

*Animation pédagogique*

*2 décembre 2009 - Avion*

Jeux d'opposition au cycle 2

*Alain Bogart CPC EPS Avion*



## Jeux d'opposition / Cycle 2...

Quelle compétence disciplinaire ?

Quel objectif des programmes ?

Quelles références au palier 1 pour la maîtrise du socle commun ?

# Jeux d'opposition / Cycle 2...

...Privilégier une forme de travail ludique « lutte au sol »

## La compétence disciplinaire visée

« Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement »

Obj des prog.: “Agir sur l'adversaire pour l'immobiliser »

## Références au palier 1 pour la maîtrise du socle commun

### Cp 6: Les compétences civiques et sociales

→ *Respecter les autres et les règles de vie collective*

→ *Pratiquer un jeu en respectant les règles*

### Cp 7: L'autonomie et l'initiative

→ *Maîtriser quelques conduites motrices...*

Jeux d'opposition / Cycle 2...

Le traitement didactique

# Traitement didactique de l'APS

Déf: La lutte est une activité de confrontation duelle dans laquelle chaque adversaire a l'intention de vaincre, de s'imposer physiquement à l'autre, en respectant des règles et des conventions relatives à la sécurité.

L'activité propose de nouveaux savoirs à construire:

- Accepter les contacts, les chutes, les déséquilibres
- Découvrir de nouvelles actions et agir sur le partenaire ou l'adversaire: tirer, pousser, soulever, retourner, fixer, immobiliser
- S'appropriier les règles de fonctionnement et les règles de jeu
- S'appropriier les règles de sécurité

## Jeux d'opposition / Cycle 2...

Les enjeux de l'activité  
Quels sont-ils ?

Traitement didactique de l'APS  
Les enjeux de l'activité

Il s'agit...

- d'apprendre à s'engager dans un contact corporel proche
- d'ajuster rapidement ses conduites par rapport à celles de l'autre
- d'apprendre à maîtriser affectivement une situation conflictuelle de corps à corps
- d'accepter de perdre
- d'acquérir un comportement citoyen en visant l'exercice de la responsabilité et de l'autonomie

## Jeux d'opposition / Cycle 2...

Les objectifs de l'APS sur  
l'enfant...

Traitement didactique de l'APS

## Les objectifs de l'APS sur l'enfant

1° L'activité LUTTE développe la motricité:

- par des situations qui sollicitent tous les groupes musculaires, en contraction, en extension, en coordination
- par des situations favorisant le développement foncier
- par des situations favorisant le contrôle de son équilibre, de son déséquilibre et ceux de l'adversaire
- par des situations favorisant sa vitesse de réaction

Traitement didactique de l'APS

## Les objectifs de l'APS sur l'enfant

2° L'activité LUTTE favorise le contrôle de son agressivité:

- en passant de la notion d'agressivité à celle de combativité maîtrisée
- en maîtrisant ses émotions, son affectif
- par la prise de conscience de son corps, de sa force
- par l'épanouissement de sa personnalité

Traitement didactique de l'APS

## Les objectifs de l'APS sur l'enfant

3° L'activité LUTTE développe les capacités perceptives:

- par le traitement d'informations nombreuses et simultanées sur soi, sur l'autre et sur l'équipe
- sur les déplacements; sur la rapidité de réaction; sur l'anticipation
- sur les mouvements; sur la force de l'adversaire
- sur le placement dans les jeux d'équipe et de relais
- sur l'élaboration de stratégies

Jeux d'opposition / Cycle 2...

Guide pour l'enseignant

Traitement didactique de l'APS  
Guide pour l'enseignant

Dispositif

Dojo / espace matérialisé par un assemblage de tapis  
(entre 20 et 30 tapis dans l'idéal)

10 m / 15 m pour un groupe de 24 élèves

Matériel

Foulards; Ballons mous; Epingles à linge; Cerceaux;  
Plots; Bouteilles en plastique; Chasubles de couleurs  
*(identifier les équipes dans les luttes collectives)*

Chronomètre(s); Sifflet

Fiche de comptage; Feuille de poule...

# Jeux d'opposition / Cycle 2...

Quelques repères  
pédagogiques...

