

Vers les jeux d'opposition en maternelle

Documents inspirés de :

- Document d'accompagnement du programme de maternelle (2015),
- Document élaboré par Philippe Nouvian, CPC EPS Pompey

Eléments de progressivité

« D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser, etc.). » (Programme maternelle du 26 mars 2015, page 10). Pour construire la notion d'opposition individuelle, l'enseignant amène l'enfant à mettre en œuvre des actions élémentaires telles que tirer, pousser, porter... pour coopérer par la médiation d'un objet (*foulard, épingle à linge...*), avant d'être en confrontation un contre un, avec un adversaire, en fin de GS.

	De l'étape1... (autour de 2 ans et demi – 3 ans)	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Construire la notion d'opposition individuelle	Réalisation d'actions individuelles simples, juxtaposées, sans opposition (<i>pour transporter, déplacer des objets</i>) Découverte de la notion d'équipe et de but commun en coopération.	Participation à des jeux en s'opposant un contre un, à distance, par la médiation d'un objet ou dans des situations collectives Découverte de la notion de partenaire et d'adversaire.	Opposition collective ou directe 1 contre 1 pour atteindre un but. Utilisation d'actions variées adaptées à une intention (<i>tirer, pousser, porter, retourner, immobiliser en contact rapproché...</i>).

Objectifs

Objectifs à long terme

- Se situer dans l'espace et dans l'action en tant que partenaire, adversaire, arbitre, observateur.
- Respecter l'autre et les règles (citoyenneté), développer des comportements positifs.
- Rechercher et élaborer des stratégies.
- Verbaliser les actions, les stratégies.

Objectifs généraux	Objectifs spécifiques	Situations
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendre contact avec le sol. ▪ Prendre contact avec l'autre. ▪ Varier les saisies. ▪ Accepter l'autre comme partenaire ou comme adversaire. ▪ Accepter les chutes. <p>S'organiser pour agir sur l'adversaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Qui coopère. ▪ Qui se défend. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Découvrir quelques actions fondamentales : tirer, pousser, saisir, porter, ramper et les optimiser (variantes). ▪ Découvrir des actions fondamentales plus complexes : soulever, déséquilibrer, amener à terre, retourner, immobiliser et les optimiser ▪ Toucher sans être touché 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jeux de coopération ▪ Jeux d'opposition à distance ou à mi-distance : conquête de territoire ou d'objets ▪ Jeux d'opposition corps à corps avec rôles distincts (être alternativement attaquant puis défenseur)

PS	MS	GS
L'enfant, dans cette période caractérisée par l'égoïsme, s'est créé un territoire autour de son corps. Toute intrusion dans cette « bulle » est perçue comme une agression. Les jeux de lutte lui permettent de (re)découvrir les contacts corporels avec l'autre. Il faut donc lui proposer des situations qui tiennent compte de cet espace «personnel ».	Les objectifs de la petite section sont poursuivis tout en mettant l'accent sur l'acceptation du contact physique avec l'autre : l'enfant devra alors s'engager dans un combat de corps à corps, affiner ses actions, rechercher leur efficacité. Parallèlement, il développera son système de prise d'information, ce qui le conduira à pouvoir élaborer des STRATEGIES en fonction des actions de l'adversaire.	
L'acceptation du contact <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'acquisition de la notion d'opposition ▪ Le respect de l'autre et l'appropriation des règles de sécurité ▪ La recherche d'appuis pour se rééquilibrer 	La construction de nouveaux équilibres à partir d'autres appuis pour se rééquilibrer <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'utilisation de l'ensemble du corps (appuis au sol, contrôle de l'adversaire) ▪ L'engagement dans une opposition directe « corps à corps » ▪ La maîtrise des émotions ▪ L'acceptation des règles 	

Les contenus cognitifs liés à l'activité permettront à l'enfant la construction de son savoir :

- **Connaître les règles de sécurité**
- **Savoir identifier et s'adapter aux espaces, au temps, au matériel, aux corps**
- **Connaître le nom et les règles des différents jeux**
- **Connaître et jouer les différents rôles : attaquant, défenseur, arbitre, chronométrateur...**
- **Savoir identifier le gagnant, le perdant**
- **Savoir utiliser une fiche de rencontres (tableau à double entrée) et compléter une fiche simple de résultats**
- **Savoir reconnaître, nommer ses actions et celles des autres**
- **Savoir expliciter sa stratégie**

Démarche

La démarche générale proposée consiste à partir de **jeux de coopération**, pour aller progressivement vers des **jeux d'opposition médiée**, puis vers le combat proprement dit (**corps à corps**).

- Dans les jeux de coopération, la résistance est passive (inertie, poids du corps). Il s'agit de permettre une prise de contact avec un environnement particulier et de s'y adapter sans que la dimension « adversaire-danger » intervienne.
- Dans les situations d'opposition médiée, l'agressivité est dirigée vers un objet de conquête (foulard, ballon, pinces à linge, territoire). La notion d'adversaire commence à apparaître MAIS le contact est fugace, voire inexistant. Des jeux pourront proposer aux enfants d'entrer en relation de façon plus étroite.
- Le passage à la relation "duelle" se réalise en proposant des situations où l'action est dirigée vers l'individu proprement dit. Celui-ci ne devient pas un « ennemi » MAIS un partenaire-adversaire, respectable et respectueux. Le contact devient de plus en plus rapproché et fréquent : on agit sur l'autre.

