

COMPETENCE SPECIFIQUE

*" S'opposer individuellement
et/ou collectivement"*

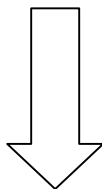
COMPETENCE GENERALE

*" Mesurer et apprécier
les effets de l'activité"*

CYCLE 2

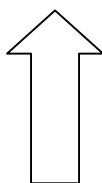
ACTIVITE D'OPPOSITION

- Module d'apprentissage n°1 -



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Adapter des actions de saisir, de déplacer, d'immobiliser à celles d'autrui
 - Repérer, nommer et identifier les différentes manières de faire
 - Accepter de s'exercer, de répéter, de comparer



LANGAGE OUTIL

- *Expliciter ses difficultés et ses réussites sur le plan moteur*
- *Construire les règles de fonctionnement de l'activité (sécurité)*

INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE

Les élèves de cycle 2 rencontrant des difficultés à gérer leur propre équilibre dans des situations inhabituelles, il ne nous paraît pas adapté de proposer des situations de combat à partir de postures DEBOUT.

En effet, un élève déséquilibrant un autre ne serait pas en mesure de contrôler l'arrivée au sol de son adversaire puisqu'il se préoccupera d'abord de sa propre arrivée au sol en sécurité.

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p style="text-align: center;">Phase d'ENTREE</p> <p>Tous les élèves doivent entrer dans l'activité sur les plans :</p> <ul style="list-style-type: none"> • moteurs • de la compréhension des buts des tâches • de la tenue des rôles 	<p>1 – "Les fourmis et les lézards" page 4</p> <p>2 - "Le prisonnier" - page 5</p> <p>Autres situations possibles voir dans le module 2</p>	<p>Le maître met en place une organisation pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Offrir le maximum de temps d'action aux élèves. ➤ Permettre à chaque élève de comprendre : <ul style="list-style-type: none"> - la nécessité des rôles différents - le sens de l'activité en opérant des études dirigées : (retours sur l'action, grâce aux traces écrites élaborées à partir des situations vécues).
<p style="text-align: center;">Situation de REFERENCE INITIALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respecter les règles d'un combat sans risque. • Faire émerger la nécessité d'un combat tranché. • Repérer les problèmes à traiter. 	<p style="text-align: center;">"L'immobilisateur"</p> <p style="text-align: center;">- pages 6, 7 et 8</p>	<p>Cette situation doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Etre adaptée aux niveaux de maîtrise des enfants du groupe classe. ➤ Faire l'objet d'une ritualisation et d'une organisation spécifique (repérées par les élèves puis peu à peu gérées par eux). ➤ Donner lieu à une évaluation écrite et à une identification des progrès (outils de suivi). ➤ Prévoir tous les outils utiles pour les matchs et pour garder des traces écrites. <ul style="list-style-type: none"> - fiches de résultats - tableau général de rotation sur les rôles. - Liste des arguments ayant présidé aux choix des vainqueurs.

