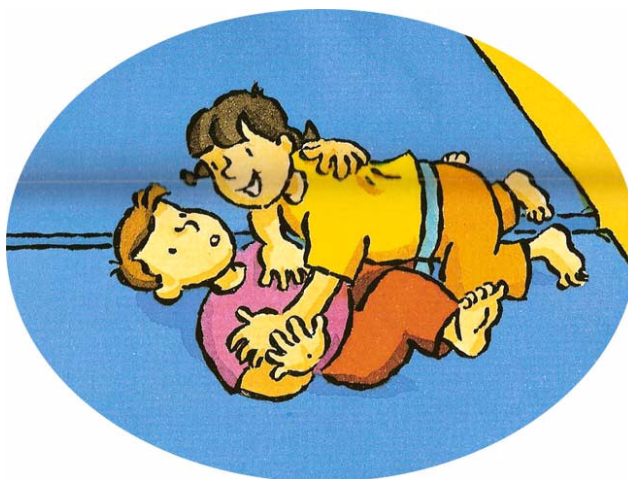


Construire une Unité d'Apprentissage en EPS

JEUX DE LUTTE ET D'OPPOSITION

A L'ECOLE MATERNELLE



**Dossier réalisé par l'équipe des CPC EPS
des circonscriptions de Châlons-en-Champagne**

Construire une Unité d'Apprentissage en EPS

Jeux de lutte et d'opposition

3 à 4 semaines (une séance par jour)		
Phase de découverte (Pousser, tirer, rouler, porter, se laisser faire, résister)	Phase d'entraînement (8 à 10 séances) (bloquer, immobiliser, retourner, déséquilibrer, esquiver, attraper ... enchaîner les actions)	Phase de bilan. (2 séances) (combats de Sumo)
P.S. : 4 à 6 séances G.S. : 2 séances Phase d'appel à l'activité du sujet.	Contraintes spécifiées. Intégration de critères de réussite (savoir quand on a gagné). Rapport à la règle (règles d'or) Autonomie Connaissance de l'activité.	Contrôle en amont : lecture des dispositifs. Connaissance par les enfants des différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre) sur lesquels ils ont travaillé AVANT

Processus
+ / - auto évaluatif

Construire une unité d'apprentissage en EPS à l'école maternelle

Jeux de lutte et d'opposition

Objectifs :

- Faire vivre aux enseignants des situations, des jeux, à mettre en place pour construire un cycle d'apprentissage « jeux de lutte et d'opposition » en EPS à l'école maternelle.

- Permettre aux élèves de réaliser une activité physique, en dédramatisant le contact corporel et le combat.

Compétence spécifique travaillée : (Programmes 2002)

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Etre capable de :

- s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser ...

Mise en œuvre : jeux d'opposition duelle, dans des espaces délimités, avec des rôles différents à jouer.

Exemple de compétences à atteindre en fin d'école maternelle : s'investir dans une activité de corps à corps pour priver l'adversaire de sa liberté d'action.

Les règles de sécurité :

🐉 **Sécurité passive** (mise en place par l'enseignant)

Cette activité se pratique sur des tapis !

Installation des tapis, les accrocher entre-eux pour former un grand espace d'évolution (type « Dojo »)

Faire retirer aux enfants tout ce qui peut s'accrocher ou faire mal : bijoux, lunettes ...

Prendre garde aux objets situés en dehors des tapis où les enfants pourraient se cogner (radiateurs ... etc)

🐉 **Sécurité active** (gérée par les élèves eux-mêmes)

Travailler en classe les « **règles d'or de l'activité** » :

- Ne pas se faire mal
- Ne pas faire mal
- Ne pas se laisser faire mal

Verbaliser, travailler en amont en classe ces règles d'or. (cf posters Agir dans le monde cycle 1 de Roland Michaud chez Nathan)

Instaurer un signal (« STOP ») qui fait cesser toute activité en cas de problème pour un enfant.

Verbaliser la différence entre la lutte et la « bagarre ».