Dans toutes les situations, le rôle de l'attaquant sera privilégié.

Ne pas privilégier de situation impliquant de chute au sol depuis la position debout.

Critères de réussite et critères de réalisation

→ A formuler (et faire reformuler) à chaque séance et à adapter en fonction du jeu.

COMBATTRE	
Attaquer	Se défendre
Entrer dans l'espace proche de l'adversaire : attaquer son territoire.	Préserver son propre territoire
Attraper l'adversaire	Se dégager
Déséquilibrer l'adversaire	Rester debout (à genoux)
Priver l'adversaire de sa liberté de mouvement. Le fixer au sol	Se dégager

Critères de réalisation (aider l'enfant à réaliser)

ATTAQUANT	DEFENSEUR
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saisir : bras, jambes, ceinture, torse ▪ Retenir : avec les mains, à bras le corps ▪ Déséquilibrer : tirer, pousser, tirer et pousser, soulever, porter, faire tourner ▪ Immobiliser : retourner, écraser au sol en recouvrant le corps, fixer les membres, combiner les actions 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esquiver : s'écarter, tourner, repousser, détourner bloquer les mains ou les bras, se baisser, sauter, rouler ▪ Résister : détourner, repousser, s'opposer, contre attaquer ▪ Se dégager : saisir, repousser, pivoter, se retourner

Actions motrices

ACTIONS MOTRICES SPECIFIQUES	DIVERSIFICATIONS POSSIBLES	
ATTAQUE		
Saisir	- Attraper les bras, les jambes, la ceinture, le torse - Attraper les vêtements	
Retenir	- Avec les mains - A bras les corps	
Déséquilibrer	- En tirant - En tirant et poussant - En faisant barrage avec les jambes - En faisant tourner	- En poussant - En portant et soulevant - En projetant
Immobiliser	- En retournant - En recouvrant le corps - En combinant les actions	- En écrasant au sol - En fixant les membres
DEFENSE		
Esquiver	- En roulant - En se baissant - En s'écartant	- En sautant - En détournant les mains - En tournant
Résister	- En s'opposant - En détournant	- En repoussant - En attaquant soi-même
Se dégager	- En saisissant - En pivotant	- En repoussant - En se retournant

Organisation pédagogique

1. Sécurité

- **Sécurité passive** (mise en place par l'enseignant)
 - La surface doit être adaptée à l'activité : celle-ci **se pratique sur des tapis**.
Soit : - installation des tapis (veiller à ce qu'ils soient solidaires les uns des autres, et à ce qu'ils constituent un grand espace)
- utilisation d'une salle dédiée à l'activité "sport de combat" (Dojo).
 - Faire retirer aux élèves, tout ce qui peut s'accrocher ou faire mal (bijoux, lunettes, ceintures...)
 - Se déchausser, garder les chaussettes
 - Vider ses poches.
 - Protéger l'espace environnant proche, situé en dehors de tapis, qui potentiellement pourrait blesser les élèves (radiateurs, poteau....) au cas où ils s'y cogneraient.
- **Sécurité active** (gérée par les élèves)
 - Travailler en classe les « **règles d'or** » : (se constituer un affichage : illustrations, photos numériques...)
 - Ne pas se faire mal
 - Ne pas faire mal (*actions à proscrire : cheveux tirés, morsures, percussions, coups, aller à l'encontre d'une articulation, projection au sol de l'adversaire, prises de doigts...*)
 - Ne pas se laisser faire mal.
 - Instaurer un signal (« STOP ») qui fait cesser l'activité en cas de problème pour un enfant.
 - Verbaliser la différence entre lutte et « bagarre ». (lutte ≠ règlement de comptes, c'est un jeu qui obéit à des règles !)

2. La classe

- Constituer des groupes pour pouvoir faire se rencontrer des équipes ou couples équilibrés en taille et en poids. Mais tenir également compte de la tonicité de certains enfants.
- Changer systématiquement de rôle et de partenaire à chaque nouvelle situation d'apprentissage.
- Pour certaines situations, possibilité d'impliquer les élèves dans l'arbitrage :
 - ➔ groupes avec 2 combattants et un juge.

3. Les règles

Il sera donc indispensable de faire découvrir puis strictement respecter les règles d'or :

Ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal, ne pas faire mal.

En précisant également :

Pas de saisies au cou, à la tête

Pas de coups frappés (pieds, poings)

Ne pas se pincer, mordre, tirer les cheveux, s'agripper aux vêtements mais saisir une partie du corps

Ne pas porter de bijoux

Ces règles peuvent faire l'objet d'un codage ou de photos et être affichées dans la salle. On pourra les rappeler à chaque début de séance ou s'y référer chaque fois que nécessaire

4. La séance

Elle comporte trois phases :

✓ **L'échauffement** (mise en train) :

Jeux de déplacements, transport... / Echauffement de toutes les articulations.