<p>Phase d'APPRENTISSAGE</p> <p>Le LUTTEUR développe des pouvoirs d'action pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • mieux saisir • déséquilibrer • renverser • immobiliser son adversaire 	<p>1 – <u>Apprendre à utiliser une saisie efficace</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Le déménageur" • - pages 9 et 10 - <p>2 – <u>Apprendre à maintenir une saisie</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • "La ventouse" - page 11 - <p>3 - <u>Apprendre à déséquilibrer</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Le bulldozer" - pages 12 et 14 - <p>4 – <u>Apprendre à renverser</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • "La tortue" - pages 13 et 14 - <p>5 - <u>Apprendre à immobiliser</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Le scotch" - page 15 - • "Le tue-mouche" - page 16 - 	<p>Les durées de combat sont données à titre indicatif pour démarrer les situations d'apprentissage. Modifier ces durées en fonction des niveaux de réussite des élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Soit à la fin d'une série de combats, soit en classe après la séance faites lister, analyser les différentes manières utilisées pour saisir, renverser, ..., etc,: lesquelles sont les plus efficaces ? pourquoi ? ➤ Pour faire l'inventaire des manières de faire différentes procédures sont possibles : - fiches d'observation; <ul style="list-style-type: none"> - démonstration par les élèves - interroger les observateurs - apport des observations du maître ➤ Après avoir fait identifier toutes les manières efficaces, il est nécessaire ensuite de les faire essayer, expérimenter systématiquement pour enrichir le répertoire de chaque élève. ➤ Varier les modes de regroupement d'une séance à l'autre : <ul style="list-style-type: none"> ▪ groupes homogènes, ▪ groupes hétérogènes, ▪ mixtes ou non. ➤ Toutes les deux ou trois séances reprendre la situation de référence proposée : <ul style="list-style-type: none"> ▪ pour identifier les progrès, ▪ pour maintenir la motivation.
<p>Situation de REFERENCE FINALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluer les progrès réalisés dans les domaines moteurs travaillés • Evaluer le niveau de respect des règles de sécurité. 	<p>"L'immobilisateur"</p> <p>- pages 17 et 18 -</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ➤ Elle peut être expérimentée 2 – 3 séances avant la séance finale.

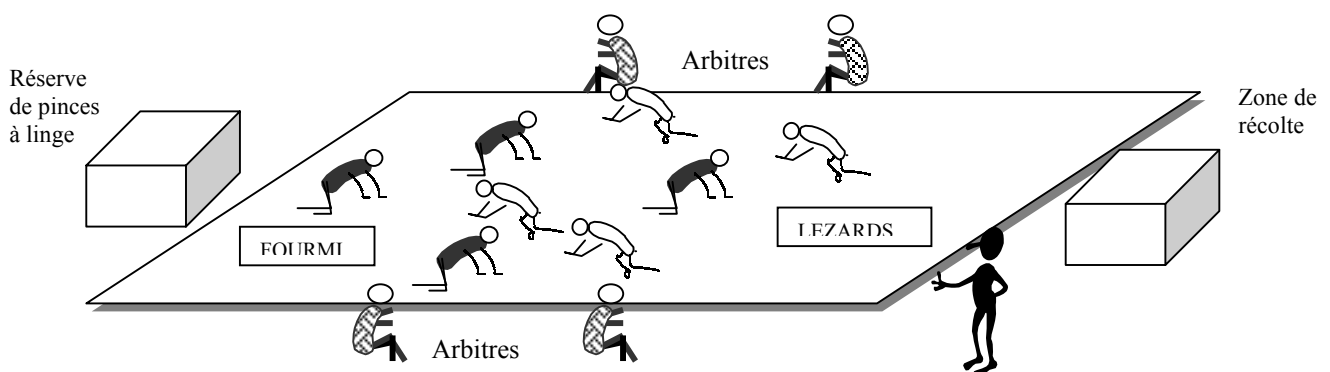
"Les fourmis et les lézards"

Situation d'ENTREE

"S'engager dans l'action"

BUT : Amener le plus de pinces à linge dans sa zone de récolte pendant 1 minute 30

DISPOSITIF : 3 équipes: 1 qui joue les rôles de fourmis, 1 qui sera les lézards et la 3ème qui arbitre
Le maître chronomètre



REMARQUE

Par mesure de sécurité, chercher à tenir son adversaire par les 2 bras ou les 2 jambes et non par un seul membre
Comment peut se traduire la notion d'IMMOBILISER ?
par quels autres verbes ?