Phase de découverte

(G.S. 2 séances – P.S. et M.S. 4 à 6 séances)

Jeux de déplacements

Expérimenter dans un espace aménagé (tapis) différents types de déplacements tels que : marcher, courir, ramper, marcher à 4 pattes, marcher accroupis, ... etc

Deux équipes face à face

Au signal, traverser l'espace en respectant la consigne donnée (type de déplacement)

1 – sans rencontrer, ni toucher, ni frôler personne

2 – en touchant et en acceptant le contact (en douceur – varier les types de contact)

Variante :

A un signal donné, tous les enfants doivent s'entasser sur un même tapis ou matelas

Jeux de transports

Par deux ou par trois

Les déménageurs

Déménager et emmener son coéquipier de l'autre côté des tapis en suivant la consigne donnée par la maîtresse.

Pousser

Rouler

Tirer

Porter

1 – le coéquipier « meuble » se laisse faire

2 – le coéquipier « meuble » RESISTE (en se collant au sol, en se faisant lourd, en trouvant une position qui ne facilite pas l'accroche ...)

Dans tous ces types de jeux, verbaliser et faire respecter les règles d'or de l'activité.

Verbaliser avec les enfants pour trouver « la meilleure façon de s'y prendre » (aide, accroche, comment faire pour résister sans se battre ? ...)

Phase d'entraînement

Jeux et situations

1 - Les chasseurs et les fourmis

Bloquer – Immobiliser

Objectif : Accepter de changer de rôle et de participer à des jeux de corps à corps

Organisation · classe de 24 élèves : 6 groupes de 4. · 1 groupe de 4 enfants est à 4 pattes sur un tapis (les fourmis), 2 autres groupes vont les arrêter. · Même organisation pour les 3 autres groupes sur un autre tapis ou bien, les autres enfants s'assoient autour du tapis (rôle d'arbitres et de juges). · rotation des groupes.	Matériel · Tapis · Sifflet pour signaler le début et la fin du jeu. · Vêtements peu fragiles et amples.
--	--

Consignes · Au signal, il faut attraper le plus possible de fourmis et celles ci ne doivent plus bouger. · Les fourmis se déplacent à 4 pattes obligatoirement.	Critères de réussite Une équipe gagne quand elle a attrapé le plus de fourmis possible en un temps donné, en respectant les règles.
	Critères de réalisation · Etre attentif au signal de début et de fin de jeu. · Se déplacer à 4 pattes pour les fourmis, en évitant les enfants ou en forçant le passage. · Trouver des prises efficaces pour maintenir la fourmi afin qu'elle ne bouge plus.

Comportements des enfants	Interventions du maître
· Les fourmis arrêtées sont laissées et donc repartent.	· Répéter la consigne que les fourmis ne doivent plus bouger une fois arrêtées.
· Certaines fourmis sont difficiles à arrêter.	· Faire le point avec les enfants, les inciter à s'organiser entre eux (renvoi aux Déménageurs: "qu'avez vous fait?")
· Les fourmis sont passives.	· Inciter les enfants fourmis à se déplacer vite, à se dégager.
· Certains enfants ne tiennent pas leur rôle.	· Expliquer que les rôles seront inversés ensuite.

Au cours de la séance suivante, le jeu est rejoué en tenant compte des comportements observés des enfants. On peut éventuellement rejouer en augmentant le nombre des fourmis et des enfants qui les arrêtent ou bien diminuer ce nombre et peut-être, proposer une relation 1 contre 1.

2 - Les chasseurs et les tortues

Immobiliser et retourner

Objectifs :

- Être capable de retourner et d'immobiliser son adversaire au sol.
- Rechercher les différents modes de retournement de l'adversaire.
- Améliorer la stabilité au sol.