Traitement didactique de l'APS  
Guide pour l'enseignant

- Quelques repères pédagogiques pour l'enseignant...
- Permettre d'accepter le contact en entrant dans l'activité par des situations collectives d'opposition
  - Equilibrer les rapports de force ou d'affinité
  - Délimiter des espaces d'action en fonction des rôles
  - Construire et faire respecter les Règles d'Or
  
  - Donner aux élèves la possibilité d'observer et d'arbitrer
  - Varier le matériel (foulards, pinces à linge, ballons...)
  - Varier les scores
  - Alternier les rôles tenus par les élèves
  - Privilégier les combats au sol

## Jeux d'opposition / Cycle 2...

Les règles de mise en place et  
de fonctionnement

Traitement didactique de l'APS

## Les règles de fonctionnement...

### Les règles incontournables de l'APS

- Proposer des espaces bien délimités et protégés par des tapis, espaces en dehors desquels il n'y a pas de jeu possible
- Proposer des temps de jeu limités, courts (30 secondes à 1 minute) avec un signal de début et de fin de jeu clairement énoncé

Traitement didactique de l'APS

## Les règles de fonctionnement...

### Les 3 règles de sécurité: ce sont les Règles d'Or de la lutte

#### *Ne pas se faire mal*

- jouer sur les tapis, s'arrêter si on sort de la zone de combat, reprendre le jeu au centre

#### *Ne pas faire mal à l'autre*

- ne pas donner de coups; ne pas faire de prises à la tête ni au cou; étranglement interdit

#### *Ne pas se laisser faire mal*

- frapper 2 fois le sol avec sa main si on a mal

Traitement didactique de l'APS

## Les règles de fonctionnement...

### Les 3 règles de mise en place

#### Un dispositif

- du matériel, une organisation, des rôles

Un but: saisir, déplacer, faire sortir, retourner, supprimer les appuis, fixer, immobiliser

Un critère de réussite: connaître le résultat du jeu, du combat

## Jeux d'opposition / Cycle 2...

Les savoirs à construire... et  
les objectifs de transformation

Traitement didactique de l'APS

Les savoirs à construire... les objectifs de transformation

S1: Domaine moteur: saisir l'autre; entrer en contact

S2: Domaine affectif: équilibre et déséquilibre

S3: Domaine stratégique: maîtriser et utiliser la force de l'autre

<i>S1</i>	<i>- Reste à distance</i> <i>- Évite le contact</i>
<i>S2</i>	<i>- Les appuis plantaires</i> <i>et manuels sont</i>
<i>S3</i>	<i>- Fuit le combat</i> <i>- Résiste sans</i>

Jeux d'opposition / Cycle 2...

L'organisation de l'UA...

## La programmation des séances de l'UA...

### Séances 1 à 5 Entrée dans l'activité: phase de familiarisation longue

- Mise en place de jeux de coopération
- Introduction progressive des règles d'or
- Découverte des composantes de l'activité: le rapport au corps, le corps à corps, la prise en compte de l'adversaire, la découverte des espaces...

### Séance 6 Evaluation diagnostique / La situation de référence "Exclure de la zone »

### Séances 7 à 9 Structuration des apprentissages: pour transformer et enrichir le comportement de l'élève

Passer des jeux de coopération à des jeux d'opposition au sol, médiés éventuellement par la présence d'un objet (foulards, ballons...) Puis opposition sans la présence d'un objet: " vers le combat corps à corps en situation duelle »

### Séance 10 Evaluation finale Reprise de la situation de référence

### Séance Réinvestissement La rencontre inter-classes / USEP

# Jeux d'opposition / Cycle 2...

## L'organisation d'une séance...

## Traitement didactique de l'APS

### 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, etc...
- 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: l'apprentissage...

- 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 d'opposition / Cycle 2...

La trame de variance...