Le géant	Les enfants marchent dans tous les sens sur le tapis en s'élevant le plus possible sur la pointe des pieds.
L'ogre	Les enfants marchent en faisant de grands pas.
Le petit poucet	Les enfants marchent à petits pas et à vive allure.
Le petit poney	Les enfants tournent en cercle en imitant un poney dans ses différentes allures : pas, trot, galop, selon la consigne de l'enseignant.
La grenouille	Les enfants, accroupis, se déplacent en sautant de nénuphars en nénuphars (éloigner de plus en plus les nénuphars).
Les petits canards	Les enfants marchent dans tous les sens sur le tapis en position accroupie.
Le moulin	Les enfants exécutent alternativement des cercles avec leurs bras. La vitesse et le sens du mouvement sont donnés par l'enseignant qui annonce, suivant le cas : vent moyen, grand vent, tempête.
Le sonneur de cloche	Les enfants ont les jambes écartées et les bras levés avec les mains jointes. Ils font le geste de tirer sur la corde de haut en bas en fléchissant puis en redressant le buste.
Le boulanger	Les enfants ont les jambes écartées, les bras le long du corps. Ils font le geste du boulanger qui se baisse pour saisir sa pâte et se redresse ensuite en la soulevant pour la jeter dans le pétrin.
Le bûcheron	Les enfants imitent le geste du bucheron lorsqu'il donne des coups de hache sur un arbre. Ils effectuent de grands mouvements en extension et flexion du tronc.
Le tireur d'eau	Les enfants tendent les bras en avant comme pour saisir la corde le plus loin possible. Ils font ensuite le geste de tirer la corde avec chaque main alternativement.
Le faucheur de blé	Les enfants marchent sur tout le tapis les jambes écartées en imitant le faucheur avec sa faux. Ils effectuent de grands mouvements de bras en tournant le tronc de droite à gauche.
L'horloge	Les enfants balancent l'une ou l'autre jambe pour imiter le mouvement du pendule.
Le petit chien	Les enfants se déplacent dans différentes directions à quatre pattes ou à genoux.
L'araignée	Les enfants se déplacent en s'appuyant uniquement sur les pieds et les mains (dos face au sol).
Le serpent	Les enfants traverser le tapis en rampant, sans se servir des jambes, sur le ventre ou le dos avec ou sans les bras.
Le petit chat.	Les enfants se déplacent à quatre pattes. Au signal, ils effectuent des roulades sur le côté.
La toupie	Les enfants font pivoter leur corps autour d'un appui fixe (mains, pieds, bassin).

✓ Le corps de la séance

Une ou plusieurs situations sont proposées. Après observation, l'enseignant peut proposer des variantes, relancer en introduisant des variables (modification de l'espace, du temps, des positions, des règles...) pour simplifier ou complexifier chaque situation en vue du but à atteindre.

Proposition pour une situation avec 2 ou 3 adultes :

- Constituer 6 équipes de 4 élèves de corpulence à peu près égale
- Mettre en place 6 « zones » de tapis pour les duels
- Chaque groupe restera toujours dans la même zone
- Les 4 élèves seront dénommés de la sorte : 2 Combattants – 1 Arbitre – 1 Juge
- Chaque duel peut durer 30 secondes ou 1 minute selon le niveau des élèves
- Chaque adulte gère 2 ou 3 zones en fonction de leur nombre

Exemple de rotation pour 1 groupe de 4 élèves

Duels	Elève 1	Elève 2	Elève 3	Elève 4
1	C	C	A	J
2	A	J	C	C
3	C	A	C	J
4	J	C	A	C
5	C	A	J	C
6	J	C	C	A

- ➔ L'élève Juge note le résultat de chaque duel.
- ➔ L'élève Arbitre veille au respect des règles d'or

✓ Le retour au calme

Mise en commun, temps de verbalisation pour évaluer la séance et les actions produites, prévoir la séance suivante.

Un moment de relaxation peut être envisagé.

✓ le rôle d'ARBITRE

Il peut être introduit en G. S. (possible dès la M.S. si le critère de réussite est bien matérialisé)

L'arbitre doit être capable de :


- faire respecter le début et la fin du combat (signal sonore) : temps défini, chronométré
- faire combattre dans l'espace délimité (2 tapis de 1 m x 2 m par exemple)
- proclamer le résultat, en fonction du but et du critère de réussite
- faire respecter les règles de sécurité (c'est à dire : ne pas saisir par la tête, le cou, les vêtements/ne pas aller à l'encontre d'une articulation/retenir les chutes des adversaires soulevés, ...)
- faire accepter ses décisions par les combattants.

5. L'évaluation

✓ Faite par l'élève lui-même (auto-évaluation)

Cette évaluation permet de rendre lisible les critères de réussite. En notant ses réussites lors de chaque duel, l'élève peut voir et participer à sa progression.

