



Jeux d'opposition

Déroulement : principes retenus

- **Deux ou trois jeux d'affrontement collectif** : « sortir les ours de la tanière », « épervier rugby » ou « arrêter les fourmis »
- **Quatre jeux d'opposition duelle** : Décrocher la moule du rocher, empêcher le chien de se lever, le défi à 2 et la queue du diable.

Préparation :

Pour que les enfants arrivent préparés à la « compétition », il est important de programmer l'activité selon un module d'environ 7 séances. Dans ce module, les compétences suivantes seront visées :

- dominer l'adversaire (toucher - saisir - tirer - pousser - tenir)
- comprendre et appliquer les règles d'or :

NE PAS SE FAIRE MAL

NE PAS FAIRE MAL

NE PAS SE LAISSER FAIRE MAL

- se dominer en contrôlant ses actions
- respecter les autres ...

Pour construire ce module adapté à vos élèves, voir l'annexe ci-après et les références bibliographiques suivantes :

- **100 heures d'EPS** pour le cycle II - SCEREN CRDP et USEP
- 52 jeux de lutte - Editions Revue EPS
- Les sports de combat, les jeux d'opposition à l'école élémentaire - Essai de réponses - MEN

Parallèlement aux compétences spécifiques visées ci-dessus, il est important de travailler les compétences générales : à ce titre, l'arbitrage et le respect des décisions arbitrales revêtent une importance capitale ; ainsi, préparez les enfants à l'**arbitrage** dès le début du module, ils auront à assumer ce rôle le jour du regroupement.

Suite page suivante

ANNEXE PEDAGOGIQUE

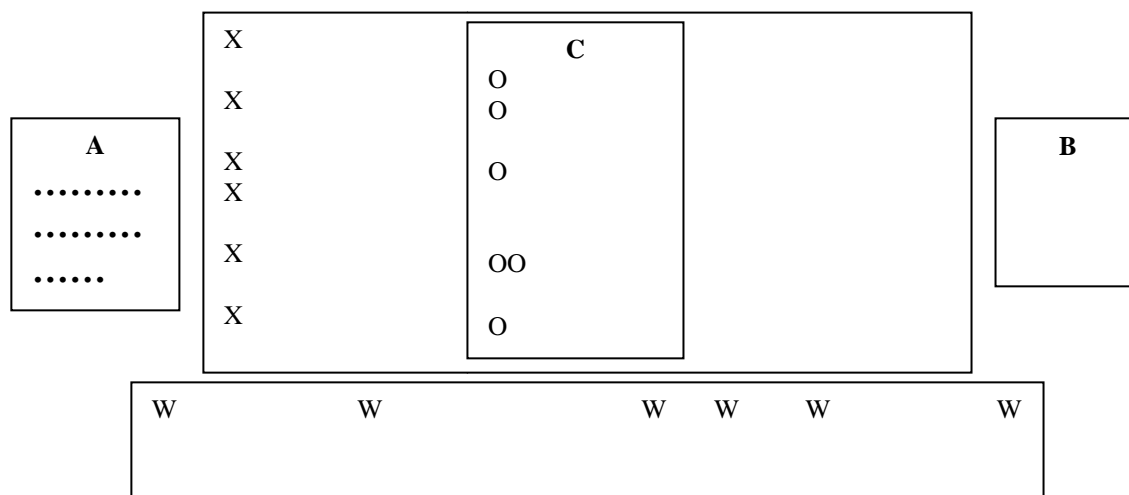
Exemple de situations permettant de construire un module	
Objectifs d'apprentissage	situations
S'approcher de l'adversaire	Saisir le foulard (queue du diable) Saisir 4 pinces à linge Toucher sous le genou
Accepter les contacts corporels	Arrêter les fourmis Arracher le ballon
Varié les saisies au corps	Tirer le fardeau Pousser la voiture (dans différentes positions)
Déséquilibrer	Faire toucher les cerceaux brûlants Déséquilibrer dans un cercle sans toucher une coupelle posée au centre
Saisir solidement	Décrocher la moule du rocher
Contrôler et agir sur l'adversaire au sol	Retourner la tortue Empêcher l'adversaire allongé sur le dos de se relever
Agir sur l'adversaire et le contrôler	Lutte anglaise (debout, contourner l'adversaire pour le ceinturer) Défi à 2 (départ à genoux : déséquilibrer l'adversaire pour l'amener dos au sol et le maintenir 5 s)

Situation collective : sortir les ours de la tanière

Un groupe d'ours à 4 pattes sur le tapis, blottis à terre. Un groupe est désigné pour sortir les ours du tapis. Le jeu est arrêté quand tous les ours ont été sortis.

→ chercher différentes saisies - coopérer à plusieurs

Situation collective : épervier - rugby



L'équipe X doit transporter, à **4 pattes**, les objets (...) un par un de la zone A à la zone B.

L'équipe O, dans la partie de terrain C, essaie de les fixer au sol ; si c'est réussi pendant 5 s, l'équipe-arbitre W rapporte l'objet en A.

La partie se déroule en 2 manches de même durée, en changeant les rôles. L'équipe qui a apporté le plus d'objets en B a gagné.