# Construction d’une unité D’APPRENTISSAGE.

# **Jeux d’opposition à la maternelle.**

Collectif des conseillers pédagogiques. Mission départementale EPS –DSDEN 62

# 1-Pourquoi proposer cette activité ?

# 2-Présentation de la démarche.

# 3-Ce que disent les textes.

# 4-Les savoirs fondamentaux à posséder et les règles d’or.

# 5- Sécurité et précautions.

# 6-Une unité d’apprentissage en grande section.

# 1-Pourquoi proposer cette activité ?

L’élève commence à prendre conscience de son corps et se construit un espace proche dans lequel il est difficile d’entrer.

A cette étape de son développement l’élève est très égocentré et

L’intrusion dans sa bulle, son territoire, est vécue comme une agression (souvenir du cerveau archaïque …)

A travers des jeux, des activités de défi l’élève va ouvrir cette bulle et prendre confiance, se découvrir et découvrir l’autre mais cela va lui demander du temps.

Il faut absolument prendre en compte cet espace personnel et proposer des activités qui vont amener l’élève à accepter progressivement le contact

Cette interaction avec les autres va lui permettre de mieux se connaitre.

Coopérer en jeu d’opposition est une entrée intéressante, l’action du groupe va favoriser l’action individuelle et lever des freins et des inhibitions.

La notion de mise en projet en grande section nous parait pertinente au regard des repères de progressivité.

# 2-La démarche.

-Une situation de référence sera proposée aux élèves en début et en fin d’unité d’apprentissage sous forme de parcours, ateliers ou jeux...  
Cette situation pourra servir d’évaluation diagnostique et/ou sommative. Elle sera construite en proposant un certain nombre d’incertitudes obligeant l’élève à faire des choix en fonction de ses objectifs, de sa connaissance de soi...

-Il faudra prévoir un temps d’exploration et d’expérimentation important voire très important en petite et moyenne section.

-Les situations devront être très variées.

-Il faudra proposer à l’élève différents dispositifs afin de l’amener à se tester, à essayer dans un environnement de plus en plus complexe.

-Les élèves seront invités à̀ verbaliser : Utilisation du langage pour apprendre et du langage pour comprendre.

-L’enseignant proposera des parcours, des jeux et ou des ateliers afin de mettre les élèves le plus souvent en autonomie.

-L’enseignant devra préciser ce qu’il y a apprendre et aménager la situation en fonction des objectifs à atteindre.

**En résumé́ il faut :**

Varier les informations.

Varier l’exécution du mouvement et les conditions externes.  
Exécuter bilatéralement les mouvements.

Combiner les habiletés.

## 3- Ce que disent les textes.

La progressivité dans les apprentissages.

* Étape 1 : 2 ans et demi-3 ans. On met en avant le plaisir, la découverte.
* Étape 2 : 4 ans. On explore davantage à partir de variables. On diversifie.
* Étape 3 : 5 ans. On ajuste, on enchaine les actions et on réinvestit dans un autre contexte.

Nous avons privilégié́ l’entrée par thèmes plutôt que par âge. La pratique d’un enfant pourra se situer dans une étape différente de celle de son âge.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Les indicateurs de progressivité́.  Domaine 5 : Agir, s’exprimer, comprendre à travers les activités physiques.  Collaborer, coopérer, s’opposer | | | |
|  | page5image29650368Étape 1 : Découvrir.  page5image29652096 | Étape 2 : Explorer et affiner.  page5image29654400 | Étape 3 : Ajuster et/ou enchainer ses actions. Construire  Un projet d’actions. |
| Conditions de mise en situation. | Il pratique avec plaisir. Il joue. | Il réagit à un environnement inhabituel. | Il transforme sa motricité́ et combine différentes actions/ à l’environnement et en fonction du projet. |
| Agir. | page5image29663296Il essaye tous les possibles.  Jeux de déplacement : marcher, ramper, à 4 pattes…  Jeux de transports : IL déplace un objet en le tirant ; poussant…  Il déplace un camarade en le poussant, tirant…  Il Traverse un terrain sans se faire toucher  page5image29664256 | Il vit les effets des variables et il répète son geste.  Il interagit avec un camarade via un objet médiateur puis sans.  Il connait son rôle et accepte la réversibilité.  Il tente d’attraper un foulard sans se faire prendre le sien.  page5image29823680 | Il adapte son geste.  Il utilise le pousser ou le tirer pour faire sortir son adversaire du tapis.  Il le retourne pour le mettre sur le dos.  Il résiste pour ne pas se faire retourner…  En équipe il s’organise par rapport aux tâches proposées.  page5image29850432 |
| S’exprimer par le langage. | Il décrit les actions, le matériel et son ressenti. Il peut nommer les objets.  Il se reconnait attaquant et défenseur.  page5image29848704 | Il identifie les causes et les effets des variables. Il peut expliquer le jeu, il connait les règles  page5image29864320 | Il justifie son projet d’actions. Il peut expliquer ce qu’il fait et ce qu’il va faire. Il élabore une stratégie, seul ou en équipe. |