Exemple :

J'ai réussi à conserver mon trésor.							
Kevin (Ou photo)							

✓ Faite par l'élève Juge (observation)

Kevin (Ou photo) a réussi à...	saisir son adversaire	déséquilibrer son adversaire	retourner son adversaire	immobiliser son adversaire au sol
Duel 1				
Duel 2				
Duel 3				
Duel 4				
Duel 5				
Duel 6				

✓ Faite par l'enseignant

- Au niveau de la conception de la séquence : débiter avec une situation de référence que l'on reproduit en fin de séquence > mesure des progrès.
- ***Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.***

6. Le vivre ensemble

Enjeux essentiels :

- La distinction entre lutte et bagarre
- Respect des règles.
- Assurer des rôles différents.
- Apprendre à coopérer.
- Jouer le rôle d'arbitre.
- Respecter le rôle d'arbitre.

Répertoire de jeux

1. JEUX DE COOPERATION

Ils constituent l'essentiel des premières séances, ils seront ensuite régulièrement utilisés dans l'échauffement.

- Le contact est d'abord limité aux mains et sera progressivement élargi au corps.
- La chute sera progressivement acceptée et maîtrisée de façon volontaire.

Choisir de situations			Proposition de déroulement	Les proposer plutôt		
Situations	Intentions dominantes	Formes de travail		PS	MS	GS
Les siamois	- Coopérer	Par deux	- Effectuer un parcours avec obstacles simples en se tenant par la main, par la taille, par les épaules, par les chevilles.	+	+	+
La chenille	- Coopérer - Toucher	A plusieurs	- Les enfants se placent à quatre pattes les uns derrière les autres en tenant les chevilles de celui qui est devant. La chenille doit ensuite se déplacer sans rupture. Ce jeu peut être utilisé comme échauffement.		+	+
La chenille et l'escargot	- Coopérer - Toucher	A plusieurs	- Les enfants se placent à quatre pattes les uns derrière les autres en tenant les chevilles de celui qui est devant. La chenille doit ensuite se déplacer sans rupture. Un escargot à quatre pattes essaie de venir s'accrocher derrière la chenille.		+	+
La forêt	- Coopérer	1/2 classe	- certains élèves constituent les arbres (à quatre pattes, jambes et bras tendus et écartés). Ce jeu peut être utilisé comme échauffement.	+	+	+
Les petits chats	- Coopérer - Rouler en restant accroché	Duelle	- Les petits chats, par groupes de deux, s'amuse en roulant au sol dans tous les sens. Ils maintiennent un contact l'un avec l'autre en s'agrippant par les chevilles, le bassin, buste contre buste, tête bêche.	+	+	+
L'âne et le sac	- Coopérer - Porter	Duelle	- L'âne est à quatre pattes. Le sac de blé est chargé sur son dos (l'enfant est à plat ventre et se tient à son partenaire). L'âne se déplace sur le tapis et le sac de blé doit rester sur son dos.		+	+
Les girafes	- Coopérer - Accepter le contact	Duelle	- Les enfants, par groupes de deux, se tiennent de part et d'autre d'une ligne, uniquement en contact avec la poitrine et joue contre joue, les mains dans le dos. Varier les déplacements, varier les saisies sur le haut du corps	+	+	+
Pousser-Tirer	- Tirer - Pousser	Duelle	- tirer ou pousser un partenaire pour lui faire franchir un espace en variant les saisies.	+	+	+
Le relais dessus-dessous	- Coopérer	Collective	- les élèves sont partagés en deux groupes disposés en deux rangées de joueurs, à quatre pattes, serrés côte à côte. Le dernier enfant de chaque rangée doit venir se placer en tête en rampant sur ou sous ses camarades. Ce jeu peut être utilisé comme échauffement.		+	+

Jeux de reptation	- Ramper - Coopérer	Individuelle	- Franchir individuellement un espace en rampant et se relever sans l'aide des bras. Peut se faire sous forme de relais.	+	+	+
Manipuler son partenaire	- Accepter le contact - Coopérer	Duelle	- Par 2, l'un se laisse faire, l'autre doit le manipuler dans tous les sens et le mettre en boule ou assis, sur le dos, sur le ventre, le faire rouler,... en le prenant par les mains, les jambes,...sauf la tête.	+	+	+
La boule de neige	- Coopérer - Pousser	Duelle	- Les enfants font rouler les boules de neige d'un côté à l'autre du tapis (à plat ventre, en boule...).	+	+	+
Les déménageurs	- Coopérer - Accepter le contact	Duelle	- 2 espaces sont délimités, les joueurs A (les meubles) sont situés dans l'un d'eux, les joueurs B sont les déménageurs et vont transporter les meubles dans une autre maison. - Les meubles peuvent être raides ou mous, lourds ou légers...	+	+	+
Relais Ballon	- Coopérer	Duelle	- Le témoin est un ballon ou un <i>médecin ball</i> que l'on doit transporter sans utiliser les mains. - Evolution : le transport se fait à deux, on peut pousser le ballon avec les épaules	+	+	+

2. LES JEUX D'OPPOSITION

JEUX D'OPPOSITION A DISTANCE OU A MI-DISTANCE / MEDIATION PAR LE BIAIS D'UN OBJET

Prise d'objets : prendre, conserver, protéger.