CONSIGNES :

- Aux FOURMIS : " vous prenez une seule pince à linge dans votre réserve que vous fixez sur une partie de votre corps" - "vous vous déplacez à 4 pattes pour mettre la pince à linge dans la zone de récolte" - "vous comptez vos pinces à linge à la fin du jeu"
- Aux LEZARDS : "en vous déplaçant à 4 pattes, vous cherchez à "immobiliser" les fourmis pour leur prendre leurs pinces à linge"- "vous comptez les pinces à linge prises à la fin du jeu"
- Aux ARBITRES : "vous faites respecter les limites de jeu et les règles de sécurité" – "vous vérifiez que les fourmis ne tiennent pas leurs pinces à linge et qu'elles donnent leur pince à linge quand elles sont immobilisées" – "vous annoncez les résultats"

VARIABLES :

- plusieurs passages dans les différents rôles
- premiers passages sans arbitres et introduire les arbitres en cas de non respect des règles

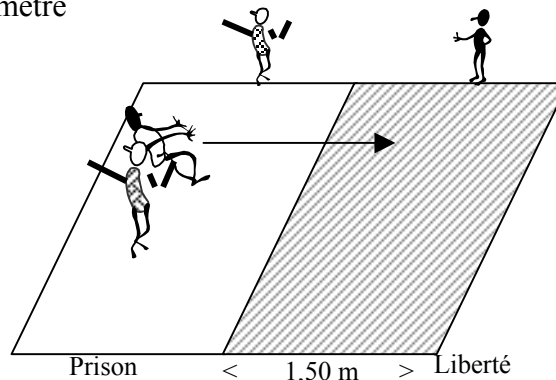
"Le prisonnier"

Situation d'ENTREE

"Entrer dans le corps à corps"

BUT : Le prisonnier cherche à rejoindre sa zone de liberté en moins de 1 minute

DISPOSITIF : 3 équipes de 7 à 8 élèves : 1 qui joue les rôles de prisonniers, la 2ème fournira les gendarmes et la 3ème i arbitre
Autant de zones de combat que nécessaire
Le maître chronomètre



CONSIGNES :

- Aux PRISONNIERS : "vous choisissez une position de départ" – "au signal, vous essayez de sortir entièrement votre corps de la prison"
- Aux GENDARMES : "vous choisissez une manière de tenir votre prisonnier dans la position de départ qu'il a choisi" – "vous cherchez à le maintenir dans la prison pendant 1 minute"
- Aux ARBITRES : "vous choisissez un groupe de combat" - "vous faites respecter le rituel et les règles de sécurité" – "vous annoncez les résultats"

VARIABLES:

- Varier les positions de départ du prisonnier : couché, à genou, assis,
- Utiliser un tableau de rotation sur les différents rôles

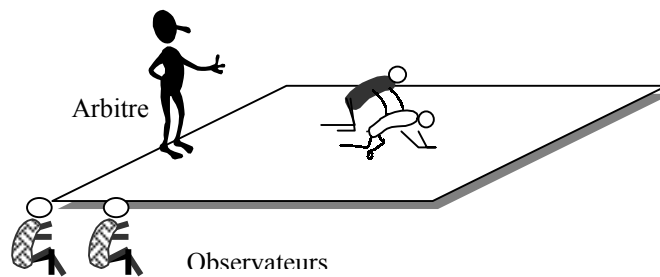
ROLES	1 ^{er} tour	2 ^{ème} tour	3 ^{ème} tour	4 ^{ème} tour
Prisonnier				
Gendarme				
Arbitre				

Situation de REFERENCE INITIALE

« L'immobilisateur »

BUT : Utiliser des manières différentes pour immobiliser au sol pendant 5 secondes, le plus de fois possible en 1 minute 30

DISPOSITIF : Groupes de 5 élèves de morphologie identique : 2 lutteurs - 1 arbitre - 1 observateur par lutteur
Tous les élèves du groupe se rencontrent
Rotation sur les différents rôles : voir la fiche
Le maître assure le chronométrage



CONSIGNES :

- Aux LUTTEURS : "vous démarrez avec un genou au sol" – "vous cherchez à renverser votre adversaire pour l'immobiliser dans n'importe quelle position au sol pendant 5 secondes" – "vous marquez 1 point à chaque immobilisation" – "vous recommencez dans la position de départ après chaque immobilisation"
- A l'ARBITRE : "tu comptes les points" – "tu arrêtes le combat chaque fois que les règles ne sont pas respectées" – "tu désignes le vainqueur: le lutteur ayant le plus de points et en cas d'égalité, le lutteur ayant utilisé le plus de saisies"
- Aux OBSERVATEURS : "vous mettez une barre au lutteur que vous observez chaque fois qu'il change sa façon de tenir son adversaire"

