

I. CULTURE DE LA SENSIBILITE	II. CULTURE DE LA REGLE ET DU DROIT	III. CULTURE DU JUGEMENT	IV. CULTURE DE L'ENGAGEMENT

Champ d'apprentissage : Coopérer, collaborer et s'opposer de façon inter-individuelle.

APSA : Jeux d'opposition Par une démarche collaborative aux cycles 2 et 3.

Support envisagé : unité d'apprentissage

Definition, sécurité et règles d'or :

Règles d'or:

- Ne pas se faire mal
- Ne pas faire mal à l'autre
- Ne pas se laisser faire mal
- Respecter les codes

Les codes:

- Signaux de départ et de fin de combat donné par l'arbitre
- Signal d'arrêt donné par l'adversaire
- Limites de l'aire de travail

Chaque séquence comportera obligatoirement:

- **Une mise en train** avec des exercices d'échauffement et d'attention
- **Un corps de séance** avec des exercices progressifs et adaptés à la programmation établie
- **Un retour au calme** avec des exercices d'étirements et de relaxation.

Procéder à des essais avant les jeux ou les combats pour vérifier la compréhension des codes et des consignes par tous les enfants.

Penser à éliminer les dangers éventuels avant chaque séance :

- Des obstacles dans la salle, des trous entre les tapis
- Les enfants ôteront montres, bracelets ou autres bijoux
- Penser à porter des vêtements adaptés et résistants.

Démarche EPS	Objectifs d'apprentissage en EPS	Compétences EMC Dispositifs/attitudes favorisant la compétence :
<p>-3 équipes mixtes : Les quilles (l) Les boules (o) Les releveurs (x) -temps : 1mn pour chaque rôle 30s de récupération -aire de jeu : 8m X 8m Le bowling : Au signal, les boules (o) et les releveurs (x) entrent en jeu ; les (o) pour faire tomber les quills, les (x) pour les relever. Compter les (l) tombées après 1min. Variantes : debout, à genoux, à 4 pattes</p>	<p>- S' échauffer - Accepter les contacts (Filles/garçons) - S'organiser et coopérer</p>	<p><i>I1 : Accepter les différences</i> <i>I5 : Être capable de coopérer</i></p>
<p>-2 ou 3 équipes mixtes -8 ou 9 cerceaux -aire de jeu : 8m X 8m Le Manitou Au signal, un joueur de chaque équipe est transporté par ses équipiers dans un cerceau. A chaque cerceau, changer de joueur transporté. Changer trois fois de cerceau pour traverser.</p>	<p>- Porter/Soulever - S'organiser et coopérer</p>	<p><i>I1 : Accepter les différences</i> <i>I5 : Être capable de coopérer</i></p>

Démarche EPS	Objectifs d'apprentissage EPS	Compétences EMC
<p>- 2 équipes mixtes - terrain de 5m X 10m - 3 objets par enfant de l'équipe - temps = épuisement du stock Rivière aux crocodiles: Les (x) transportent un par un les objets (l) dans le but sans se faire toucher par les (o) Variantes : debout puis à 4 pattes Prendre l'objet</p>	<p>- Eviter / Esquiver - Adapter son comportement et sa trajectoire en fonction des adversaires</p>	<p><i>III3 : S'informer de manière rigoureuse</i></p>
<p>- par 2 occuper tout l'espace Culbutto : Les (o) sont en boule sur le dos, les (x) les poussent pour les faire rouler en avant, en arrière, à droite ou à</p>	<p>- Pousser/Rouler - Faire confiance à l'autre</p>	<p><i>IV2 : Être responsable envers autrui</i></p>

gauche		
--------	--	--

Travail duel avec engins 1 Séance N°3

Démarche EPS	Objectifs d'apprentissage EPS	Compétences EMC
- 2 équipes mixtes de même nombre - 1 jeu de foulards / équipe manches de 30 sec à 1mn Prise de foulards: 1° Un (o) contre un (x), les (o) prennent le foulard aux (x) ; inverser les rôles. 2° Idem, mais les (o) et les (x) ont tous un foulard Variante : Limiter l'espace (dans et autour d'un cerceau)	- S'échauffer - Feinter/Esquiver - Entrer en contact.	<i>III3 : S'informer de manière rigoureuse</i>
- 1 ballon pour 2 - Aire de jeu délimitée par une rangée de tapis Attrape ballon : 1° Les (x) et les (o) sont à égale distance du ballon. Un contre un face à face. Au signal, s'approprier le ballon (= 1 point) puis l'amener dans le camp de l'adversaire (= 3 points) Rotation des adversaires entre les manches. Comptabiliser les points obtenus.	-Attraper/Résister -Entrer en contact	<i>IV2 : Être responsable envers autrui</i>