Choisir de situations			Proposition de déroulement	Les proposer plutôt		
Situations	Intentions dominantes	Formes de travail		PS	MS	GS
Le lasso	- Toucher - Saisir (par un objet)	Duelle	- un joueur agite au sol autour de lui un ruban de 2m. L'adversaire doit poser le pied sur le ruban.		+	+
Poules, renards, vipères	- Toucher - Saisir (par un objet)	Collective	- debout ou à quatre pattes, s'emparer d'un foulard glissé dans la ceinture. Les poules attrapent les vipères qui attrapent les renards qui attrapent les poules.			+
La queue du diable	- Toucher - Saisir (par un objet)	Collective	- placer le diable (enfant avec foulard glissé dans la ceinture) dans un cercle de 5 m de diamètre. Une équipe de 4 ou 5 joueurs placés autour du cercle doit, sans se faire toucher, pénétrer dans celui-ci et s'emparer de la queue du diable	+	+	+
Chats et souris	- Toucher - Saisir (par un objet)	collective	- espace de 8 m./8m. délimité - 1 réserve de foulards (pour remettre une queue aux souris) - 2 groupes de souris qui se déplacent à 4 pattes (avec un foulard accroché au dos) et un groupe de chats qui arrachent les queues des souris (1 seule à la fois) - chaque queue attrapée est donnée à l'adulte - durée : 1 à 2 mn. - variante : remplacer le foulard par une pince à linge - critère de réussite : Arracher le plus de queues possible en un temps donné.	+	+	+
Tirer la couverture dans son camp	- Tirer - Résister - Coopérer	Collective	- espace de 6 à 8 m. entre 2 camps matérialisés - des foulards de couleurs (pour toutes les situations) qui permettent de différencier les rôles - des groupes de 5 à 8 enfants équilibrés (pour toutes les situations) - l'adulte contre 1 groupe - l'adulte aidé d'un groupe contre 1 autre groupe - 1 groupe contre 1 autre groupe. Ils tirent la couverture vers leur camp - Critère de réussite : Faire rentrer toute la couverture dans son camp	+	+	+
Prendre le trésor	- Saisir - Tirer - Protéger - Résister	Duelle	- deux groupes d'enfants s'affrontent par duos : 1 défenseur, assis, tient un ballon (et le protège), contre 1 attaquant qui essaie de s'en emparer (plus le ballon est gros, plus, c'est facile pour l'attaquant) - durée : 15 à 30 s. - critère de réussite : Nombre de ballons pris par les attaquants (et déposés dans la caisse réserve) en un temps donné.	+	+	+

Protéger son trésor	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Retourner 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - deux groupes d'enfants s'affrontent par duos : 1 défenseur protège un ballon (ou un coussin) avec son corps (sans utiliser les mains) contre 1 attaquant qui essaie de lui prendre - durée : 15 à 30 s. - critère de réussite : Nombre de ballons gardés par les défenseurs en un temps donné. 			+
Faire sortir du pneu	<ul style="list-style-type: none"> - Saisir - Tirer - Protéger - Résister 	Duelle	Par deux, un pneu de vélo autour de la taille, l'adversaire doit essayer d'enlever le pneu, le défenseur ne doit pas le tenir, et rester à quatre pattes.		+	+
Les renards, les poules, et les serpents	<ul style="list-style-type: none"> - Saisir - Protéger - Coopérer 	Collective	3 équipes de 5 à 8 joueurs, les renards chassent les poules, les poules mangent les serpents, les serpents piquent les renards. Chaque enfant a un foulard dans son short, derrière, devant ou sur le côté. Chaque équipe a un refuge, mais il ne doit pas y avoir plus de deux joueurs dans le refuge en même temps. Le but du jeu est de prendre le maximum de foulards à ses adversaires sans se faire prendre le sien. Variation : sans foulard, sont considérés comme pris les enfants retournés sur le dos (arbitrage difficile).			+

JEUX D'OPPOSITION **CORPS A CORPS A ROLES DISTINCTS**

- Agir au contact, retourner
- Vers un statut indifférencié
- Au sol : retourner, renverser, passer derrière
- Debout : Pousser, tirer, tourner, passer derrière

- Saisir pour agir sur l'adversaire par des actions simples (tirer, pousser, tasser, passer derrière)
- Vers des saisies diversifiées et des actions n'utilisant pas seulement les bras
- Saisir pour renverser et retourner au sol.

