

**JEUX D'OPPOSITION
DE PREHENSION
CYCLE 1**

<p style="text-align: center;">JEUX D'OPPOSITION DE PRÉHENSION Cycle 1</p>

COMPÉTENCES TRANSVERSALES SUSCEPTIBLES D'ÊTRE VISÉES DANS UN MODULE DE JEUX D'OPPOSITION DE PRÉHENSION

1. Attitude

1.1 Construction de la personnalité - Acquisition de l'autonomie. Apprentissage de la vie sociale

Ces compétences transversales peuvent être visées puisque l'organisation de l'activité suppose des règles de vie collective pour préserver l'intégrité de tous et le respect des règles de jeux.

La sécurité de chacun dépend du respect à la fois des règles générales de fonctionnement de l'activité à la fois du respect des règles des jeux proposés.

1.2 Désir de connaître et envie d'apprendre

L'observation, la verbalisation, l'argumentation peuvent être sollicitées par l'activité soit par l'élaboration du cadre social de pratique des jeux d'opposition de préhension avec les élèves, soit dans la recherche de solutions motrices aux problèmes moteurs posés.

2. Construction des concepts fondamentaux d'espace et de temps

Les situations ludiques proposées dans le cadre des jeux d'opposition de préhension supposent l'élaboration progressive par les élèves de repères spatiaux déterminés par deux types de paramètres : l'adversaire et l'espace d'opposition.

Les jeux de territoires se prêtent particulièrement à cette structuration par les élèves.

Les durées d'opposition sont aussi une façon de structurer les apprentissages : réaliser la tâche en 15", 30", ou 1 mn implique des contraintes aux élèves en action.

3. Compétences méthodologiques

3.1 Méthodes de travail

L'Organisation de groupes d'élèves durant certaines séances avec des rôles très spécifiés : combattants, arbitre, quantification des résultats... va aider les élèves à construire ces compétences transversales.

Dans les recherches de solutions motrices aux tâches proposées, l'erreur, son sens seront identifiés et analysés.

3.2 Traitement de l'information

L'activité jeux d'opposition de préhension se prête particulièrement au croisement des sources informationnelles visuelles et tactiles.

Cet aller retour incessant sera mis en œuvre si certaines tâches motrices sont vécues à la fois les yeux ouverts et les yeux rentrés.

COMPÉTENCES DANS LE DOMAINE DE LA LANGUE

- L'activité jeux d'opposition de préhension sera un support thématique de travaux en classe.

1. Élaboration écrite des règles de jeux (fonctionnement, arbitrage...)
2. Élaboration de fiche des différents jeux
3. Identifier, nommer les solutions motrices trouvées
4. Travail oral (commenter, formuler les règles.....)

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

Utiliser à son initiative ou en réponse aux sollicitations du milieu, un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires.

Oser réaliser, en sécurité des actions dans un environnement proche et aménagé.

COMPÉTENCE DE FIN DE CYCLE

A la fin du cycle 1,
dans une situation d'opposition motrice interindividuelle,
dans les rôles successifs d'attaquant et défenseur,

l'élève

doit être en mesure d'identifier :

- le gain ou la perte de l'affrontement
- des stratégies simples mises en œuvre pour parvenir à s'imposer
- de s'organiser à 4 pour arbitrer, changer de rôles.

devra être capable de:

- faire sortir un adversaire d'un espace délimité en position au sol ou debout
- bloquer un adversaire au sol quelque soit sa position
- amener sur le dos ou à plat ventre un adversaire dans un affrontement

proche du sol.

Le jeu de la tortue le jeu du sumo la liane

Comportements caractéristiques

Niveau 1 : - L'élève pose les mains sur l'autre sans intention de tenir ou d'attraper
L'adversaire échappe au contrôle
- Il cherche à préserver son intégrité, il se défend

Niveau 2 : - La distance entre les combattants est réduite
- Les élèves se saisissent solidement
- Ils cherchent à se repousser

Niveau 3 : - Les élèves s'engagent dans des actions motrices précises pour gagner (tirer, tenir, pousser...)
- Ils essaient de préserver leur équilibre

Niveau 4 : - Les élèves coordonnent des actions motrices simples pour gagner (tirer puis pousser, pousser puis tenir...)
- Ils essaient de préserver leur équilibre et de déséquilibrer l'adversaire

Les jeux d'opposition de préhension

Typologie de jeux

1 - Jeux de territoires.

- Le jeu est organisé autour d'un espace. Il faut y entrer ou en sortir, y faire entrer ou en faire sortir quelqu'un.

2 - Jeux de privation de liberté.

- Le jeu consiste à bloquer, à arrêter, à immobiliser un ou des adversaires dans une position précisée initialement.

3 - Les jeux de conquêtes d'objets.

- Les adversaires veulent conquérir le même objet (ballon...)
- Les adversaires veulent attraper un objet que porte l'adversaire (jeu des foulards, pinces à linge).

4 - Les jeux de handicap.

- Le début du jeu impose une saisie qui avantage un des deux combattants (ex : Le jeu de la tortue, demander au chasseur de tenir avant le début du jeu la tortue).

Les paramètres

- 1 - Connaître les statuts
- | | |
|---|-----------|
| ↗ | attaquant |
| ↘ | défenseur |

- Les deux combattants ont les deux statuts non différenciés.

- 2 - Le jeu implique une opposition collective
- Le jeu implique une opposition interindividuelle

3 - La durée du jeu :

3. 1 - Un temps déterminé à l'avance

3. 2 - Le temps est déterminé par la victoire (il faut tenir le plus longtemps possible).

FORMES D'ORGANISATION DES JEUX D'OPPOSITION DE PREHENSION

1. L'enseignant gère l'ensemble du dispositif du jeu.

- le signal de début,
- le signal de fin,
- identifie ou aide à identifier les vainqueurs,
- les élèves sont par 2.

X X X X X X X

X X X X X X X

2. Organisation à 3.

- Les élèves s'organisent à 3,
→ 2 Combattants - 1 Arbitre.
- L'enseignant organise le temps avec le signal de début et de fin.

3. Organisation à 4 ou à 3.

- Les élèves se répartissent les rôles d'arbitre et de combattants et organisent les changements de rôle.
Ex. : 5 fois ou 10 fois puis vous devez changer.

Arbitrer des jeux de territoire ou des jeux de suppression de liberté.

- 1- L'arbitre n'est pas attentif. Il regarde souvent ailleurs.
- 2 - L'arbitre désigne le vainqueur.
- 3 - L'arbitre désigne le vainqueur et justifie sa décision.
- 4 - L'arbitre donne le signal de début du jeu.
- 5 - L'arbitre donne le signal de début et de fin du jeu.
- 6 - L'arbitre comptabilise quelques points.
- 7 - L'arbitre comptabilise tous les points.
- 8 - L'arbitre rappelle les règles à respecter pour jouer.

- Après le jeu

- Pendant le jeu.