Travail avec engins 2 Séance N°4

Démarche EPS	Objectifs d'apprentissage EPS	Compétences EMC
2 équipes mixtes 1 ballon Aire de jeu de 6m x 6m environ ou sur la largeur du tatami. Jouer à 4 pattes puis debout Rugby gascon : A l'appel de leur numéro, le O et le X concernés doivent s'emparer du ballon et l'amener dans le camp adverse. Au changement de numéro, poser le ballon sur place et retour à sa place. Le O et le X appelés entrent en jeu. Quand le ballon est dans l'autre camp : 1pt à l'équipe et ballon au centre	-S'approprier le ballon et le faire progresser -S'opposer à l'avancée de l'adversaire -Réagir très rapidement	<i>IV2 : Être responsable envers autrui</i>
- par 3: 1 arbitre 2 attaquants debout - 1 bâton (de 50cm env) pour 2 - Avec puis sans bâton	- Tirer/Pousser sans relâcher son effort, son attention (Ne pas se lâcher) - Anticiper et profiter de l'action de son adversaire	<i>IV2 : Être responsable envers autrui</i>

<p>aire de jeu : 2 tapis</p> <p><u>Tirer-pousser :</u> Au signal, O et X qui tiennent le bâton, essaient chacun de faire sortir leur adversaire de l'aire de jeu, sans sortir eux-mêmes Le point est gagné si les 2 pieds de l'adversaire sont dehors -> procéder par tirer puis par pousser seulement -> procéder par tirer / pousser -> procéder par tirer / pousser / déséquilibrer</p>		
---	--	--

Travail à mi-distance Séance N°5

Démarche EPS	Objectifs d'apprentissage EPS	Compétences EMC
<p>- 2 équipes mixtes - 2 jeux de pinces à linge manches de 1 mn 30 maximum <u>Prise de pinces:</u> - Les pinces sont visibles sur les joueurs Au signal, chaque équipe doit récupérer un maximum de pinces dans l'équipe adverse sans se faire prendre les siennes. -> faire varier le point d'attache de l'objet -> faire varier le nombre de joueurs de l'équipe (2 à demi-classe) -> celui qui perd sa pince est éliminé ou devient défenseur de son équipe ou se délivre en s'emparant d'une pince</p>	<p>- Feinter/Esquiver - Prendre des risques et contrôler la distance nécessaire pour gagner - S'organiser dans l'équipe</p>	<p><i>15 : Être capable de coopérer</i></p> <p><i>III3 : S'informer de manière rigoureuse</i></p>
<p>- 1 contre 1 debout - 1 contre 1 avec arbitre - Rôles identiques : les 2 joueurs attaquent et défendent <u>Lutte funambule :</u> x et o sur une corde. Chacun essaie de déséquilibrer l'autre. <u>Lutte sénégalaise :</u> déséquilibrer son adversaire pour qu'il mette un 3ème appui au sol.</p>	<p>- Combattre en gardant son équilibre - Réagir très rapidement, anticiper</p>	<p><i>IV2 : Être responsable envers autrui</i></p>
<p>- 1 contre 1 sur un tapis - 1 contre 1 avec arbitre Rôles identiques : les 2 joueurs attaquent et défendent <u>Combat de coqs :</u> X et O accroupis, bras en avant : faire tomber son adversaire en le poussant par sauts successifs</p>	<p>- S'équilibrer/déséquilibrer - Réagir très rapidement, anticiper</p>	<p><i>IV2 : Être responsable envers autrui</i></p>