JEUX D'OPPOSITION **AVEC PAS OU PEU DE CONTACTS**

Choisir de situations			Proposition de déroulement	Les proposer plutôt		
Situations	Intentions dominantes	Formes de travail		PS	MS	GS
Le loup et l'agneau	- Défendre - Coopérer	Collective	Un berger et son troupeau se tiennent debout en file indienne (le berger en tête, l'agneau en dernier). Le berger et son troupeau doivent protéger l'agneau en s'interposant entre lui et le loup.			+
Viens chez moi	- Tirer - Résister	Duelle	Par 2, de chaque côté d'une marque (ligne...) les enfants se tiennent la main et doivent amener l'autre à mettre un pied de l'autre côté de la ligne Variations : - changer la façon de se tenir - à plusieurs, jeux de traction - varier la position de départ (sur un pied, à genoux, accroupi...) - par deux, des cerceaux sont disposés tout autour des enfants. Ils doivent conduire leur adversaire à mettre un pied dans un cerceau.	+	+	+
La Rivière	- Tirer - Résister	Duelle	Par deux, de chaque côté d'une rivière (un tapis, 2 lignes...) faire mettre à son adversaire le pied dans la rivière. Variations : - autour d'un cercle - varier les positions de départ - mettre deux rivières perpendiculaires	+	+	+
L'île	- Tirer - Résister	Duelle	Deux joueurs A et B se tiennent par les mains ou les poignets. A un pied dans un cerceau et doit s'efforcer de l'y laisser malgré l'opposition de B.	+	+	+
Sortir l'autre de son cerceau	- Tirer - Résister	Duelle	Par deux, chacun dans un cerceau, il faut faire sortir l'autre de son cerceau en le tirant, le poussant, mais sans sortir du sien. Variations : - faire varier les façons de se tenir - limiter la durée du combat - par deux, un seul cerceau, chaque joueur à un pied dans le cercle, et cherche à ce que l'adversaire décolle son pied du sol	+	+	+

Touche cheville	- Accepter le contact - Résister	Duelle	Par deux, essayer de toucher les chevilles de l'autre Variations : - une main derrière le dos, - en équilibre sur un pied - dans un espace restreint - varier les parties du corps à toucher (épaules, genoux, coudes...) - mettre des pinces à linges		+	+
La Puce ou le sorcier	- Accepter le contact - Coopérer	Collective	Dans un espace restreint, une puce ou un sorcier touche ses camarades qui sont transformés en statues ; ils peuvent être délivrés par un partenaire qui leur passe entre les jambes. Variations : - introduire plusieurs puces - jouer à quatre pattes ou dans d'autres positions - varier les dimensions des espaces de jeux		+	+
Le combat de coqs	- Tirer - Pousser	Duelle	Par deux, accroupis, paumes contre paumes, se faire tomber sans tomber soi-même Variation : varier la position de départ (debout sur un pied...)	+	+	+

JEUX DE CONTACTS

Choisir de situations			Proposition de déroulement	Les proposer plutôt		
Situations	Intentions dominantes	Formes de travail		PS	MS	GS
Le canard et la pièce d'or	- Accepter le contact - Soulever - Résister	Duelle	Le fermier veut déplacer le canard pour prendre la pièce d'or qui est sous son pied.		+	+
Chameaux / chamois	- Accepter le contact - Résister	Duelle	Chameaux et chamois sont répartis dos à dos le long d'une ligne médiane. A l'annonce du nom de leur équipe, les chameaux (ou les chamois) se précipitent à quatre pattes vers leur camp. L'autre équipe doit les en empêcher.		+	+
Les lilliputiens et les géants	- Tirer - Pousser - Soulever - Porter - Résister	Duelle	16 lilliputiens contre 8 géants, les géants sont debout sur un tapis, l'équipe des lilliputiens qui est à genoux doit essayer de faire tomber les géants le plus rapidement possible			+
Les forces du mal contre les voyageurs	- Tirer - Pousser - Soulever - Porter - Résister	Duelle	Deux équipes, tous les enfants sont à quatre pattes, les voyageurs doivent traverser un espace, les forces du mal doivent les immobiliser avant leur arrivée à leur refuge. Le temps est limité, 1 point par voyageur qui réussit à arriver dans le refuge. Arrivé dans son camp le voyageur peut repartir pour marquer un autre point. Variations : - varier les positions de départ - changer le nombre relatif de joueurs		+	+
Trois contre un	- Tirer - Pousser - Soulever - Porter - Résister - Coopérer	Collective	Les trois enfants doivent mettre le quatrième à terre sans le prendre par les mains ou les bras.			+
Le renard et la poule	- Accepter le contact - Se dégager	Duelle	Le renard cherche à garder la poule dans son terrier, la poule essaie de se sauver du terrier pour rejoindre son poulailler.		+	+

