## CONTRIBUTION POUR L'OBTENTION DU 7<sup>ème</sup> dan

« Comment donner la possibilité à tout professeur des écoles (enseignant du 1<sup>er</sup> degré) de mener une unité d'apprentissage en jeux d'opposition et jeux de combats de préhension orientés vers le judo ? »



**William BEHAGUE** 

Ligue GRAND EST

Département du Haut-Rhin

Novembre 2022

#### **SOMMAIRE**

I)	MC	ON EXPÉRIENCE DANS LE JUDO	page	2
II)	MC	ON EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE DANS L'ÉDUCATION NATIONALE	page	3
III)	MA	A CONTRIBUTION	page	4
	Pai	rtie 1		
	1)	Pourquoi avoir choisi la contribution écrite ?	page	4
	2)	Pourquoi avoir choisi ce thème ?	page	4
	3)	Les textes de l'éducation nationale dont il faut tenir compte a. Les programmes et instructions officielles	page	4
		<ul><li>b. Le cadre réglementaire EPS 68</li><li>c. Les priorités nationales actuelles</li></ul>	page	6
	4)	Les difficultés rencontrées pour former les enseignants a. Le rôle des Conseillers Pédagogiques chargés de l'EPS b. Les priorités données au plan de formation	page	7
	5)	Les leviers d'intervention au niveau de la formation des enseignants a. Formation des Conseillers Pédagogiques b. Nécessité de valoriser les croisements entre enseignements	page	7
		c. Prise en compte des textes institutionnels et précisions utiles d. Nécessité de proposer des rencontres sportives dans un dojo	page page	
	6)	Contenu de formation possible pour les enseignants de cycle 2  w « Transmettre le respect d'autrui au cycle 2 à travers des jeux d'opposition de préhension pour aller vers le judo »	page :	9
	7)	Un outil, support pédagogique mis à la disposition des professeurs des écoles (Cf. 2 <sup>ème</sup> partie de ce dossier)	page	15
	8)	Pistes d'évolution	page :	17
	9)	Conclusion	page :	18
1	LO)	Remerciements	page :	18
1	11)	Annexe 1 – CV William Béhague	page 2	19
1	12)	Annexe 2 – Convention classe à projet sportif judo (1 <sup>er</sup> degré)	page 2	21

Partie 2 page 26

Use DOSSIER PÉDAGOGIQUE « Des jeux d'opposition aux jeux de combat de préhension de la maternelle au CM2 » (37 pages)

pages 1 à 40

#### I. MON EXPÉRIENCE DANS LE JUDO

#### Compétiteur:

De 1974 (Benjamin) à 1988 (JKC Colmar puis ACS Peugeot Mulhouse)

Equipe de France FFJDA cadet (espoir), junior et senior

Equipe de France scolaire, universitaire et militaire

Passage par les sections Sport Etudes et Sport Universitaire de Strasbourg

Bataillon de Joinville (82/08)

#### **Enseignant et entraîneur : DESJEPS**

- Enseignant et directeur technique de l'ACS Peugeot MULHOUSE de 1981 à 2013 (Une trentaine de compétiteurs ou compétitrices licenciés dans ce club ont été sélectionnés en équipe de France pendant cette période (Bruno Carabetta, Amina Abdellatif, Christelle Faure, Sabine Tisserand, Automne Pavia, Caroline Lantoine, Lucile Duport, Margaux Pinot, ...)

Enseignant au JC Kaysersberg de 1980 à 1984

Enseignant au JC Ensisheim de 1986 à 2008

Directeur technique du JC Aspach le bas depuis 2010

Enseignant au JC Wittenheim de 2013 à aujourd'hui

Participation au niveau club à la formation de plus de 100 ceintures noires, 19 BE1 ou BPJEPS, 5 BE2 — DESJEPS, plusieurs CQP.

