C, D)</p> <p>Statuts indifférenciés : 4 espaces de 3 à 4 tapis – 2 équipes par espaces de jeu : 2 lutteurs, 2 arbitres</p> <p>Choisir 1 ou 2 jeux parmi : retourner l'autre – amener dans son camp – exclure de son territoire</p> <p>1 fiche de résultats pour 2 équipes</p> <p>Respecter l'ordre des combats.</p> <p>Les 2 prénoms qui suivent immédiatement les combattants sont secrétaires (1 bleu + 1 rouge)</p> <p>Les 2 suivants sont arbitres.</p> <p>Mettre la lettre du vainqueur (B pour Bleu, R pour Rouge) dans la case correspondant au combat qui a eu lieu (ou une croix de la couleur du vainqueur).</p> <p>Mettre N pour nul (ou barrer la case).</p>
Bilan	<p>En classe par petit groupes, par le biais des fiches d'équipe</p> <p>Quel jeu ? Quel statut ? Quel adversaire ? Quel résultat ? Quelle manière de faire ?</p>
Perspectives	<p>Développer les formes motrices, l'efficacité des actions : quelles sont les différentes manières de faire pour réussir dans la tâche ? Qu'est-ce que je prends ? le bras, la jambe, la taille... Qu'est-ce que je fais ? je tire, je pousse, j'appuie, je tourne, je soulève, je retourne...</p>

L'organisation “type” d'une séance...

Phase 1 - Mettre en place un échauffement spécifique

- Mise en train faisant appel à des actions globales de déplacement: à 4 pattes, à genoux, en rampant...
- Mise en train faisant appel à des actions élémentaires de l'opposition: tirer l'autre, le pousser, le faire rouler...
- Mise en train reprenant une situation de jeu collective abordée lors de la phase de familiarisation

Phase 2 - Le corps de la séance

- Proposer des situations, des exercices progressifs et adaptés à la progression établie au regard des objectifs poursuivis
- Proposer des temps de jeu de durée assez courte avec des signaux précis de début et de fin d'action

Lors de cette phase, organiser une rotation rapide permettant de changer de rôle, d'adversaire... dans une succession de phases de jeu bien distinctes.

Phase 3 - Un retour au calme

- Proposer des exercices d'étirement
- Effectuer avec les élèves un bilan rapide de fin de séance

Jeux de lutte – un projet pluridisciplinaire

Les liens de l'EPS avec les compétences des autres domaines – L'évaluation