Gendarmes voleurs et juges	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Résister - Se dégager 	Duelle	<p>Ce jeu est une approche du combat. Un contre un, avec un arbitre, les voleurs sont dans un espace collectif, et se mettent dans la position imposée par le maître : assis, à genoux, accroupi... Les gendarmes vont ensuite se placer comme ils le désirent. Au signal de départ, chaque gendarme s'occupe de son voleur pour le garder en prison. Le voleur doit essayer de se libérer du gendarme pour aller dans son refuge qui est un tapis ou un espace situé à quelques mètres de la prison.</p> <p>Variations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la position du voleur - la taille de la prison et/ou la distance prison / refuge - la durée de l'exercice 		+	+
Les tortues	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Résister - Se dégager 	Duelle	<p>Par groupe de 4, un juge, un marqueur, un attaquant, une tortue. Sur un espace collectif, la tortue est à quatre pattes, son adversaire doit la retourner sur le dos. C'est une activité duelle en temps limité.</p>		+	+
La limace	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Résister - Se dégager 	Duelle	<p>Une limace, au centre d'un cercle, essaie d'en sortir à plat ventre pour manger une salade représentée par un foulard situé à l'extérieur. Le jardinier cherche à conserver la limace dans le cercle.</p>		+	+
Combat de position	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Résister 	Duelle	<p>Par groupe de 4, un juge, un marqueur, un attaquant, un défenseur, sur un espace limité, l'attaquant doit mettre le défenseur sur le dos, le défenseur doit essayer de se mettre debout.</p>			+
Arrêter les fourmis	<ul style="list-style-type: none"> - Saisir - Se dégager - Coopérer 	Collective	<ul style="list-style-type: none"> - espace de 4 m x 4 m. - 1 groupe de fourmis se déplacent à 4 pattes - 2 groupes de chasseurs doivent aller les immobiliser - durée : 30 s. à 1 mn - critère de réussite : Nombre de fourmis fixées (immobilisées, renversées sur le côté, retournées) en un temps donné. 	+	+	+
Sortir les ours	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Porter - Coopérer 	Collective	<ul style="list-style-type: none"> - espace : 4 m x 4 m. - 1 groupe d'ours à 4 pattes - 2 groupes de chasseurs essaient de les faire sortir - durée : 30 s. à 1 mn. - critère de réussite : Nombre d'ours sortis (une partie ou tout le corps hors de l'espace) en un temps donné 	+	+	+

Faire sortir les assaillants	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Soulever - Porter - Coopérer - Résister . 	Collective	<ul style="list-style-type: none"> - espace : 4 m x 4 m - 4 assaillants (position de départ : debout) à l'intérieur - 6 défenseurs, à l'extérieur, qui doivent les faire sortir du château par une porte (côté de 4 m.) - durée : 15 à 30 s. - critère de réussite : Nombre d'assaillants sortis du château (leur faire mettre les 2 pieds à l'extérieur) en un temps donné. 			+
Empêcher les assaillants d'entrer	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter le contact - Repousser - Coopérer 	Collective	<ul style="list-style-type: none"> - espace de 4 m x 2 m. - 6 défenseurs du château (les inciter à se tenir à l'extérieur) qui empêchent 4 assaillants d'entrer par une porte du château (côté de 4 m) - position de départ : debout - sécurité : les assaillants n'utilisent pas les mains pour pousser les défenseurs/ils essaient d'entrer en marchant /au départ, les assaillants ne sont pas à plus de 2 m. de la porte du château - durée d'une tentative : 15 s. - critère de réussite : Nombre d'assaillants restés à l'extérieur (les 2 pieds) en un temps donné. 			+
Les boules de neige	<ul style="list-style-type: none"> - Pousser - Faire rouler - Accepter de perdre le contrôle visuel - Conserver une forme adaptée malgré le contact 	Collective	<ul style="list-style-type: none"> - espace de 4 m x 4 m. - 1 groupe de 6 enfants se mettent en boule à l'intérieur - 1 autre groupe de 6 enfants (après avoir choisi chacun une boule) doivent dégager «la cour» - «les boules» doivent conserver leur forme pendant le «transport» - sécurité : les rotations des boules se font «sur le côté»/éviter les autres boules pendant le transport - durée : 30 s. à 1 mn. - critère de réussite : Nombre de boules sorties en un temps donné (tout le corps hors des limites) 			+
Tirer l'autre	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Saisir - Résister 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - un défenseur et un attaquant face à face de part et d'autre d'une ligne - un arbitre situé, dans le dos de l'attaquant, derrière une ligne (à 2 m. de lui) - l'attaquant doit tirer le défenseur vers l'arbitre - durée d'une tentative : 10 à 15 s. - critère de réussite : 2 réussites en 3 tentatives : à chaque réussite, l'arbitre peut arracher un foulard placé dans le dos de l'attaquant (au niveau de la ceinture). 	+	+	+