Organisation - 2 équipes rouges de 4 joueurs (les tortues) - 2 équipes bleues de 4 joueurs (les attaquants) - 8 arbitres. Changer les rôles.	Matériel - 2 tapis de 5m sur 5 - 8 foulards rouges - 8 foulards bleus.
---	---

Consignes - Les joueurs rouges, vous allez ramper sur le ventre dans les limites du tapis. - Les joueurs bleus, vous allez essayer de retourner les rouges sur le dos. - Les arbitres veillent à ce que les règles d'or soient respectées.	Critères de réussite La dernière tortue qui reste sur le ventre a gagné.
	Critères de réalisation - La tortue doit utiliser le poids de son corps pour résister à l'adversaire. - Elle doit empêcher son adversaire de la saisir en passant ses bras entre elle et le sol.

Comportements des enfants	Interventions du maître
- L'attaquant chatouille la tortue.	- Démarche judicieuse mais rappel de la consigne : il faut saisir l'adversaire.
- L'attaquant tire la tortue hors du tapis.	- Rappeler les limites du tapis.
- 2 attaquants retournent une tortue.	- Valorisation de la stratégie.
- L'attaquant utilise le poids de son corps en se penchant en arrière et en fléchissant ses jambes.	- Valorisation de la stratégie.
- L'attaquant saisit la tortue en passant ses bras entre elle et le sol.	- Valorisation de la stratégie.

3 - Combats de coqs

Déséquilibrer – faire sortir de la zone

Par deux, face à face, accroupis

Pousser pour déséquilibrer l'autre

Le premier qui tombe a perdu ...Celui qui reste sur ses jambes a gagné.

Variante : avec prises faire sortir l'adversaire du tapis

4 - Jeux des foulards ou la queue du chat (ou du diable suivant les jeux)

Attraper – Esquiver

Objectifs :

- S'approcher pour attaquer inter individuellement
- Accepter le contact avec l'autre

Organisation - Espace : salle ou préau. - Les élèves sont mis deux par deux et ont tous un foulard à la ceinture. - 1 signal de début et de fin. - Observations après le jeu.	Matériel - 25 foulards de 2 couleurs différentes. - 1 sifflet ou un tambourin.
--	---

Consigne Au signal, vous essayez d'attraper le foulard de votre adversaire, mais vous ne devez pas le laisser prendre le vôtre.	Critères de réussite Attraper le foulard de l'adversaire en premier.
	Critères de réalisation - Se rapprocher le plus possible de l'adversaire. - Eviter de se faire prendre le foulard.

Comportements des enfants	Interventions du maître
Consigne mal comprise.	La faire reformuler.
Les enfants fuient le contact.	Il faut restreindre l'espace du jeu.
Trop de facilité.	Rajouter une variante: avec une seule main. Faire accrocher le foulard derrière.

5 - Jeux des pinces à linge

Attraper – Esquiver

Objectif : Accepter de participer à des jeux d'opposition avec peu de contacts

Organisation

classe de 24 élèves



· Par 2, un enfant a 6 à 8 pinces à linge accrochées à ses vêtements (aux manches, à la taille, aux jambes, devant derrière ...)

Matériel

- Pinces à linge.
- Sifflet.

Consignes

- Au signal, il faut attraper le plus possible de pinces à linge pour l'un.
- Pour l'autre enfant, il faut éviter de se faire prendre les pinces à linge.

Critères de réussite

- Attraper le plus possible de pinces à linge dans un temps donné.

Critères de réalisation

- S'approcher pour attaquer.
- Adapter son attaque en fonction de la position des pinces à linge, ce qui implique une prise d'informations pertinentes.

Comportements des enfants	Interventions du maître
· Il y a trop de pinces à linge, les enfants n'arrivent pas à faire de choix dans leurs prises.	· Commencer le jeu avec 1 à 2 pinces à linge facilement accessibles, par exemple que sur le bras droit puis que sur le bras gauche (latéralisation).
· Il y a peu de réussite de la part des attaquants.	Saisir l'adversaire avant de prendre les pinces.
· L'attaquant attrape trop facilement les pinces.	· L'inciter à se protéger (repousser sans violence), à feinter.
· Les attaquants n'osent pas s'approcher de l'autre.	· Valoriser le comportement des enfants qui trouvent des astuces pour attraper les pinces et qui osent s'approcher et aller vers l'autre.
· Les enfants n'acceptent pas tel ou tel rôle.	· Changer les rôles régulièrement.
· L'enfant avec les pinces ne réagit pas.	· Le rendre vulnérable en lui mettant 1 ou des pinces que l'autre essaie d'attraper à son tour.
· Lassitude dans le jeu.	· Proposer ou faire émerger des variantes de jeu : * varier la position des enfants à genoux, à 4 pattes, * mettre des pinces à linge aux 2 enfants opposés, celui qui en a pris le plus a gagné.