CRITERES DE REUSSITE :

- Avoir gagné 2 combats sur 4

FICHE d'ORGANISATION des COMBATS (par groupe)

Noms des ELEVES : A =

B =

C =

D =

E =

COMBAT n°	LUTTEURS	OBSERVATEURS	ARBITRES
1	A contre B	C	E
		D	
2	C contre D	E	B
		A	
3	E contre A	B	D
		C	
4	B contre C	D	A
		E	
5	D contre E	A	C
		B	
6	A contre C	B	E
		D	
7	B contre D	C	A
		E	
8	C contre E	A	B
		D	
9	A contre D	B	C
		E	
10	B contre E	A	D
		C	

FICHE INDIVIDUELLE d'OBSERVATION

Fiche de					
Combat contre ...	Manières utilisées pour IMMOBILISER				Points marqués

EXPLOITATION des OBSERVATIONS

1 – Faire un bilan QUANTITATIF, d'abord par groupe de combat, puis dans la classe entière

- le nombre de victoires et de défaites par élèves
- le nombre d'immobilisations par combat
- le nombre de "tenir" différents utilisés:

2 – ANALYSE des constats

- pourquoi X... a gagné tous ou beaucoup de combats, alors qu'il n'utilise que peu de manières différentes ?
- pourquoi Y... en a perdu beaucoup ?
- quelles sont les manières de faire les plus utilisées ? les plus efficaces ?
- quels problèmes faudra t il résoudre, que faudrait il apprendre pour mieux réussir lors de la prochaine série de combats ?

3 - Aide au décryptage des réponses :

- définir ce qu'est une saisie, une immobilisation = tenir furtivement, longtemps, fermement, ...
- définir ce qui rend une saisie efficace, qui marche : les autres n'ont pas de parade, il va vite, il enchaîne avec d'autres actions,
- Différencier les saisies et les autres actions qui servent à déséquilibrer, à renverser, à bloquer l'adversaire au sol,

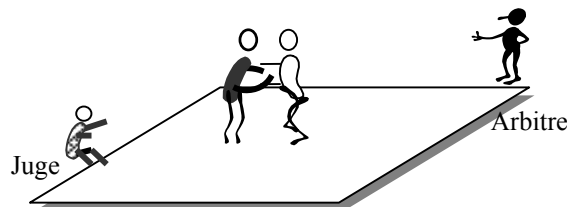
Situation d'APPRENTISSAGE

" Apprendre à utiliser des saisies efficaces "

"Le déménageur"

BUT : Saisir son adversaire pour le faire sortir de son territoire en moins de 30 secondes.

DISPOSITIF : : Groupes de 4 élèves qui passent successivement aux rôles de déménageur, déménagé et arbitre
Le maître chronomètre



Cercle d'environ 1 mètre 50 de rayon

CONSIGNES :

- Au DEMENAGEUR : "Tu choisis une manière de tenir ton adversaire et, au signal, tu essaies de le sortir du cercle
- Au MEUBLE : " tu essaies de rester à l'intérieur du cercle"
- Aux ARBITRES : " Tu vérifies que les saisies ne sont pas dangereuses" – "Tu fais respecter le règlement et tu arrêtes le combat lorsqu'il y a sortie valable"
- Aux OBSERVATEURS : "vous notez sur la fiche les manières utilisées par le déménageur pour attraper"

CRITERES DE REUSSITE :

J'ai une ou plusieurs manières pour sortir 2 adversaires différents sur 3

VARIABLES :

- les positions de départ peuvent variées : assis, couché, à genoux, ...

