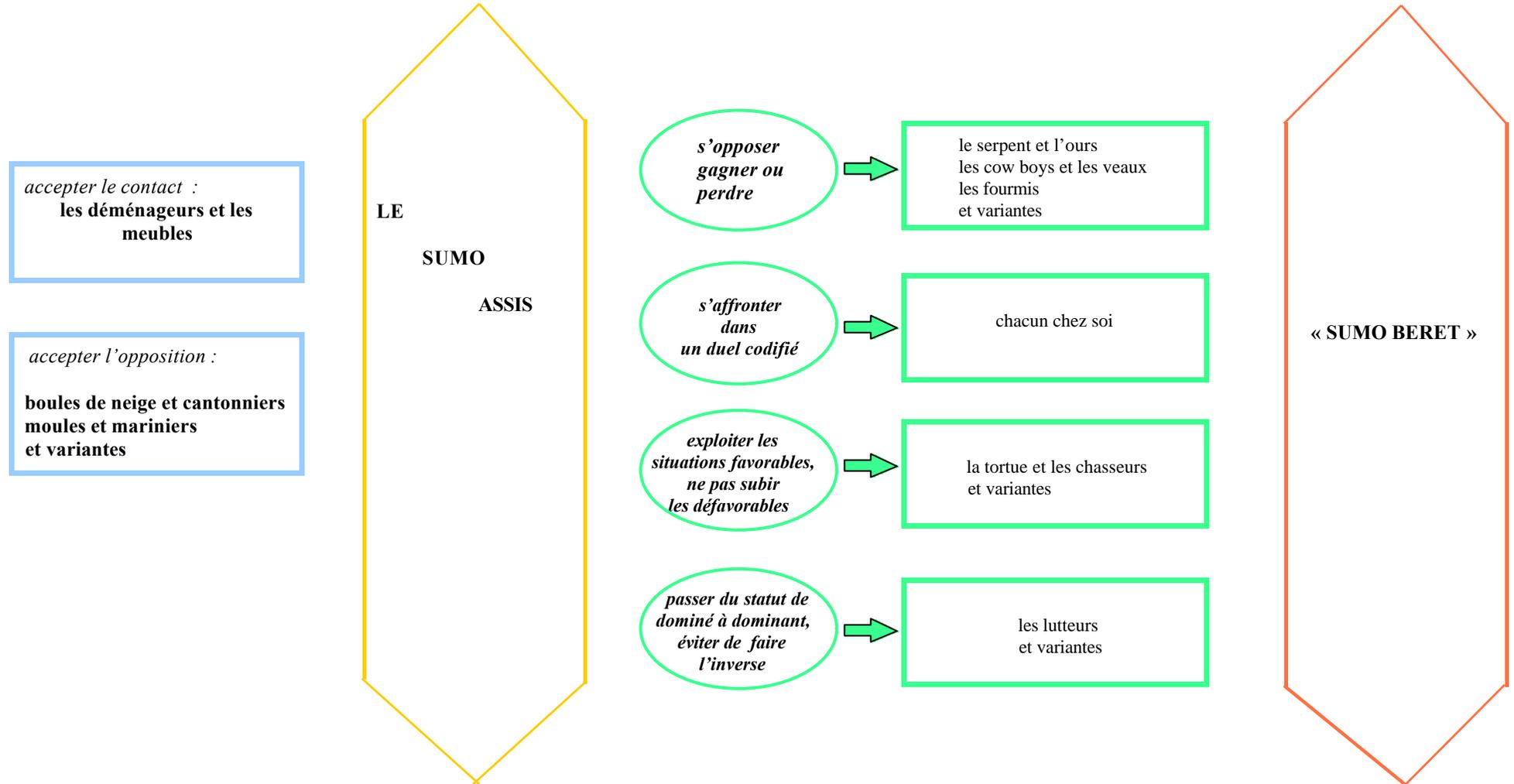


JEUX D'OPPOSITION DUELLE - cycle II - Unité d'apprentissage



Entrer dans l'activité

Les déménageurs et les meubles

Objectif de la tâche : vérifier que les élèves sont capables de porter, soulever collectivement, de répartir des rôles, de se faire confiance, de définir des espaces d'évolution

But du jeu : - *pour les meubles* : conserver la position choisie.
- *pour les déménageurs* : transporter les meubles d'un espace à l'autre.

