CYCLE 1 : Se mettre en relation JEUX D'OPPOSITION / JEUX DE LUTTE **Unité d'apprentissage MS / GS**

SITUATIONS GLOBALES POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE

- Les Déménageurs et les Meubles
- Arrêter les Fourmis
- Faire un trait sur un Ballon
- Sortir les Ours de leur Tanière
- Marcher sur un Foulard
- Attraper les Pinces à linge

SITUATION DE REFERENCE

LES LUTTEURS

Situations de départ:

A GENOUX

ACCROUPIS

DEBOUT

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE ORGANISÉES PAR OBJECTIF

TIRER POUSSER
- Tirer le fardeau
- Pousser la voiture
- Défense d'entrer
- Défendre le trésor

IMMOBILISER SE DÉGAGER
- La tortue
- Jeu du serpent
- La liane
- Le pêcheur et l'étrille

RETOURNER RÉSISTER
- Volte face
- Les yeux de chat
- La crêpe
- Reste au lit

SITUATION DE REFERENCE

LES LUTTEURS

Situations de départ:

A GENOUX

ACCROUPIS

DEBOUT

OUTILS POUR ÉVALUER

- FICHES ELEVES
- FICHE MAÎTRE
- MES RÉSULTATS

JEUX DE LUTTE
SITUATIONS GLOBALES POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE

LES DEMENAGEURS ET LES MEUBLES :
Organisation :
2 groupes d'enfants
les uns sont les meubles, les autres les déménageurs

Consigne :
Les déménageurs doivent transporter les meubles sans les déformer, dans un endroit donné ;

Evolutions :
Les meubles prennent différentes formes
Les déménageurs ont des parcours différents à effectuer
Les meubles (solides) deviennent mous…

ARRETER LES FOURMIS :
Objectif :
S'investir dans une activité de corps à corps .

Dispositif :
Enfants répartis en groupes de 5 à 6 : un groupe de fourmis à 4 pattes sur le tapis (4mX4m) ; 2 groupes désignés pour arrêter les fourmis. Les autres sont assis autour du tapis. Puis rotation des rôles .

But et critères de réussite :
Les fourmis se déplacent à 4 pattes. Les enfants désignés doivent les immobiliser. Le jeu est arrêté quand toutes les fourmis sont fixées.

Evaluation :
Durée d e l'effort soutenu.

FAIRE UN TRAIT SUR LE BALLON
Objectif
S'approcher avant d'attaquer:

Dispositif
Par 2, dans un espace de 2m x2m
Un des 2 enfants tient un ballon devant lui, l'autre dispose d'une craie.

But et critères de réussite
Pour l'attaquant : faire des marques avec la craie sur le ballon-Changement de rôles après 3 réussites.

Evaluation
Engagement vers l'adversaire

SORTIR LES OURS DE LEUR TANIERE :
Objectif :
Attaquer et défendre

Dispositif :
Enfants répartis en groupes de 5 à 6 : un groupe d'ours à 4 pattes sur le tapis (4mX4m) ; 2 groupes désignés pour sortir les ours. Les autres sont assis autour du tapis. Puis rotation des rôles .

But et critères de réussite
Les ours sont tapis dans leur tanière. Les enfants désignés doivent les emmener hors du tapis. Le jeu est arrêté quand tous les ours ont été sortis.

Evaluation :
Durée de l'effort soutenu
Variété des tentatives de saisies

MARCHER SUR UN FOULARD :
Objectif
S'approcher pour attaquer

Dispositif
Par 2, dans un espace de 2m X 2m. un des 2 enfants tient un foulard.

But et critères de réussite
Pour l'attaquant : marcher sur le foulard- Changement de rôles après 3 réussites.

Evaluation
Engagement vers l'adversaire

ATTRAPER LES PINCES A LINGE :
Objectif
S'engager vers différentes parties du corps de l'adversaire

Dispositif
Par 2, dans un espace de 2m X 2m
Un enfant a 6 à 8 pinces à linge accrochées à ses vêtements (aux manches, à la taille, aux jambes, devant, derrière…)

But et critères de réussite
Attraper le plus de pinces possible, dans un temps donné par le maître (30'' à 1')

Evaluation
Distance diminuée-tentatives de saisies variées .

SITUATION DE REFERENCE

LES LUTTEURS

Objectif
Attaquant : déséquilibrer et contrôler la chute
Défenseur : accepter les chutes

Dispositif
Un attaquant et un défenseur sur un tapis de 2mx2m.

But et critères de réussite
L'attaquant doit amener le défenseur au sol (lui faire toucher une autre partie du corps que les pieds)
Changement de rôles après 3 réussites.

Opérations à réaliser
Retenir la chute du défenseur

Réponses envisagées	→	**Interventions**
- Peu de réussites de l'attaquant		- Exploiter les déséquilibres du défenseur - Chercher des prises au corps, aux jambes
- Chances équilibrées		- Les 2 attaquent et se défendent

Evaluation
Actions dans le sens du déséquilibre

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

TIRER / POUSSER

TIRER LE FARDEAU
Objectif
Saisir solidement ; trouver des appuis efficaces.