FICHE d'OBSERVATION du "DEMENAGEUR"

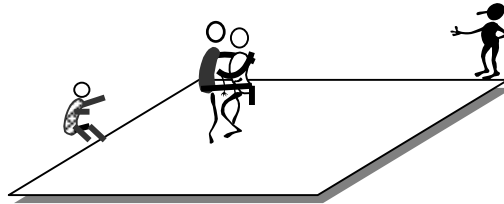
COMBAT n°	NOMS des DEMENAGEURS	NOMS des DEMENAGES	OBSERVATION des TYPES de SAISIES					
			Bras	Jambe	Tronc	Cuisse		
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								

Situation d'APPRENTISSAGE

*" Apprendre à maintenir une saisie "***"La ventouse"**

BUT : Avec une saisie, empêcher la proie de sortir du territoire pendant 30 secondes.

DISPOSITIF : Groupes de 4 élèves qui passent successivement aux rôles de ventouse, proie et arbitre
Le maître chronomètre

**CONSIGNES :**

- A la VENTOUSE : "Tu choisis une manière de saisir ton adversaire" – "au signal, tu essaies de maintenir cette prise jusqu'à la fin du combat"
- A la PROIE : " tu te laisses saisir" – "au signal, tu cherches à te libérer avant la fin du combat"
- Aux ARBITRES : "Tu vérifies que les saisies ne sont pas dangereuses et tu fais respecter le règlement" – "tu arrêtes le combat à la fin des 30 secondes, lorsque la proie se libère ou lorsque la ventouse change de saisie"

CRITERES DE REUSSITE :

- J'arrive à maintenir une saisie contre 2 adversaires différents sur 3

VARIABLES :

- les positions de départ peuvent variées : assis, couché, à genoux, ...
- imposer des saisies différentes: bras, buste, jambes, ...

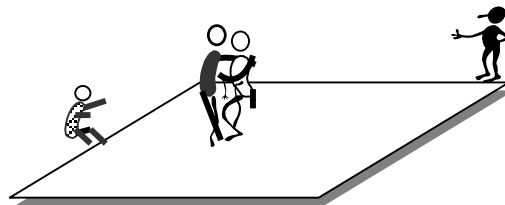
Situation d'APPRENTISSAGE

" Apprendre à déséquilibrer son adversaire "

"Le bulldozer"

BUT : A partir d'une position à genou, amener son adversaire au sol en moins de 30 secondes.

DISPOSITIF : Groupes de 4 élèves qui passent successivement aux rôles de bulldozer, défenseur et arbitre
Le maître chronomètre



CONSIGNES :

- Au BULLDOZER : " Tu saisis ton adversaire " – "au signal, tu essaies de l'amener au sol sur le ventre ou sur le dos"
- Au DEFENSEUR : "tu te laisses saisir" – "au signal, tu résiste pour ne pas te laisser déséquilibrer, en restant à genoux"
- Aux ARBITRES : "Tu fais respecter le règlement" – "tu arrêtes le combat lorsque le défenseur se retrouve sur le ventre ou le dos et à la fin du combat"
- Aux OBSERVATEURS : "tu notes sur la fiche chaque fois que le défenseur touche le sol avec ses mains, ses fesses, ses bras,"

CRITERES DE REUSSITE :

- J'arrive à mettre au sol au moins 2 adversaires différents sur 3

VARIABLES :

- démarrer sur un seul genou,
- utiliser les différentes manières efficaces trouvées dans la classe

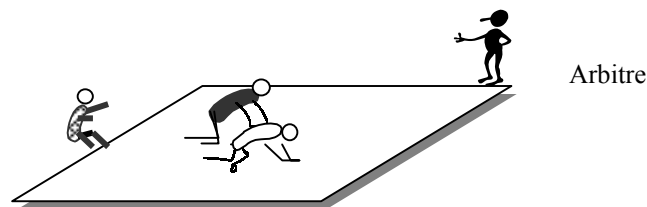
"La tortue"

Situation d'APPRENTISSAGE

" Apprendre à renverser son adversaire "

BUT : Chercher à mettre la tortue sur le dos en moins de 30 secondes.