Organisation matérielle : - classe séparée en 2 groupes
- 2 zones distinctes délimitées

Variantes : nature des meubles, éloignement des espaces, nombre des espaces (de maisons), temps limite...

Consignes données aux élèves : - *pour les meubles* : prenez la forme d'un meuble (au choix) et conservez cette forme durant tout le transport.

- *pour les déménageurs* : collectivement, vous devez transporter les meubles d'une maison à l'autre, sans les abîmer, sans les traîner.

Critères de réussite : nombre de meubles transportés, temps mis

Critère d'évaluation : - les élèves transportés témoignent du confort, des incidents.
- les déménageurs s'organisent, répartissent les rôles.

Les boules de neige et les cantonniers

Objectif de la tâche : vérifier que les élèves sont capables de pousser, tirer, sans utiliser les habits, de se faire confiance, définir les espaces d'évolution...

But du jeu : - *pour les cantonniers* : dégager la zone de « l'héliport », en faisant rouler les camarades.
- *pour les boules de neige* : se mettre en forme de boule de neige, maintenir cette forme pour se laisser rouler.

Organisation matérielle : - classe divisée en 2 groupes
- 2 zones distinctes

Variantes : nombre de boules de neige, un groupe observateur, éloignement des zones...

Consignes données aux élèves : - *pour les cantonniers* : faire rouler les boules de neige en cherchant le moyen de ne pas faire mal.

- *pour les boules* : ne pas se laisser faire mal, rester en boule pour tourner.

Critères de réussite : temps mis pour le dégagement.

Critères d'évaluation : - les cantonniers font rouler sur l'axe longitudinal, anticipent collectivement la trajectoire des autres boules.
- les boules de neige conservent leur forme « en boule ».

Les moules et les marinières

Objectif de la tâche : vérifier que les élèves sont capables de coopérer et s'opposer collectivement, tirer, soulever, pousser, défendre un territoire...

But du jeu : groupe contre groupe, exclure d'un territoire ou ne pas se faire exclure.

Organisation matérielle : une zone matérialisée, classe séparée en 2 ou 3 groupes (attaquants =marinières, moules = défenseurs, observateurs éventuels).

Variante : nombre de joueurs par groupe, nature et superficie de la zone à défendre, durée du jeu...

Consignes données aux élèves :

- *les moules* : vous devez vous accrocher les uns aux autres et résister (sans vous faire mal) aux marinières qui essaient de vous décrocher et vous exclure

- *les marinières* : au signal, sans faire mal ni saisir aux habits, décrocher et exclure.

Critères de réussite : temps mis pour exclure tout le groupe, échec ou réussite.

Critères d'évaluation : respect des consignes, organisation collective des moules et des marinières.

Remarque : il y a bien sûr alternance des rôles.

Le sumo assis (situation référence)

Objectif de la tâche : évaluer, diagnostiquer les besoins, les manques des élèves par rapport :

- à l'opposition un contre un
- à leur compétence à conquérir ou défendre un territoire
- à immobiliser ou ne pas se faire immobiliser...etc

But du jeu : gagner le « combat » ou ne pas le perdre.

Organisation matérielle :

- tapis type gym ou herbe
- 1 contre 1
- départ assis dos à dos
- zone délimitée : 2m de diamètre

Variantes : mode de constitution des paires, dimensions de la zone et forme, temps de jeu...