Pousser l'autre	<ul style="list-style-type: none"> - Pousser - Saisir - Résister 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - l'attaquant se place derrière le défenseur - un arbitre est situé, face au défenseur (à 2 m de lui) - l'attaquant doit pousser le défenseur vers l'arbitre - durée d'une tentative : 10 à 15 s. - critère de réussite : 2 réussites en 3 tentatives : à chaque réussite, l'arbitre peut arracher un foulard placé devant, à la taille du défenseur. 		+	+
Le berger et le mouton	<ul style="list-style-type: none"> - Saisir - Immobiliser 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - espace de 2m x 2 m. - 1 défenseur (le mouton) se déplace à 4 pattes, contre 1 attaquant (le berger) qui essaie de l'immobiliser (c'est à dire entourer de ses deux bras le corps du mouton) - durée : 15 à 30 s. - critère de réussite : Nombre de moutons bloqués en un temps donné. 		+	+
Faire sortir de la maison et prendre sa place	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer - Pousser - Faire rouler - Porter - Résister 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - espace de 1 m x 2 m. (la maison) - 1 occupant, allongé ou à 4 pattes dans la maison, et 1 attaquant qui essaie de le faire sortir pour lui prendre sa place - durée : 15 à 30 s. - critère de réussite : Nombre d'attaquants se retrouvant dans les maisons en un temps donné. 		+	+
Attraper et soulever une jambe	<ul style="list-style-type: none"> - S'approcher - Se baisser - Saisir 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - espace : 2 m x 2 m. - par 2, attraper et soulever une jambe de l'adversaire (prendre sans se faire prendre) : lui décoller le pied du sol - durée d'une tentative : 10 à 15 s. - sécurité : si déséquilibre de l'adversaire, l'amener au sol en contrôlant sa chute (le retenir) - critère de réussite : 2 réussites (soulever la jambe avant son adversaire) en 3 tentatives : rôle de l'arbitre. 			+
Combat de coqs	<ul style="list-style-type: none"> - Déséquilibrer 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - espace : 2 m x 2 m. - par 2 : en position accroupie, face à face, paume de main contre paume de main (uniquement contact, sans se croiser les doigts) - se faire tomber en arrière (faire tomber l'adversaire sur les fesses ou poser une main derrière) : pousser, repousser/se déplacer en restant accroupi et en étant stable sur ses appuis (bas et larges) - durée d'une tentative : 15 s. - critère de réussite : Le premier qui réussit 3 fois a gagné : rôle de l'arbitre. 			+

Le rodéo	<ul style="list-style-type: none"> - Déséquilibrer - Amener au sol 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - espace : 2 m x 2 m. - par 2 (enfants de gabarit proche) : l'un, à 4 pattes, est le cheval/l'autre, le cavalier, mains placées sur les épaules du «cheval», est assis sur le bas de son dos (au niveau des hanches) - au signal, le cavalier ne pose plus les pieds au sol et le cheval (en conservant les genoux et les mains au sol) doit le faire chuter (mouvements de dos, déplacements courts et rapides, arrêts brusques du cheval, tomber sans se faire mal pour le cavalier) - durée d'une tentative : 10 s. à 15 s. - Critère de réussite : 2 réussites en 3 tentatives. 			+
Ramper c'est dur	<ul style="list-style-type: none"> - Retenir - Tirer vers l'arrière - Se dégager 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - par 2 : l'un est en position de ramper et essaie d'atteindre une ligne située à 2 m. (sans se relever)/l'autre doit l'en empêcher (en le retenant par les jambes ou en le tirant vers l'arrière) - variante : retenir par la taille - durée : 15 à 30 s. - Critère de réussite : Nombre de réussites en 3 tentatives, après avoir changé de rôle. 		+	+
L'ours et le serpent	<ul style="list-style-type: none"> - Se dégager 	Duelle	<ul style="list-style-type: none"> - espace : 2 m x 2 m. - par 2 (de gabarit proche) : l'un (le serpent) est allongé à plat ventre/l'autre (l'ours) est allongé (poitrine ou jambes ou épaules et appuis au sol larges) sur le serpent (sans utiliser les mains) - le serpent essaie de se dégager (l'ours pèse de tout son poids sans bouger) - durée : 15 à 30 s. - Critère de réussite : Equipe de serpents contre équipe d'ours : nombre de serpents libérés en un temps donné (les rôles sont inversés). 			+
Le territoire des loups	<ul style="list-style-type: none"> - Pousser - Accepter le contact - Résister 	Collective	<ul style="list-style-type: none"> - Un groupe de quatre à six loups se trouve à l'intérieur d'une surface dessinée au sol. Chacun des loups essaie de défendre son territoire en cherchant à en exclure les autres. Le loup qui pose une patte à l'extérieur, se trouve coincé dans un piège et ne peut plus revenir. Alliance possible 		+	+
Décrocher la moule du rocher	<ul style="list-style-type: none"> - Saisir - Tirer - Pousser - Coopérer 	Collective	<ul style="list-style-type: none"> - par 4 : 1 «rocher» à 4 pattes (position stable et solide)/1 «moule» s'accroche au rocher (saisir solidement au corps, sans faire mal)/2 «pêcheurs» essaient de décrocher la moule du rocher - inciter les 2 pêcheurs à coopérer : répartir les rôles («décrocheur»/tireur ou pousseur) - durée : 15 à 20 s. - Critère de réussite : Plus de contact entre la moule et le rocher : 2 réussites en 3 tentatives. 			+

Les variantes

COMMENT FAIRE VARIER UNE SITUATION ?

Action	Position	Espace	Rôles	Nombre
<ul style="list-style-type: none"> - tirer - soulever - pousser - déséquilibrer - projeter - immobiliser - retourner - porter - toucher - traîner - esquiver - soulever - enchaîner les actions entre elles 	<ul style="list-style-type: none"> - 4 pattes - debout - à genoux - accroupi - assis - à plat ventre - à plat dos 	<ul style="list-style-type: none"> - même espace - espace différents - augmenter l'espace - diminuer l'espace - mettre des refuges 	<ul style="list-style-type: none"> identiques différents opposition : <ul style="list-style-type: none"> - sans - raisonnée - réelle 	<ul style="list-style-type: none"> - individu contre individu - individu contre groupe - groupe contre groupe - équipe contre équipe