DISPOSITIF : Groupes de 4 élèves qui passent successivement aux rôles de tortue, renverseur et arbitre
Le maître chronomètre

**CONSIGNES :**

- Au RENVERSEUR : "départ à genoux, tu poses tes 2 mains sur le dos de la tortue " – "au signal, tu essaies de l'amener au sol sur le dos"
- A la TORTUE : " tu te mets à 4 pattes" – "au signal, tu résistes pour ne pas être mis sur le dos"
- Aux ARBITRES : "tu fais respecter le règlement" – "tu arrêtes le combat lorsque la tortue se retrouve sur le dos et à la fin du combat"
- Aux OBSERVATEURS : "tu notes sur la fiche les différentes manières utilisées par le renverseur"

CRITERES DE REUSSITE :

- 1^{er} NIVEAU : j'ai trouvé différentes manières pour coucher la tortue sur le sol
- 2^{ème} NIVEAU : j'ai réussi à mettre 2 adversaires différents sur 3 sur le dos

VARIABLES :

- essayer les différentes manières efficaces trouvées dans la classe

FICHE d'OBSERVATION du "BULLDOZER"

COMBAT n°	NOMS des OBSER- VATEURS	NOMS des BULLDOZER	NOMS des DEFENSEURS	Le défenseur a touché avec					
				main	bras	fesses	épaule s		
1									
2									
3									
4									
5									
6									

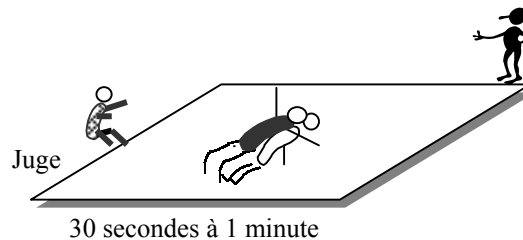
FICHE d'OBSERVATION de la "TORTUE"

COMBAT n°	NOMS des OBSER- VATEURS	NOMS des RENVER- SEURS	NOMS des TORTUES	Manières utilisées par les RENVERSEURS					
				Bras autour de la taille	Bras autou r des bras	Bras autour des jambes	En soule vant	En tirant	En pous sant
1									
2									
3									
4									
5									
6									

Situation d'APPRENTISSAGE

" Apprendre à immobiliser son adversaire "

"Le scotch"

BUT : Empêcher son adversaire de se libérer du sol pendant 30 secondes.**DISPOSITIF** : Groupes de 4 élèves qui passent successivement aux rôles de scotch, défenseur et arbitre
Le maître chronomètre**CONSIGNES** :

- Au DEFENSEUR : "tu te couches sur le dos " – "au signal, tu essaies de te libérer de cette position"
- A la TORTUE : "tu choisis une manière de maintenir ton adversaire sur le dos" – "au signal, tu l'empêches de sortir de ta "prise"
- Aux ARBITRES : "tu fais respecter le règlement" – "tu arrêtes le combat lorsque le défenseur est à 4 pattes et à la fin du combat"
- Aux OBSERVATEURS : "tu notes sur la fiche jusqu'à quelle position le défenseur a réussi à se libérer"

CRITERES DE REUSSITE :

- 1^{er} NIVEAU : j'ai réussi à le maintenir au moins sur le ventre
- 2^{ème} NIVEAU : j'ai réussi à le maintenir au moins sur le côté
- 3^{ème} NIVEAU : j'ai maintenu l'immobilisation sur le dos

VARIABLES :

- essayer les différentes manières efficaces trouvées dans la classe

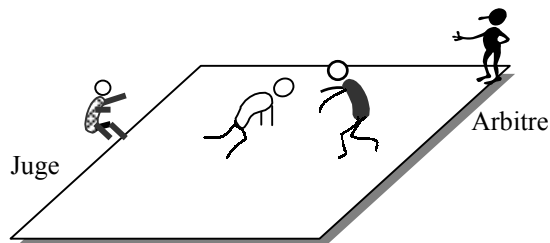
Situation d'APPRENTISSAGE

" Apprendre immobiliser un adversaire
en mouvement"

"Le tue-mouche"

BUT : Attraper et immobiliser 5 secondes la mouche en moins de 30 secondes.