## 4-Les savoirs fondamentaux inhérents à l’activité et les règles d’or.

### Les savoirs fondamentaux.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Actions. | Ce que l’élève doit comprendre. | Les points de vigilance. |
| Tirer | Prises solides et larges sur l’adversaire.  Utilisation de tout le corps pour tirer.  Fléchir les jambes.  Se pencher en avant.  Effectuer un mouvement rapide. | Ne pas chuter avec le camarade sur soi.  Ne pas glisser.  Prises au niveau des épaules, des bras.  Pas d’action sur la tête ni sur le cou. |
| Pousser | Idem.  Se pencher en avant. | Ne pas pousser vers l’arrière un camarade à genoux = danger |
| Retourner | Agir aux niveaux des trains supérieurs ou inférieurs c’est à dire le bassin ou les épaules.  « Regrouper, réaligner le corps de son camarade : mettre les bras le long du corps et serrer les jambes. »  « C’est avec mes épaules ou mes jambes que je peux me retourner » | Pas d’action sur la tête, la nuque les jambes.  Ne pas effectuer de torsion non anatomique = sens de l’articulation. |
| Immobiliser | Utiliser le poids du corps pour immobiliser c’est-à-dire s’allonger le plus possible sur son camarade.  Bloquer les épaules et/ou le bassin pour l’empêcher de se retourner. | Pas d’action sur la tête : risque de suffocation. |
| Résister | Utilisation du poids du corps : je contracte mes muscles pour être le plus lourd possible.  J’écarte mes membres pour augmenter la surface d’appui au sol. | Je n’accepte pas d’avoir mal. |

### Les Règles d’or:

* + Ne pas faire mal
  + Ne pas avoir mal
  + Ne pas se faire mal.

Les règles d’or seront construites avec les élèves en donnant des exemples concrets en fabriquant une affiche, des pictogrammes, des dessins…

5- Sécurité et précautions.

### La tenue :

### Elle doit être adaptée et confortable (pantalon de jogging, T-shirt solide et chaussettes) Attention pas de short : risque d’échauffement au niveau des genoux)

Cheveux attachés, pas de lunette ni bijou si possible.

### Le lieu de pratique :

### Salle spécialisée ou espace aménagé avec des tapis adaptés.

### La pratique :

### Les groupes doivent être homogènes, taille, poids et habiletés.

Le temps d’atelier doit être court= 30 secondes à 1 minute maximum.

Pas d’opposition debout, privilégier le travail au sol et le déplacement en quadrupédie.

Les élèves doivent connaitre le geste « STOP »

« Frapper trois fois le sol ou trois fois sur son camarade signifie qu’il faut arrêter le jeu car il se passe quelque chose : on a mal, on a peur…»

# 6- Unité d’apprentissage-Séances en grande section.

### Une Unité d’apprentissage, une séquence.

Trois objets d’enseignement peuvent être travaillés lors d’une unité d’apprentissage.

Ils sont intimement liés et doivent être envisagés de manière progressive.

-La conquête ou la défense de son territoire : prendre des informations, se déplacer dans un espace libre ou au contraire gêner la progression de l’adversaire.

Se reconnaître attaquant et défenseur

-Accepter le contact avec un partenaire puis avec un adversaire et cela au début via un objet médiateur : ballon, foulard, flag puis ensuite sans objet.

### -Coopérer, collaborer pour atteindre un but commun.

## Une séance.

#### Échauffement et retour au calme.

Au-delà du contenu de la séance il faut prévoir un échauffement et un retour au calme.

L’échauffement se fera à travers des jeux et / ou des ateliers.

Exemple : Courir et au signal on touche une partie du corps que l’on nomme.

Courir et au signal imiter un déplacement d’animal…

Le retour au calme peut se faire à l’aide de jeu : exemple le monde du silence : réaliser des gestes en faisant le moins de bruit possible c’est également un moment que l’on peut utiliser pour revenir sur la séance = verbalisation. Qu’avons-nous appris dans le 1er jeu quand il fallait immobiliser la tortue ?

Cela peut être également un moment de détente, de relaxation, utilisation de musique douce…

#### Contenus de séance et programmation.

Conquérir ou défendre un territoire : reconnaissance des rôles d’attaquant et de défenseurs.

Accepter le contact avec un partenaire puis avec un adversaire.

Coopérer, collaborer dans le but d’atteindre un objectif commun.

#### Organisation des séances.

|  |  |
| --- | --- |
| Séances | Objets d’enseignement |
| 1 | Découvrir règles d’or et espace de jeu.  Jeu de déplacement et de conquête de terrain |
| 2 |
| 3 |
| 4 | Situation référence 1  **« Le vol du trésor »** |
| 5 | Accepter le contact et découvrir les verbes d’action.  Jeux individuels et collectifs |
| 6 | Tirer-Pousser |
| 7 | Immobiliser-Se dégager |
| 8 | Retourner -résister |
| 9 | Situation référence 2  **« les cinq défis »** |

#### Situation de référence 1 : le vol du trésor.

Deux équipes, un terrain 15/15m.

Un trésor au centre du terrain défendu par une équipe

Une équipe à l’extérieure qui cherche à voler le trésor.

Déplacement en quadrupédie pour les deux équipes

Jeu en 3 manches pour tenter de se mettre d’accord sur une stratégie.

On compte le nombre d’objets ramassés et on inverse les rôles.

Une manche : 1’30

#### Situation référence 2 : les cinq défis.

Cf document Usep « rencontres lutte à la maternelle »

Deux équipes de cinq élèves, un terrain 15/15m

5 défis différents à relever.

Pour chaque défi possibilité de gagner un bouchon.

(Maximum 15 bouchons gagnés)

3 manches puis on change les rôles

Les bouchons seront collectés et regroupés afin d’établir le classement.

Les attaquants peuvent se concerter pour choisir leur épreuve.

A chaque manche on peut changer de défi.

Défi 1 : A l’intérieur d’une zone de 2m/2m récupérer le flag de l’adversaire sans perdre le sien. (Un contre un)

Défi 2 : Retourner la crêpe qui protège son bouchon.

Défi 3 : Faire sortir l’adversaire de la zone 2M/2M pour gagner le bouchon. Le défenseur ne fait que résister. (Sumo en quadrupédie.)

Défi 4 : Récupérer le ballon que protège la tortue.

Défi 5 : Bloquer l’ours pour qu’il ne sorte pas des limites (Prévoir au moins 3 mètres)