



## **Guide d'utilisation du document** **« Jeu d'opposition en élémentaire »**

**Programme 2008 en élémentaire** : Education Physique et Sportive  
**Compétence** : coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.

### **Les différentes étapes d'un module d'apprentissage :**

La mise en place d'un module d'apprentissage se fait en fonction des conditions matérielles de l'école (installations et matériels pédagogiques). Pour les écoles affiliées à l'USEP, du matériel peut être mis à disposition.

Ce document comporte :

- une fiche sur les objectifs poursuivis et les règles du jeu.
- une fiche sur les comportements observables.
- des fiches de remédiation qui permettent à l'enseignant d'avoir des situations adaptées aux différents problèmes identifiés.

Au début du module d'apprentissage, on peut commencer à identifier les comportements observables en utilisant la situation de référence (évaluation diagnostique).

Les fiches de remédiation permettent de construire vos séances en fonction des problèmes rencontrés par les élèves.

**Ce document n'est pas une progression d'activités mais permet de mettre en œuvre des remédiations en fonction des difficultés rencontrées par les élèves. Il n'est pas exhaustif et d'autres situations peuvent être proposées aux élèves en difficulté.**

# FICHE JEU D'OPPOSITION

## MATERIEL

Des tapis.  
Des puces pour délimiter des espaces pour s'opposer.

**Situation de référence : " Immobiliser son adversaire sur le dos pendant 3 secondes "**

## BUT DU JEU D'OPPOSITION

**Déséquilibrer son adversaire puis l'immobiliser.**

CP-CE1

CE2-CM1-CM2

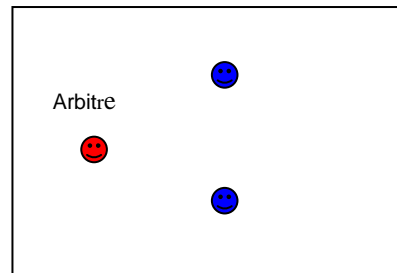
Agir sur son adversaire pour l'immobiliser.

Amener son adversaire au sol pour l'immobiliser.

**Situation de référence** : 2 élèves qui s'opposent et un arbitre. Espace pour s'affronter (environ la taille de deux tapis).  
Consigne : « Au signal, vous essayez d'immobiliser votre adversaire en le mettant sur le dos 3 secondes. » *Le temps de l'affrontement dépend du niveau de classe (entre une minute et une minute 30).*

### Règles d'or :

Ne pas se faire mal  
Ne pas faire mal aux autres  
Ne pas se laisser faire mal



L'arbitre a deux rôles : un rôle de sécurité c'est-à-dire qu'il vérifie que les combattants respectent les règles d'or et qu'ils ne sortent pas de l'aire de combat. Si c'est le cas, l'arbitre dit STOP et remet les deux élèves en position de départ. Il compte le nombre de fois où l'adversaire a été mis sur le dos.

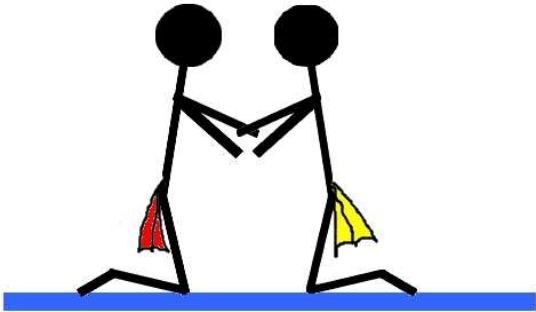
Lexique : « Hajimé » début du combat, « Maté » fin du combat.

## FICHE SUR LES COMPORTEMENTS

COMPORTEMENTS OBSERVABLES	COMPORTEMENTS ATTENDUS	SITUATIONS DE REMEDIATION PROPOSEES
L'élève refuse le combat (fuite).	L'élève doit accepter le contact avec son adversaire.	Page 4
L'élève ne sait pas tirer et/ou pousser son adversaire pour le déséquilibrer.	L'élève doit tirer et/ou pousser son adversaire pour le déséquilibrer.	Page 5
L'élève ne sait pas immobiliser son adversaire.	L'élève doit apprendre à immobiliser son adversaire.	Page 6
L'élève n'oppose pas de résistance.	L'élève doit s'investir dans le rôle de défenseur.	Page 7
L'élève sur le dos n'arrive pas à se dégager.	L'élève doit revenir sur le ventre.	Page 8
L'élève n'arrive pas à supprimer les appuis de son adversaire à quatre pattes pour le déséquilibrer.	L'élève doit supprimer un/ou plusieurs appuis de son adversaire pour le déséquilibrer.	Page 9
L'élève reste à distance de son adversaire.	L'élève doit diminuer la distance avec son adversaire pour avoir une attitude d'attaquant.	Page 10
L'élève n'arrive pas à enchaîner déséquilibre et immobilisation.	L'élève doit enchaîner déséquilibre et immobilisation.	Page 11


# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu d'opposition – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;"><b>L'élève refuse le combat.</b></p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit accepter le contact avec son adversaire.</p>	<p><u>Matériel :</u> tapis, foulards.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Organisation :</u> Deux combattants avec un foulard et un arbitre. Le jeu s'arrête quand les deux foulards ont été attrapés ou après les 45 secondes. Changement des rôles tous les 5 combats.</p> <p><u>Variables :</u> Jouer sur la position du foulard. Jouer sur le temps de combat. Jouer sur la taille de l'espace pour s'affronter. Jouer sur le nombre de foulards à attraper.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Récupérer le foulard de l'adversaire.</p> <p><u>Consignes :</u> « Vous devez attraper le foulard de votre adversaire sans vous faire prendre le votre. » « Vous marquez 3 points si vous l'attrapez en premier et un point si vous l'attrapez en deuxième. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Tous les élèves marquent des points.</p>


# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu d'opposition – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p><b>L'élève ne sait pas tirer et/ou pousser son adversaire pour le déséquilibrer.</b></p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit tirer et/ou pousser son adversaire pour le déséquilibrer.</p>	<p><u>Matériel :</u> tapis.</p>  <p><u>Organisation :</u> Un tapis pour 4 élèves. Changement de rôles après 5 essais.</p> <p><u>Variables :</u> Imposer une seule action (pousser/tirer). Indiquer la pierre à déplacer. Jouer sur le temps de l'exercice.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Déplacer une pierre.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour le passe-muraille : « Vous devez passer de l'autre côté du tapis en franchissant la muraille en poussant et/ou en tirant une pierre. » Pour les pierres : « Vous devez être à genoux face au passe-muraille. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> L'élève déplace une pierre pour traverser le tapis.</p>


# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu d'opposition – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p><b>L'élève ne sait pas immobiliser son adversaire.</b></p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit apprendre à immobiliser son adversaire.</p>	<p><u>Matériel :</u> tapis.</p>  <p><u>Organisation :</u> La durée de l'exercice est de 15 secondes. Changement de rôles à chaque fois.</p> <p><u>Variables :</u> Changer d'adversaires. Imposer la position d'immobilisation idéale.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Maintenir son adversaire sur le dos.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour le défenseur : « Vous vous allongez sur le dos. Au signal, vous devez revenir sur le ventre. »</p> <p>Pour l'attaquant : « Vous vous placez pour immobiliser le défenseur. Au signal, vous devez le maintenir sur le dos. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> L'attaquant maintient son adversaire sur le dos 4 fois sur 5 essais.</p>

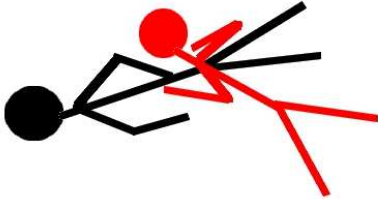
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu d'opposition – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p><b>L'élève n'oppose pas de résistance.</b></p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit s'investir dans le rôle de défenseur.</p>	<p><u>Matériel :</u> tapis, un objet (balle, ballon, foulards, etc).</p>  <p><u>Organisation :</u> Une équipe de 4 défenseurs accrochés les uns aux autres dos à dos avec un objet au milieu d'eux (les moules) et une équipe de 2 attaquants (les pêcheurs). La durée de l'exercice est de 30 secondes.</p> <p><u>Variables :</u> Jouer sur le nombre d'attaquants. Permettre aux moules de se raccrocher les uns aux autres.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Résister le plus longtemps possible aux pêcheurs.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour les défenseurs : « Vous êtes accrochés les uns aux autres dos à dos. Vous devez empêcher les attaquants de récupérer l'objet. »</p> <p>Pour les attaquants : « Vous devez décrocher les moules pour récupérer l'objet. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les défenseurs conservent leur objet.</p>