--	--	--

Corps à corps Travail collectif Séance N°6

Démarche EPS	Objectifs d'apprentissage EPS	Compétences EMC
<p>- toute la classe à 4 pattes utiliser tout le tatami. L'épervier : Au signal, les enfants (x) traversent l'aire de jeu et l'épervier (O1) essaie de les attraper puis de les retourner sur le dos. Le joueur au sol devient lui aussi épervier(O2) Le dernier joueur non-retourné gagne la partie.</p>	<p>- Eviter le ou les adversaires - Saisir/Retourner</p>	<p><i>IV2 : Être responsable envers autrui</i></p>
<p>- équipes de 4 ou 5 mixtes ou ½ classe contre ½ classe - aire appropriée manches de 1mn30 L'ours dans sa tanière : Au signal, les chasseurs (o) pénètrent sur le tapis et essaient d'expulser tous les ours (x) de leur tanière ; chronométrer. 1. Les ours sortis sont éliminés 2. Les ours expulsés reviennent dans leur tanière; - compter les ours expulsés en 1mn30</p>	<p>- Résister, prendre de bons appuis - Saisir et entraîner l'adversaire - S'organiser au sein de l'équipe</p>	<p><i>15 : Être capable de coopérer</i></p>

Corps à corps Travail duel Séances 7 et 8

Démarche EPS	Objectifs d'apprentissage EPS	Compétences EMC
<p>- par 2, 1 contre 1 (arbitre possible) position : à 4 pattes puis à genoux Lutte Gulliver : Rôles différenciés Gulliver est allongé sur le dos ; son adversaire le tient plaqué au sol. Au signal, Gulliver doit se retourner en 3 secondes maximum. -> entraver au maximum l'adversaire avec son propre corps Variantes : - Gulliver doit se relever en 10 ou 15 sec</p>	<p>- Pousser/Tirer, saisir et déséquilibrer - Rechercher de bons appuis - Maintenir une attention et un effort soutenus</p>	<p><i>IV1 : Être responsable de ses propres engagements</i></p>
<p>- par 2, 1 contre 1 (arbitre possible) - position : à 4 pattes manches de 30 secondes</p>	<p>- Pousser/Tirer, saisir et déséquilibrer - Rechercher de bons appuis - Maintenir une attention et un effort soutenus</p>	<p><i>IV1 : Être responsable de ses propres engagements</i></p>

<p><u>Lutte Tortues :</u> Rôles différenciés La tortue est à 4 pattes. Le renard est à genoux derrière elle. Au signal, il essaye de la retourner sur le dos. S'il y parvient, la tortue se remet en position et recommence. Inverser les rôles et compter le nombre de points marqués. -> écarter ses appuis en s'écrasant au sol ; se déplacer pour gagner du temps -> saisir une jambe du renard pour le gêner et accroître la masse à retourner</p> <p><u>Variante :</u> Le renard est debout derrière la tortue</p>		
<p>- par 2, 1 contre 1 (arbitre possible) - position : à genoux debout - manches de 30 secondes aire de jeu : 2 tapis ou 4m X 4m</p> <p><u>Lutte-Sumo</u> Rôles différenciés puis identiques Les 2 joueurs sont de chaque côté de l'aire de jeu ; au signal, l'attaquant essaie d'expulser son adversaire du tapis. S'il y parvient, se remettre en place et rejouer. Inverser les rôles et compter le nombre de points marqués. -> pousser / tirer / déséquilibrer pour sortir l'adversaire -> se déplacer / résister pour rester au centre du tapis</p>	<p>- Pousser/Tirer, saisir et déséquilibrer - Rechercher de bons appuis - Maintenir une attention et un effort soutenus</p>	<p><i>IV1 : Être responsable de ses propres engagements</i></p>
<p>- par 2, 1 contre 1 (arbitre possible) - position : à genoux debout - manches de 30 secondes aire de jeu : 2 tapis ou 4m X 4m</p> <p><u>Lutte Sénégalaise</u> Rôles différenciés puis identiques Les 2 joueurs sont dans l'aire de jeu ; au signal, l'attaquant essaie de déséquilibrer l'adversaire pour lui faire poser un 3° appui au sol . S'il y parvient, se remettre en place et rejouer. Inverser les rôles et compter le nombre de points marqués. -> pousser / tirer / déséquilibrer pour faire tomber l'adversaire -> se déplacer / résister / s' agripper à l'adversaire pour rester sur ses 2 appuis</p>	<p>- Pousser/Tirer, saisir et déséquilibrer - Rechercher de bons appuis - Maintenir une attention et un effort soutenus</p>	<p><i>IV1 : Être responsable de ses propres engagements</i></p>