Début en judo

Septembre 1972

#### Formateur Régional : Intervenant

de 1983 à aujourd'hui

- Ne-Waza
- Tachi-Waza
- Pédagogie

#### Juge Régional et Interrégional :

- pour BE, BPJEPS, CQP, CFEB
- pour passages de grades 1<sup>er</sup> au 4<sup>ème</sup> dan

#### Juge National:

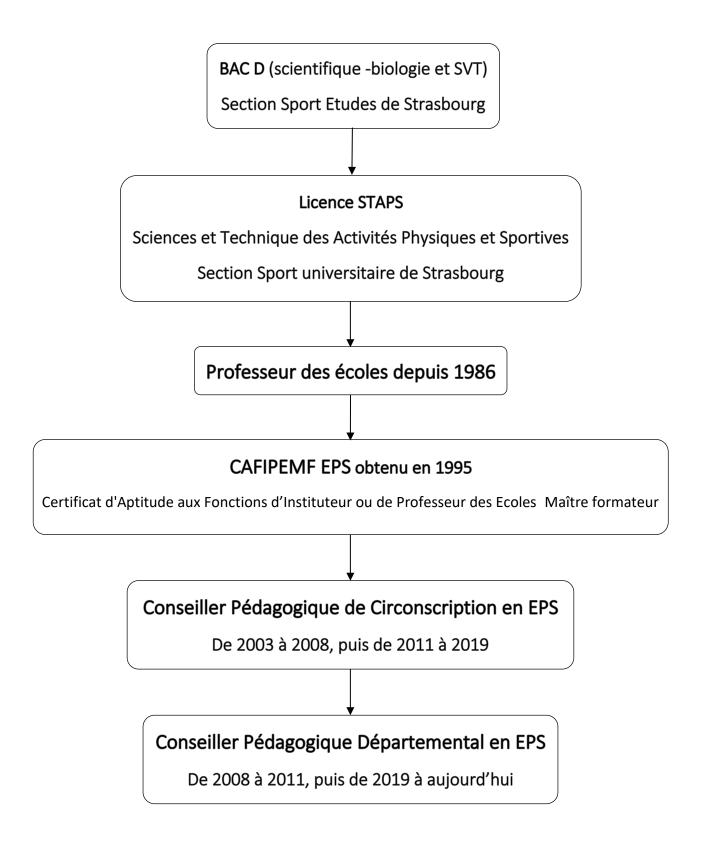
- pour passages du 5<sup>ème</sup> dan

**Arbitre :** F2 (1983)

### Elu au comité de la ligue d'Alsace de 2004 à 2008 :

- responsable du
- « département sportif »

#### II. MON EXPÉRIENCE DANS L'ÉDUCATION NATIONALE



#### III. MA CONTRIBUTION

#### **PARTIE 1**

1. Pourquoi avoir choisi la contribution écrite plutôt que la prestation technique ? Les problèmes physiques (double hernie discale et deux prothèses de genoux) ne me permettent pas de présenter la prestation au niveau auquel je le souhaiterais. Par ailleurs, je pense que ce document, avec son approche ludique, aura un réel intérêt pour les enseignants de judo qui sont en charge de jeunes élèves sur temps scolaire.

## 2. Pourquoi avoir choisi le thème suivant pour la prestation écrite ? « Comment donner la possibilité à tout professeur des écoles (enseignant du 1<sup>er</sup> degré) de mener une unité d'apprentissage en jeux d'opposition et jeux de combats de préhension orientés vers le judo ? »

Instituteur puis professeur des écoles depuis 1986 j'ai pu constater dès mes premières années d'enseignement combien la pratique du judo avec mes élèves a pu leur permettre d'acquérir, non seulement des compétences motrices mais également des compétences comportementales et sociales que je pouvais mettre au service de l'enseignement en général.

En 1990, j'ai été nommé à la demande de mon inspecteur dans une école avec des élèves en grande difficulté comportementale. Dans ma classe de 24 élèves, 11 avaient été signalés au psychologue scolaire pour des difficultés de cet ordre.

L'activité judo a été le support qui a permis de mettre en place des règles de vie, le respect d'autrui, des compétences motrices nouvelles et un rapport au corps différent. Ces points seront repris dans les chapitres 5 et 6 de cette partie.

Je suis devenu très rapidement maître formateur puis conseiller pédagogique en EPS. Dans mon département il n'y avait que 2 intervenants extérieurs titulaires d'un Brevet d'Etat en judo, et seuls 2 professeurs des écoles étaient diplômés dans ce domaine.