Consignes données aux élèves : au signal « allez », vous pouvez vous relever, vous tourner, rester au sol.. et vous devez **ou** expulser votre adversaire sans sortir vous même, **ou** l'immobiliser sur le dos et ne pas vous faire immobiliser.

Critère de réussite : dans un temps donné, je gagne, je pers, ou je fais match nul.

Critères d'évaluation : les règles sont comprises et acceptées, l'élève connaît son résultat.

Le serpent et l'ours

Objectif de la situation : utiliser le poids de son corps et les leviers pour immobiliser.

But du jeu : immobiliser ou sortir de l'immobilisation.

Organisation matérielle :
- tapis type gym ou herbe
- élèves regroupés par 2 (2 groupes)

Variantes : usage des mains, entrer dans une véritable opposition, durée du jeu...

Consignes données aux élèves

- les « serpents » : vous vous allongez et vous « dormez » au soleil

- les « ours » : vous vous allongez sur le serpent et vous les bloquez sans utiliser les mains.

Au signal, les serpents essaient de se libérer sans réveiller l'ours ; les ours pèsent de tout leur poids, en bougeant le moins possible.

Critères de réussite : échec ou réussite, durée.

Critères d'évaluation :
- les serpents se libèrent sans a-coup, sans violence.
- les ours, « au ralenti » contrarient les serpents.
- on ne saisit pas les habits.

Remarque : nous sommes ici dans le « faire comme si » : ce n'est pas encore de la lutte.

Les cow-boys et les veaux

Objectif de la tâche : outre une coopération (les cow-boys), entrer dans l'opposition corporelle véritable (2 contre 1) ; tenir, soulever, retourner...

But du jeu :
- *pour les cow-boys* : immobiliser et attacher les veaux.
- *pour les veaux* : rester à 4 pattes et éviter de se faire attacher.

Organisation matérielle :
- tapis gym ou herbe, zone délimitée.
- élèves regroupés par 5 sur une zone. (Cf.sumo)

Variantes : superficie et forme de la zone, nombre de veaux, de cow-boys...

Consignes données aux élèves :

- *les veaux* se déplacent à 4 pattes, sans sortir de la zone : ils essaient de ne pas se laisser attraper et immobiliser (attacher).
- *les cow-boys* : à 2 ou 3 contre 1, immobiliser et attacher les pieds du veau avec une ceinture de judo.

Critères de réussite : échec, réussite, temps mis par les élèves.

Critères d'évaluation :

- les veaux fuient, se dégagent, sans violence.
- les cow-boys s'organisent, répartissent les rôles, adoptent une stratégie, sans violence.

Chacun chez soi

objectif principal de la situation:

concilier 2 exigences : préserver un territoire et gagner un territoire dans une opposition inter individuelle
dépasser la simple opposition en force

aménagement matériel

salle spécialisée (DOJO); tapis amortissants non mous, de type “ ? ”, herbe,
zones délimitées à la craie, avec des foulards ou des coupelles en plastique souple, cordes ou ceintures de judo

but de la tâche

Envahir le territoire adverse ou ne pas être envahi.

consignes

Les joueurs sont assis dos à dos, un contre un, l'un à l'extérieur, l'autre à l'intérieur. Au signal “allez”, les joueurs extérieurs essaient de pénétrer dans le cercle. Il est possible de se retourner mais en restant à genou.

Critères de réussite

Durée du duel: combien de temps pour gagner? pour perdre?

Le joueur peut dire : s'il a gagné, perdu, fait match nul, gagné et perdu en même temps.

Le joueur peut dire à l'issue du combat: s'il était plutôt dominant, plutôt dominé, si le duel était équilibré.

Les fourmis et les pucerons

Objectif de la tâche : s'organiser collectivement, pousser, tirer, préserver son territoire.

But du jeu : - *pour les pucerons* : sortir d'un territoire, donc envahir le territoire des fourmis.
- *pour les fourmis* : empêcher les pucerons de s'évader, donc d'envahir leur territoire.