DISPOSITIF : Groupes de 4 élèves qui passent successivement aux rôles de tue-mouche, mouche et arbitre
Le maître chronomètre
Zone de combat de 3 mètres sur 2



CONSIGNES :

- A la MOUCHE : "Tu te déplaces à 4 pattes dans la zone de combat pour échapper au tue-mouche"
- Au TUE-MOUCHE : "au signal, en te déplaçant à 4 pattes, tu cherches à saisir la mouche pour l'immobiliser"
- Aux ARBITRES : "tu vérifies que les déplacements se font à 4 pattes " – "tu arrêtes le combat à la fin des 30 secondes ou lorsque la mouche est immobilisée"

CRITERES DE REUSSITE :

- 1^{er} NIVEAU : j'ai réussi à saisir la mouche
- 2^{ème} NIVEAU : j'ai réussi à la renverser
- 3^{ème} NIVEAU : j'ai réussi à l'immobiliser

VARIABLES :

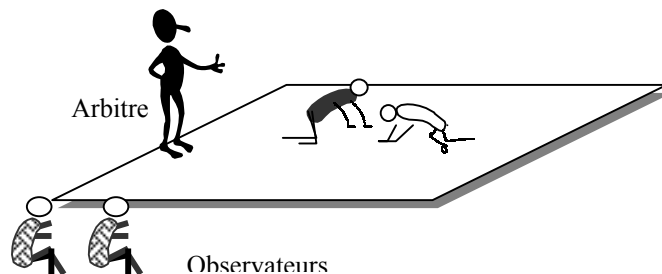
- augmenter la durée des combats
- immobiliser sur le dos

Situation de REFERENCE FINALE

« L'immobilisateur »

BUT : Amener mon adversaire au sol pour le maintenir 5 secondes sur le dos en 1 minute 30

DISPOSITIF : Groupes de 5 élèves de morphologie identique : 2 lutteurs - 1 arbitre - 1 observateur par lutteur
Tous les élèves du groupe se rencontrent
Rotation sur les différents rôles : voir la fiche
Le maître assure le chronométrage



CONSIGNES :

- Aux LUTTEURS : "vous démarrez avec un genou au sol" – "vous cherchez à renverser votre adversaire pour l'immobiliser sur le dos" – "vous marquez 1 point chaque fois que vous mettez votre adversaire au sol" – "vous gagnez le combat si vous l'immobilisez 5 secondes sur le dos"
- A l'ARBITRE : "tu arrêtes le combat chaque fois que les règles ne sont pas respectées" – "tu désignes le vainqueur : le lutteur ayant le plus de points ou celui qui a immobilisé son adversaire"
- Aux OBSERVATEURS : "vous notez sur la fiche les points marqués par les lutteurs"

CRITERES DE REUSSITE :

- Avoir gagné 2 combats sur 4

FICHE d'ORGANISATION des GROUPES de COMBAT

Noms des ELEVES : A =

B =

C =

D =

E =

COMBAT n°	LUTTEURS	OBSERVATEURS	ARBITRES
1	A contre B	C	E
		D	
2	C contre D	E	B
		A	
3	E contre A	B	D
		C	
4	B contre C	D	A
		E	
5	D contre E	A	C
		B	
6	A contre C	B	E
		D	
7	B contre D	C	A
		E	
8	C contre E	A	B
		D	
9	A contre D	B	C
		E	
10	B contre E	A	D

FICHE INDIVIDUELLE d'OBSERVATION

Combat contre ...	ACTIONS REALISEES			Points marqués
	Autre partie du corps qui touche le sol	Renverse sur le dos	Maintient 5 secondes sur le dos	