Certain de l'intérêt de cette activité sportive dans la construction de l'élève, je me suis penché sur la façon de la rendre accessible à tout professeur des écoles sans que ce soit du judo à proprement parler (tout en en restant très proche) afin d'être en accord avec les instructions officielles et le cadre réglementaire départemental.

#### 3. Les textes de l'éducation nationale dont il faut tenir compte :

#### a) Les programmes et instructions officielles.

Lorsque j'ai commencé ma carrière dans l'éducation nationale en tant qu'instituteur en 1986, le temps dédié à l'Education Physique et Sportive dans les programmes officiels (ceux de 1985) était de 5h.

Aujourd'hui après 5 refontes des programmes de l'école primaire, le temps dédié à l'EPS sur le temps scolaire est de 3 heures réduites à 2h40 en Alsace car il faut prendre en compte l'enseignement obligatoire de l'allemand et les cours de religion.

- **De 1985 à 2002**, les programmes et instructions officielles mentionnaient l'apprentissage de jeux et **sports de combat**. Cependant quasi aucun enseignant non

judoka n'osait aborder l'activité « judo » avec ses élèves craignant d'avoir à justifier d'une compétence particulière dans ce domaine en cas d'accident.

- A partir de 2002, en Education Physique et Sportive on parle de 4 champs d'apprentissage à aborder au cours des 3h d'EPS/semaine en précisant qu'ils permettent aux élèves de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale).

L'un de ces champs s'intitule « S'affronter individuellement ou collectivement »

- o affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle ;
- o jeux de lutte;
  - 🔖 Le terme « sport de combat » n'apparaît plus.
- De nouveaux programmes sont mis en application à la rentrée 2015 pour l'école maternelle et à la rentrée 2016 pour l'école élémentaire.
  - → En Maternelle (2015) 5 domaines d'apprentissage sont définis dont celui-ci : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique Concernant plus particulièrement les jeux d'opposition, il est précisé qu'il s'agit pour les enfants de collaborer, coopérer, s'opposer
  - → Les programmes d'EPS du cycle 2 et du cycle 3 (2016), présentent à nouveau les 4 champs d'apprentissage dont celui-ci :

#### Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Remarque : Si nous parlons à nouveau de jeux de lutte au cycle 2, il est intéressant de constater que l'on parle de **jeux de combat (de préhension)** au cycle 3.

Sont également mis en avant les croisements possibles entre enseignements et en particulier avec l'enseignement moral et civique (appropriation de valeurs communes telles que le respect d'autrui, l'acceptation et le respect des différences telles que l'égalité entre filles et garçons, le respect et l'absence de toute forme de discrimination, le respect de règles communes, du vivre ensemble, exprimer son opinion et respecter l'opinion des autres)... ce qui devait être ou aurait dû être, à mon sens, déjà une priorité il y a 35 ans.

- En 2020 (cf. BOEN n° 31 du 30 juillet 2020), certaines modifications sont apportées aux programmes de l'éducation nationale, en particulier pour les cycles 2 et 3.
  - → Le programme d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2), dans l'annexe 1 donne « les jeux de lutte » comme exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève.
  - → Le programme d'enseignement du cycle de consolidation (cycle 3), dans l'annexe 2 reprend « les jeux de combat (de préhension) » comme exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève, reprenant en cela le contenu des programmes de 2016.

Le respect des termes employés dans les programmes d'EPS, ainsi que l'aspect sécuritaire, sont d'une importance capitale pour les enseignants qui ont l'entière responsabilité de leurs élèves durant les 24 heures/semaine de présence de ceux-ci à l'école (même en cas d'intervention d'un professionnel dans une activité sportive).

#### b) Ce qui est précisé dans le cadre réglementaire EPS 68 :

#### **Avant 2017**

Les sports de combat <u>codifiés</u> (judo, lutte, sambo) peuvent être pratiqués par tous les élèves de l'école primaire. <u>Ils nécessitent un encadrement renforcé avec la présence</u> <u>d'un diplômé d'état</u>.