Organisation matérielle :
- une zone circulaire délimitée
- classe divisée en 2 ou 3 groupes
- jeu groupe contre groupe

Variantes : nombre d'élèves par groupe, superficie et forme de la zone, durée du jeu, droit de saisir ou non...

Consignes données aux élèves :
- *les pucerons*, à 4 pattes dans la zone (salle de traite), essaient de s'échapper, de sortir sans faire mal aux fourmis.
- *les fourmis* s'organisent et réagissent aux tentatives d'évasion en repoussant les pucerons, sans leur faire mal.

Critères de réussite : les pucerons s'évadent ou non, en combien de temps...

Critères d'évaluation : les élèves acceptent le contact corporel, s'engagent, feignent ou s'organisent collectivement.

La tortue et les chasseurs

Objectif de la tâche : retourner, immobiliser, pousser, tirer, entrer dans une opposition 2 contre 1, puis 1 contre 1.

But du jeu : - *la tortue* reste à 4 pattes et essaie de ne pas se faire retourner et immobiliser.
- *les chasseurs* essaient de retourner puis d'immobiliser la tortue.

Organisation matérielle :
- élèves par groupe de 4 (tortue, 1 ou 2 chasseurs, 1 observateur arbitre).
- zone délimitée sur tapis ou herbe.

Variantes : nombre de chasseurs, forme et superficie de la zone, durée de combat, regroupement des élèves...

Consignes données aux élèves :
- *la tortue* : en restant à 4 pattes, sans faire mal ni se faire mal, éviter de se faire retourner et immobiliser.
- *le(s) chasseur(s)* : essayer de retourner puis immobiliser la tortue.
- *l'observateur* : juger si la tortue a été retournée, immobilisée.

Critères de réussite : échec ou réussite, durée.

Critères d'évaluation : tous les rôles sont tenus par tous les élèves.

Les lutteurs

Objectif de la tâche : jeux de lutte sur la base du sumo assis
découvrir des situations favorables ou défavorables en fonction de la position de départ.

But du jeu : - *pour l'attaquant* (position favorable) : exclure du territoire ou immobiliser.
- *pour le défenseur* (position défavorable) : ne pas se faire exclure ou immobiliser.

Organisation matérielle : - autant de zones que de groupes de lutteurs.
- élèves regroupés par 5 (2 lutteurs, 1 arbitre, 1 chrono, 1 observateur par exemple) ; changements de rôles.

Variantes : forme et superficie des zones, modes de constitution des groupes, durée des combats (= environ 30s), possibilité pour le défenseur de contre attaquer, positions du défenseur ...

Consignes données aux élèves : en appliquant les règles du sumo assis,
- *les défenseurs* : position de départ à 4 pattes, puis sur le dos essayer de ne pas perdre, et peut être gagner.
- *les attaquants* : essayer de gagner.
- *l'arbitre* : éviter la violence, décider du gain ou de la perte du combat.
- *observateur* : comment s'y prend on pour gagner, pour ne pas perdre.

Critères de réussite : je gagne ou je perds.

Critères d'évaluation : à force égale, je gagne si je suis en position favorable au départ.

Sumo béret (situation d'évaluation)

Objectif de la tâche : évaluer les apprentissages.

But du jeu : gagner individuellement ou ne pas perdre pour faire gagner son équipe.
idem sumo assis.

Organisation matérielle : groupes de 5 à 8, 1 zone pour 2 ou 3 groupes
2 groupes se rencontrent, l'autre groupe arbitre, chronomètre, tient la feuille de marque...

Variante : inter classe, rencontre USEP, tirage au sort, revanches.

Consignes : idem sumo assis.

Critères de réussite : - je gagne, je perds, je fais match nul
- mon équipe gagne ?

Critères d'évaluation

Important : les élèves doivent être capables de dire s'ils étaient « dominants » (à priori plus fort que leur adversaire), s'ils ont gagné, perdu, fait match nul, en immobilisation ou en « exclusion »