# SITUATION D'APPRENTISSAGE


« Jeu d'opposition – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p><b>L'élève sur le dos n'arrive pas à se dégager.</b></p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit revenir sur le ventre.</p>	<p><u>Matériel :</u> tapis.</p>  <p><u>Organisation :</u> La durée de l'exercice est de 15 secondes. Changement de rôles à chaque fois.</p> <p><u>Variables :</u> Changer d'adversaires. Jouer sur la partie du corps maintenue par l'attaquant.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Revenir sur le ventre.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour le défenseur : « Vous vous allongez sur le dos. Au signal, vous devez revenir sur le ventre. »</p> <p>Pour l'attaquant : « Vous vous placez <b>au niveau du bassin</b> pour immobiliser le défenseur. Au signal, vous devez le maintenir sur le dos. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Le défenseur revient sur le ventre 4 fois sur 5 essais.</p>



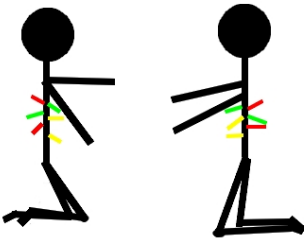
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu d'opposition – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p><b>L'élève n'arrive pas à supprimer les appuis de son adversaire à quatre pattes pour le déséquilibrer.</b></p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit supprimer un/ou plusieurs appuis de son adversaire pour le déséquilibrer.</p>	<p><u>Matériel :</u> tapis.</p>  <p><u>Organisation :</u> Deux combattants (un défenseur à 4 pattes et un attaquant) et un arbitre. La durée du jeu est de 45 secondes. Changement des rôles tous les 5 essais.</p> <p><u>Variables :</u> Saisir un ou deux appuis du défenseur avant le signal.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Retourner le défenseur.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour l'attaquant : « Vous devez retourner le défenseur. »</p> <p>Pour le défenseur : « Vous devez essayer de rester à 4 pattes pendant tout le jeu. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> L'attaquant retourne le défenseur 4 fois sur 5 essais.</p>

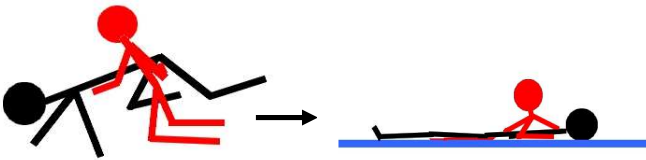
# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu d'opposition – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p style="text-align: center;"><b>L'élève reste à distance de son adversaire.</b></p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit diminuer la distance avec son adversaire pour avoir une attitude d'attaquant.</p>	<p><u>Matériel :</u> tapis, épingles à linge.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Organisation :</u> Deux combattants avec des épingles à linge et un arbitre. Le jeu s'arrête quand toutes les épingles à linge ont été attrapées ou après les 45 secondes. Changement des rôles tous les 5 combats.</p> <p><u>Variables :</u> Jouer sur le nombre et/ou la position des épingles. Mettre des épingles aux deux combattants.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Récupérer plus d'épingles que son adversaire.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour les attaquants : « Vous devez récupérer un maximum d'épingles à linge sur votre adversaire. » Pour les défenseurs : « Vous devez conserver le maximum d'épingles à linge sur vous. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Les attaquants récupèrent 80% des épingles.</p>

# SITUATION D'APPRENTISSAGE

« Jeu d'opposition – EPS 36 »

Comportement observé	Dispositif	Remédiation proposée
<p><b>L'élève n'arrive pas à enchaîner déséquilibre et immobilisation.</b></p> <p><u>Objectif :</u> L'élève doit enchaîner déséquilibre et immobilisation.</p>	<p><u>Matériel :</u> tapis.</p>  <p><u>Organisation :</u> Deux combattants (un défenseur à 4 pattes et un attaquant) et un arbitre. La durée du jeu est de 15 secondes. Changement des rôles tous les 5 essais.</p> <p><u>Variables :</u> Imposer les appuis à saisir.</p>	<p><u>But pour l'élève :</u> Saisir le défenseur pour enchaîner deux actions.</p> <p><u>Consignes :</u> Pour les attaquants : « Vous saisissez deux appuis du défenseur. Au signal, vous devez le retourner puis l'immobiliser. »</p> <p>Pour les défenseurs : « Au signal, vous essayez de vous mettre à plat ventre. »</p> <p><u>Critère de réussite :</u> L'attaquant immobilise le défenseur 4 fois sur 5 essais.</p>