#### TAUX D'ENCADREMENT POUR LES SPORTS DE COMBAT CODIFIÉS AUTORISÉS

- Jusqu'à 24 élèves, le maître de la classe plus un intervenant agréé titulaire d'un diplôme d'état dans la spécialité ou d'une qualification équivalente.
- Au-delà de 24, par tranche de 12 élèves :
  - un intervenant agréé supplémentaire (rémunéré ou bénévole)
     ou
  - o un enseignant supplémentaire

Remarques : C'est la raison pour laquelle les enseignants ont mis en place des cycles de **jeux d'opposition** car seuls 2 intervenants extérieurs (rémunérés par des collectivités) diplômés faisaient pratiquer le judo dans le département du Haut-Rhin.

#### A partir d'octobre 2017

(Prise en compte des indications du BO n°34 du 12 octobre 2017)

Les sports de combat codifiés de préhension (judo, lutte, sambo sportif,...) peuvent être pratiqués par tous les élèves de l'école primaire. **Ces activités ne sont pas à encadrement renforcé**.

Remarques: Bien que le cadre réglementaire ait été allégé, lorsque les enseignants ne sont pas spécialistes en judo, dans le 1<sup>er</sup> degré nous continuons à parler de jeux d'opposition et jeux de combats de préhension. En effet, la plupart des enseignants du 1<sup>er</sup> degré ne disposent pas des compétences particulières requises en judo et ne pourraient justifier la pratique de cette activité en cas d'accident (crainte et réticence des enseignants).

#### c) Les priorités nationales actuelles :

La priorité est donnée aux savoirs fondamentaux « lire, écrire, compter » avec la mise en place des plans MATHEMATIQUES et FRANÇAIS et respecter autrui.

Les Réseaux d'Education Prioritaires (REP et REP+) font l'objet d'une attention particulière.

Il est également préconisé de renforcer l'activité physique (30 minutes d'activité Physique Quotidienne, obligatoires à partir de septembre 2022), de développer le savoir nager, le savoir rouler à vélo et les projets autour de GENERATION 2024.

→Nous constatons que les jeux d'opposition n'apparaissent pas comme prioritaires.

#### 4. Les difficultés rencontrées pour former les enseignants :

- a) Le rôle des conseillers pédagogiques chargés de l'EPS: Leur rôle est primordial afin de proposer des formations en « jeux d'opposition ». Cependant les Inspecteurs Généraux de l'éducation, du sport et de la recherche soulignent dans le rapport sur le développement de l'activité physique et de la pratique sportive à l'école (N°2021-057 mai 2021) qu'il existe des freins à surmonter:
  - … la disparition des postes de Conseillers Pédagogiques de Circonscription avec une spécialisation EPS est de nature à faire obstacle au développement de la politique sportive souhaitée par les ministres.
  - o La formation initiale et continue en EPS est « insuffisante et inadaptée ».
  - L'enseignement de l'EPS dans le premier degré comporte à la fois des difficultés particulières et des risques spécifiques. Les enjeux de sécurité existent et les enseignants doivent les maîtriser afin de pouvoir s'engager dans cet enseignement.
  - Certains professeurs des écoles très impliqués dans l'enseignement de l'EPS ont un parcours de formation initiale en licence de STAPS ou sont eux-mêmes des sportifs mais de nombreux autres disposent de peu de connaissances pédagogiques en EPS.

#### b) Les priorités données au plan de formation :

Les conseillers pédagogiques se doivent de répondre aux instructions ministérielles, qui comme nous l'avons vu en page 6 ne mettent pas la priorité à l'EPS.

#### 5. Les leviers d'intervention au niveau de la formation des enseignants :

#### a) Formation des conseillers pédagogiques :

La transformation des postes de Conseillers Pédagogiques de circonscriptions spécialisés en EPS en postes de Conseillers Pédagogiques généralistes nécessite qu'ils soient formés afin qu'eux-mêmes puissent proposer des contenus répondant aux spécificités des jeux d'opposition et de combats (de préhension).