Variante du jeu des pinces à linge

Objectifs :

- Être capable d'apprécier la distance adversaire - partenaire.
- S'engager vers différentes parties du corps de l'adversaire.

Organisation Des groupes de 2 élèves sont dispersés dans la salle. Les pinces sont accrochées aux vêtements (aux manches, à la taille, aux jambes, devant, derrière).	Matériel 8 pinces à linge par enfant.
---	---

Consignes - Mettez-vous par 2. - Enlevez le plus vite possible les pinces à linge des vêtements de votre camarade.	Critères de réussite Attraper toutes les pinces de l'adversaire.
	Critères de réalisation Essayer de prendre les pinces à linge de son adversaire sans se faire prendre les siennes.

Comportements des enfants	Interventions du maître
- Ils réussissent peu.	- Saisir l'adversaire avant de prendre les pinces.
- Ils réussissent aisément.	- Inciter le défenseur à se protéger (repousser) ; rendre l'attaquant vulnérable.

Jeux de lutte collectifs (cf cassette-vidéo)

6 - Attaque du trésor du château

Le château est matérialisé par un carré de 5 tapis sur 5.

Le trésor par une dizaine de coussins.

Deux équipes matérialisées par des dossards.

Une équipe de plusieurs enfants arbitre avec l'aide de la maîtresse.

Une équipe de 10 à 12 enfants, les défenseurs, dans le château, protège le trésor en se couchant dessus et doit empêcher les attaquants de prendre les coussins.

Une autre équipe de 10 à 12 enfants, les attaquants, pénètre dans le château pour s'emparer des coussins.

Critères de réussite : dans un temps donné (chrono, sablier) ramener ou garder le plus de coussins dans son camp

Variante :

Par deux

La conquête du trésor 	Recherche des différentes possibilités d'interventions sur le coussin et l'adversaire. Résolution des problèmes posés par l'attaquant : opposition active et passive.	S'emparer du coussin. Chercher à tirer ou à pousser l'adversaire hors de l'espace de jeu.
--	--	--

7 - Attaquer la maîtresse – la sortir du tapis dans un temps donné

La maîtresse est couchée sur un gros matelas, posé sur le carré de tapis.

Au signal et dans un temps donné (minuteur), une équipe d'enfants doit la faire sortir du matelas.

Une équipe d'enfants arbitre, puis on change les équipes.

Tant que le temps n'est pas écoulé, la maîtresse peut revenir sur le matelas.

Au signal du temps écoulé (sonnerie du minuteur), c'est la position de la maîtresse qui indique qui a gagné :

- si elle est à ce moment là sur le matelas, la maîtresse a gagné et les enfants ont perdu,
- si elle est en-dehors du matelas, elle a perdu et les enfants ont gagné.

8 – Combats MS - GS

Expérimenter différents rôles

Attaquants, Défenseurs, Arbitres

Objectifs :

- Être capable de saisir, tirer, pousser, déséquilibrer l'adversaire et l'immobiliser au sol.
- Être capable de diriger un combat en tant qu'arbitre.

Organisation

Les enfants sont par équipe de 3 : 2 enfants sont face à face sur le tapis, le troisième est arbitre. Changement de rôle une fois que l'un des 2 a été renversé : le perdant devient arbitre.

Matériel

1 tapis pour 3 enfants.

Consignes

Vous devez renverser votre adversaire et le tenir au sol, mais sans lui faire mal.

Critères de réussite

Renverser son adversaire sur les dos pour l'immobiliser au sol.

Critères de réalisation

Déséquilibrer son adversaire en le poussant, le tirant ou en le saisissant.