Cycle 2 GS CP-CE1-CE2	Jeux d'opposition : La rencontre sportive	
-----------------------------	--	---

Compétence : conduire un affrontement ind. et/ou collectif

Logique de l'activité : Affronter individuellement un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, fixer, résister... S'investir dans une activité de corps à corps pour priver l'adversaire de sa liberté d'action et ou pour le maintenir au sol dans une position définie.

Compétences EMC

➤ L'arbitrage est assuré par une classe de cycle 3 dont les élèves respecteront le critère de réussite défini sur chaque situation et les règles d'or de lutte : **« je ne me fais pas mal, je ne fais pas mal à l'autre, je ne me laisse pas faire mal ».**

I1 : Identifier et exprimer ses émotions et ses sentiments (accepter de perdre, savoir gagner).

I4 : Accepter les différences (de sexe, de taille, de poids).

II1 : Respecter les règles communes (règles d'or).

III3 : S'informer de manière rigoureuse

IV1 : Être responsable de ses propres engagements

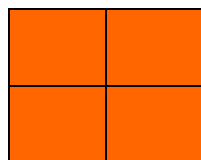
IV2 : Être responsable envers autrui (préserver l'intégrité physique/juger équitablement)

IV3 : S'engager et assumer des responsabilités (élèves observateurs, arbitres, organisateurs)

DEROULEMENT DE LA RENCONTRE

- 2 à 3 classes ensemble. Cinq groupes par classe.
 - 1 groupe de chaque classe à chaque atelier.
- A chaque atelier tous les enfants sont en action en même temps.

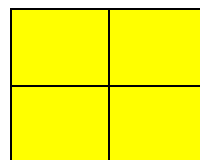
- 10 minutes par atelier
- L'élève change d'adversaire à chaque situation.
- L'attente se fait autour de l'aire de combat.
- Pas de classement final



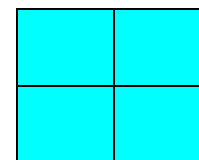
La tortue



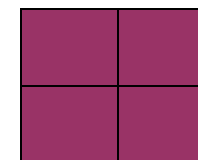
Les gendarmes et les voleurs



l'attrape ballon



le combat de coqs



la queue du chat

Description des 5 situations :

➤ Situation 1 : le combat de coqs (POUSSER)

Consigne : Se mettre accroupis face à face et essayer de faire chuter l'adversaire.

Critère de réussite : Je marque un point quand mon adversaire pose une main ou tombe au sol.

➤ Situation 2 : l'attrape ballon (SAISIR)

Consigne : Debout face à face, arracher le ballon des mains de l'adversaire.

Critère de réussite : Je marque un point lorsque j'ai le ballon dans les mains.

Matériel : 6 à 8 ballons type BB

➤ Situation 3 : la queue du chat (FEINTER/ESQUIVER)

Consigne : Prendre le foulard, qui est placé dans le dos, de l'adversaire sans se faire prendre le sien.

Critère de réussite : Je marque un point lorsque j'ai arraché le foulard de l'adversaire.

Matériel : une quinzaine de foulards.

➤ Situation 4 : Les gendarmes et les voleurs (TIRER/POUSSER)

Consigne : Tirer/pousser son adversaire à l'aide des deux mains. Ne pas lâcher brusquement les mains. Si un élève tombe, repartir au point de chute.

Critère de réussite : Je marque un point quand je sors mon adversaire entièrement du tapis sans en sortir moi-même.

➤ Situation 5 : La tortue (RETOURNER/IMMOBILISER)

Consigne : Un enfant est accroupi. L'adversaire doit essayer de le retourner en 30 secondes. Puis inversez les rôles.