Formation de conseillers pédagogiques

#### b) Nécessité de valoriser les croisements entre enseignements :

Les programmes actuels mettent en avant les croisements entre enseignements, il est donc nécessaire de donner les précisions suivantes pour proposer des formations :

- Les « jeux de combat » offrent de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade ou par eux-mêmes.
   Ils développent aussi des compétences de communication (par exemple, restitution d'une observation faite face à un collectif ou un individu).
- Ils proposent de multiples situations de **lecture et d'expression écrite** (lecture ou écriture de règle lecture de tableau recherche d'informations...).

- Les « jeux de combat » donnent du sens à des notions mathématiques (calcul de distances calcul d'aire de jeu travail sur les durées lire, comprendre et compléter des tableaux de résultats de rencontres).
- Les **premiers principes de biomécanique** sont abordés par les situations de recherche d'équilibre et de déséquilibre.
- Les « jeux de combat » participent également à **l'éducation à la santé** (besoins en énergie, fonctionnement des muscles et des articulations, alimentation...) et à **la sécurité** (connaissance et respect des règles permettant une pratique sécuritaire).
- Ces activités d'opposition, de par leurs spécificités, sont certainement celles qui proposent le mieux de façon concrète des conditions d'apprentissage de comportements citoyens en particulier au niveau du respect d'autrui, et plus généralement au niveau de l'enseignement moral et civique (refus des discriminations, reconnaissance et acceptation des différences et participation à l'organisation de rencontres sportives).
- Orienter l'activité vers le judo donne l'occasion d'aborder **une langue et une culture étrangère** au travers de quelques termes spécifiques à l'activité (Tori, Uke, Hajime, Matte, compter jusqu'à 10 en japonais) et un code moral riche en valeurs.

#### c) Prise en compte des textes institutionnels et précisions utiles (interdisciplinarité) :

- La prise en compte des compétences interdisciplinaires vues précédemment sera indispensable afin de proposer aux enseignants des modules de formations hybrides de 6 heures (3h en présentiel et 3h à distance) entrant dans le cadre institutionnel.
  - Ex 1 : « Les jeux d'opposition médiateurs de la violence, vecteurs de la citoyenneté »
  - <u>Ex 2</u> : « Transmettre le respect d'autrui à travers des jeux d'opposition et de combat de préhension pour aller vers le judo »
- Il est important de préciser aux enseignants la nécessité de faire évoluer les situations de jeux d'opposition afin de s'orienter progressivement vers un sport codifié tel que le judo avec son aspect oriental apprécié des élèves. Il dispose d'un code moral sur lequel s'appuyer et possède des valeurs qui ne sont plus à démontrer.
- Il est bien évidemment nécessaire de proposer une progression claire, avec une approche ludique qui soit abordable et praticable en toute sécurité. Un document servant de support pédagogique est indispensable afin de faciliter les recherches des enseignants (cf. PARTIE 2 de cette contribution).



Partie 1 de la contribution

#### d) Nécessité de proposer des rencontres sportives dans un dojo (partenariat USEP) :

Dans mon département, le partenariat mis en place avec l'USEP (Union Sportive de l'Enseignement du Premier degré) permet chaque année à environ 500 élèves de CP/CE1 en provenance de tout le département de participer à une rencontre de jeux d'opposition de préhension au dojo du Centre Sportif Régional d'Alsace à Mulhouse. Une étude est faite pour permettre aux élèves de disposer d'une veste de judogi ou d'un judogi complet et d'une ceinture, mais il existe actuellement un frein lié au réserves financières de l'USEP.

Chaque circonscription propose également des rencontres pour les cycles 2 et également pour le cycle 3 en tenant compte de la proposition faite dans la partie 2 de la contribution.



Rencontre de CP-CE1 encadrée par des élèves de CM – situation « la queue du diable » (500 à 600 élèves y participent chaque année)

#### 6. Contenu de formation possible pour les enseignants de cycle 2 :

Vous trouverez ci-dessous un document de 6 pages (contrainte qui m'a été imposée) conçu au nom de l'académie de Strasbourg en concertation avec les inspecteurs chargés de l'EPS à l'attention de la DGESCO (Direction Générale de l'Enseignement SCOlaire). Ce document devrait être publié pour tout ou partie dans un « guide pour l'enseignement du respect d'autrui » au cours de l'année scolaire 2022/2023.