Dispositif
2 lignes au sol, distantes de 2 m
1 attaquant et 1 défenseur derrière une ligne.

But et critères de réussite
L'attaquant doit tirer le défenseur pour lui faire traverser les 2 lignes
Les rôles sont inversés après chaque réussite

Réponses envisagées	**Interventions**
-réussites faciles de l'attaquant	- inciter le défenseur à gêner la prise - interdire la prise aux bras - le défenseur se met à 4 pattes

Evaluation
Qualité des prises au corps / abaissement du corps

POUSSER LA VOITURE
Objectif
Trouver des prises et des appuis efficaces

Dispositif
2 lignes au sol, distantes de 2 m
1 attaquant et 1 défenseur derrière une ligne.

But et critères de réussite
L'attaquant doit pousser le défenseur pour lui faire traverser les 2 lignes.
Les rôles sont inversés après chaque réussite.

Opérations à réaliser
Trouver la position efficace pour pousser ou résister.

Réponses envisagées	**Interventions**
- Réussites fréquentes de l'attaquant	- inciter le défenseur à se baisser - ne pas utiliser ses mains pour pousser - le défenseur se met à 4 pattes

Evaluation
Abaissement du corps / écartement des appuis.

DEFENSE D'ENTRER

Objectif

Etablir un contact efficace.

Dispositif

8 défenseurs dans un carré de 4mx4m
6 attaquants autour de ce territoire.

But et critères de réussite

Les attaquants essaient d'entrer dans le carré, les défenseurs les en empêchent. Le jeu s'arrête quand chaque attaquant a réussi à mettre les 2 pieds dans le carré.

Opérations à réaliser

Se méfier de tous les attaquants.

Réponses envisagées	Interventions
-les attaquants ne réussissent pas tous à entrer	- diminuer le nombre de défenseurs
- certains perdent vite	- agrandir le carré
	- venir aider les partenaires

Evaluation

Variété des saisies

DEFENDRE LE TRESOR

Objectif

Varier les actions efficaces en situation de corps à corps.

Dispositif

Plusieurs ballons dans un panier, au centre d'un carré de 4mx4m
6 défenseurs dans le carré.
4 à 6 attaquants à l'extérieur du carré.

But et critères de réussite

Les attaquants doivent apporter 4 ballons à l'extérieur du carré.

Opérations à réaliser

Ne prendre qu'un ballon à la fois.
Rapporter le ballon à l'extérieur sans le lancer.

Réponses envisagées	Interventions
- Peu de réussites des attaquants	- modifier les rapports d'effectifs
	- défenseurs à 4 pattes
	- s'organiser collectivement.

Evaluation

Nature des saisies et attitudes de poussée.

IMMOBILISER SE DEGAGER

La tortue
Il s'agit d'un jeu duel à rôle différencié, avec un attaquant et un défenseur vêtus de dossards de couleurs différentes. L'organisation est toujours la même. La tortue, en position de départ, se trouve à genoux et mains au sol.
But du jeu
Le 2ème enfant doit mettre la tortue sur le dos.
Arrêt du jeu
Après 30 secondes écoulées au chronomètre, le « compteur » ou un adulte donne le signal :
-si la tortue n'a pas été retournée, elle a gagné.
-lorsque celle-ci est retournée, c'est l'adversaire qui a gagné
Les rôles « attaquant/tortue » sont inversés à chaque manche.

Le jeu du serpent
L'un des 2 enfants, le serpent, s'allonge sur le dos. Il doit, au signal, se mettre sur le ventre et se sauver en rampant. L'autre l'en empêche.
Diverses réponses ont été apportées par les enfants. On s'assied sur le ventre du serpent, on lui appuie sur le thorax, on se couche dessus, on lui immobilise les bras et les jambes.

La liane
Au sol ; en liant à l'avance mes bras et mes jambes à l'adversaire, je suis capable de l'empêcher de 'sortir » des 2 saisies et de se remettre debout.

Le pêcheur et l'étrille
Un joueur est sur le dos, l'autre essaie de le retourner pour l'immobiliser.

Le pêcheur et l'étrille
Un joueur est sur le dos, l'autre essaie de le retourner pour l'immobiliser.

La liane
Au sol ; en liant à l'avance mes bras et mes jambes à l'adversaire, je suis capable de l'empêcher de 'sortir » des 2 saisies et de se remettre debout.

RETOURNER / RESISTER

VOLTE FACE
Situation de départ
Le départ du jeu est le même que pour « la crêpe ».
But du jeu
L'enfant allongé sur le ventre doit se tourner pour se mettre sur le dos.
Changer de rôles.
Variantes
-varier la position de départ
-modifier la posture

LES YEUX DU CHAT
« J'ai les yeux bandés ; je suis à 4 pattes, je dois y rester ; mon adversaire essaie de me retourner sur le dos ».

LA CREPE
« Mon adversaire est à plat ventre ; je peux assurer mes prises à l'avance ; je mets mon adversaire sur le dos en moins de 10 secondes ».

RESTE AU LIT
« Mon adversaire est sur le dos ; il doit s'échapper sans se relever sur les genoux ; je suis couché en travers sur lui, je garde les yeux fermés, je le contrôle **sans le saisir** pendant 10 secondes ».