Comportements des enfants	Interventions du maître
- Aucun des 2 enfants n'attaque.	- Changer les équipes.
- L'un des 2 domine.	- Valoriser sa stratégie s'il a un comportement offensif.
- L'arbitre ne joue pas son rôle.	- Lui rappeler les règles d'or de la lutte.
- Il n'est pas impartial.	- Changer les équipes.

Phase de Bilan

Organiser des combats de « Sumo » GS

Les sumos 	Effort intense et rapide. Déclenchement de l'action au moment opportun. Chercher à déséquilibrer l'adversaire ou le pousser hors du cercle ou du tapis.	Jeu au temps ... En équipe ... Au capital de points ...
--	--	--

Sources :

- Agir dans le monde cycle 1 de Roland Michaud aux Editions Nathan
Cassette vidéo : Parler, lire, lutter CRDP Lyon

- Site IUFM de la Réunion
<http://www.reunion.iufm.fr/Dep/EPS/default.htm>

- Site Planetolak
<http://www.planetolak.net/duelles.html>

BIBLIOGRAPHIE EPS A L'ECOLE MATERNELLE

- **MICHAUD Roland** – *Agir dans le monde : l'éducation physique en maternelle Cycle 1* – Editions Nathan

- **MICHAUD Roland** – *Agir dans le monde : l'éducation physique et sportive Cycle2* – Editions Nathan

- **PIEDNOIR J.P. / HELMOT H.** – *A l'école de l'éducation physique* – CRDP des Pays de la Loire

- **DONNADIEU M.P. / COURTOIS J.R.** - *Enseigner l'éducation physique à l'école maternelle: 200 recettes* – CRDP Grenoble

- **DONNADIEU M.P. / COURTOIS J.R.** - *Enseigner l'éducation physique à l'école maternelle : Le projet Aquatique* – CRDP Grenoble

Editions Revue EPS – Collection : Des jeux aux sports

- *Apprendre à faire du vélo dès la maternelle*
- *Jouer avec le petit matériel à l'école maternelle*
- *Parcours aménagés*

Editions Revue EPS – Collection : Activité sportive et éducation

- *L'éducation physique à l'école maternelle – 10 activités au service des compétences du cycle 1*
- *Activités physiques en maternelle*
- *Athlétisme des 3 / 12 ans*

SCEREN CRDP Languedoc-Roussillon USEP

- *100 heures d'EPS pour chaque classe de l'école maternelle*

Editions Revue EPS

- 44 fiches pour le cycle 1
- 44 fiches pour le cycle 2

Editions Revue EPS – Collection Essai de réponses

- *Activité aquatique à l'école maternelle*
- *Activités corporelles d'expression à l'école maternelle et élémentaire*
- *L'éducation physique à l'école de la maternelle au CM2*

Editions Revue EPS : Fichiers

- *48 fiches jeux – Jouons avec les petits à l'école maternelle*

Editions Revue EPS : Cassettes et CD

- *50 rondes et jeux dansés*
- *Chantons et dansons*
- *17 danses collectives maternelle, CP, CE1*

SCEREN CRDP des Ardennes

- *Rondes et jeux dansés à l'école maternelle - Livre et CD*

DES SITES INTERESSANTS A CONSULTER :

- Site E.P.S. des 3 circonscriptions châlonnaises Chalons 1, 2 et 3

Dossiers thématiques, Législation, Réglementation, Rencontres sportives, Sorties scolaires, Agréments, Liens avec d'autres sites ... etc

<http://pagesperso-orange.fr/pascal.locuty/>

- Site de l'IUFM de la Réunion

A consulter pour y faire votre marché, construire des unités d'apprentissages du cycle 1 au cycle 3, soit en rentrant par les compétences spécifiques EPS, soit directement par les activités... Très concret et très riche.

<http://www.reunion.iufm.fr/Dep/EPS/default.htm>

- Site de Poitiers : L' EPS avec les 2 ans :

http://hebergement.ac-poitiers.fr/ecoles79/Inspections/niort_est/eps/petite_enfance/