La trame de variance.....pour relancer, transformer, enrichir la situation (la simplifier / la complexifier)

- Varier les actions: tirer, pousser, soulever, déséquilibrer, retourner, immobiliser, porter, toucher, esquiver, traîner, déplacer...
- Varier la position: à quatre pattes, à genoux, accroupis, assis, à plat ventre, à plat dos...
- Varier l'espace: garder le même espace, augmenter ou diminuer l'espace d'évolution, mettre des refuges
- Varier les rôles: identiques, différents, sans opposition, avec une opposition raisonnée, avec une opposition réelle
- Varier le nombre: groupe contre groupe, seul face au groupe, équipe contre équipe, individuel contre individuel

## Jeux d'opposition / Cycle 2...

Les critères d'évaluation...  
l'élève « compétent » en lutte

# Traitement didactique de l'APS

## Les critères d'évaluation...

### L'élève compétent en "lutte" est capable de...

#### → sur le plan moteur:

- Accepter le contact physique avec n'importe quel adversaire
- S'engager dans des situations duelles de corps à corps, avec toutes les parties du corps
- Rechercher des actions variées en adaptant ses saisies et en modifiant ses appuis
- Rechercher des actions efficaces en variant les saisies, en supprimant les appuis
- Augmenter sa vitesse d'exécution

#### → sur le plan informationnel

- Choisir l'action la plus efficace en fonction de l'adversaire

# Traitement didactique de l'APS

## Les critères dévaluation...

### L'élève compétent en "lutte" est capable de...

#### → sur le plan cognitif

- Connaître et respecter les règles d'or de l'activité
- Respecter les règles de jeu et de fonctionnement de l'activité
- Arbitrer
- Tenir une feuille de marque et de résultats
- Apprécier les effets de son activité

#### → sur le plan affectif et relationnel

- Accepter les rapports de mixité
- S'adapter aux différents partenaires et adversaires
- Appliquer les principes de vie collective
- Relativiser victoires et défaites



## Jeux d'opposition / Cycle 2...

Les différentes phases de  
l'unité d'apprentissage...

## Des situations pédagogiques

# La phase de familiarisation...

→ Phase 1: L'entrée dans l'activité: une approche collective de l'activité.

Cette phase de familiarisation est basée sur la mise en place de jeux d'équipes, de jeux de coopération. Cette phase est longue au cycle 2.

- Les objectifs:
- Faire découvrir les composantes de l'activité
  - Faire découvrir les règles d'or de l'APSA
  - Faire découvrir les règles de fonctionnement de l'APSA: espace, durée, attitude...
  - Faire découvrir les premières règles de jeu

- Quelques situations possibles:
- Traverser le territoire
  - La queue du diable
  - La chasse aux trésors
  - Voler les ballons
  - Casser les maillons de la chaîne
  - La rivière aux crocodiles
  - Les gendarmes et les voleurs
  - Etc...

## Des situations pédagogiques

### La phase d'évaluation initiale...

- Phase 2: La situation de référence:  
La situation de référence révèle les besoins.

*Elle permet*

- *de donner du sens aux apprentissages*
- *de mesurer les progrès au cours et en fin de la séquence d'apprentissage*

- Situation retenue: - *Exclure de la zone et/ou retourner sur le dos*

## Des situations pédagogiques

### La phase de structuration des apprentissages...

#### → Phase 3: Les apprentissages:

→ Les objectifs: - Passer petit à petit des situations de jeux collectifs à des situations de duels: affrontements médiés pas des objets

- Dédramatiser les situations duelles, de corps à corps, de combat, d'affrontement
- Améliorer les stratégies d'actions sur l'autre

#### → Quelques situations possibles: - *Stopper les fourmis*

- *L'épervier*
- *L'ours dans sa tanière*
- *Les gendarmes et les voleurs*
- *Exclure ou/et faire entrer dans le territoire*
- *Empêcher de se relever*
- *Pique ballon*

## Des situations pédagogiques

# La phase de structuration des apprentissages...

→ Phase 3: Les apprentissages:

→ Quelques situations qui s'orientent vers l'opposition 1 cont.1:

- Retourner la tortue

- Maintenir sur le dos

- Passer derrière et/ou retourner sur le dos

- Fixer au sol

Etc...

(+ Reprise des situations en jouant sur les variables)

→ Phase 4: L'évaluation sommative: reprise de la situation de référence "Exclure de la zone et/ou retourner sur le dos"

Merci pour votre attention et... RDV sur le tatami du complexe Ladoumègue!