Ce document a pour vocation de montrer que les jeux d'opposition allant vers le judo sont un outil formidable pour transmettre le **respect d'autrui** tout en proposant une progression tout à fait accessible pour les enseignants.



#### TRANSMETTRE LE RESPECT D'AUTRUI AU CYCLE 2 À TRAVERS DES JEUX D'OPPOSITION DE PRÉHENSION POUR ALLER VERS LE JUDO

Tout au long de la scolarité, l'éducation physique et sportive a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble.

L'EPS répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, *a fortiori* les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences générales en lien avec les cinq domaines du socle.

Le respect d'autrui en EPS s'incarne plus particulièrement à travers la compétence « partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » (domaine 3 du socle) qui se décline ainsi :

- Assumer les rôles spécifiques aux différentes activités (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur, ...)
- Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements
- Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe

Pour développer ces compétences, l'EPS propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires :

1 11 0	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.
Champ d'apprentissage 3	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.
Champ d'apprentissage 2	Adapter ses déplacements à des environnements variés.
Champ d'apprentissage 1	Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.

Dans chaque champ d'apprentissage, par des pratiques physiques individuelles et collectives, les élèves accèdent à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).

Les activités du champ 4 offrent des opportunités particulièrement propices au développement du RESPECT D'AUTRUI.

#### Illustration par les jeux d'opposition de préhension

La mise en situation avec contact physique dans laquelle les rôles sont inversés (attaquant/défenseur) donne à chacun la possibilité de se mettre à la place de l'autre, ce qui permet d'apprendre à le respecter, à accepter les différences et à comprendre la règle de réciprocité du respect d'autrui. L'intérêt fondamental de ce type d'activité est bien de s'opposer à l'autre tout en assurant son intégrité physique. Les règles d'or sont les suivantes :

- Ne pas se faire mal
- Ne pas faire mal à l'autre
- Anticiper et signaler toute douleur
- Respecter les règles fixées dans l'activité

#### 1. <u>Les leviers des jeux d'opposition de préhension pour se construire en tant que personne et</u> citoyen

Les enseignants constatent que des bagarres apparaissent entre élèves dès le plus jeune âge. Elles sont la plupart du temps le seul moyen que trouve l'enfant pour régler un conflit (appropriation d'un territoire ou imposition de son projet).

La fonction ludique des jeux d'opposition permet de « canaliser cette violence » en la transformant en jeu de règles où l'enfant peut exprimer sa fougue mais dans des conditions définies et rassurantes (ne pas faire mal et ne pas se faire mal) qui permettent la reconnaissance de l'autre.

Les jeux d'opposition de préhension aspirent à être médiateurs de la violence et vecteurs de la citoyenneté si l'on considère les points suivants comme incontournables :

- Organisation d'un espace commun et respect de règles de vie communes : énoncer, écrire, expliquer, discuter des règles de comportements et des interdits.
- Respect du matériel commun : spécificité des locaux utilisés par d'autres publics.
- Respect des règles de sécurité : le fait de vivre les situations permet de comprendre et défendre la mise en place de règles qui veillent à l'intégrité physique de chacun.
- Respect des différences: la facilité à organiser des sous-groupes, parfois homogènes, parfois hétérogènes, afin de faire accepter les différences et faciliter l'inclusion et l'intégration de tous les élèves. La mixité est un élément fondamental de cette activité.
- Respect du règlement propre à une rencontre : apprendre à gagner mais aussi à accepter de perdre. Apprendre à accepter le regard et le jugement des autres.
- **Distribution des rôles :** chacun est incité à une participation active : les élèves exercent et assument concrètement des responsabilités.
- Assumer un rôle d'arbitre: en se référant à un code commun, observer l'évolution de deux combattants puis confronter son appréciation à l'esprit critique des autres. Il s'agit ici d'exprimer et de verbaliser des expressions et remarques personnelles face à un groupe.

#### > L'intérêt de la pratique – au niveau socio affectif

Accepter d'être en contact physique direct avec son partenaire pourrait être vécu comme une agression, mais la mise en place des règles de sécurité permet de faire prendre conscience que le combat n'est pas synonyme de violence mais plutôt d'acquisition du contrôle de soi.

Les exercices de coopération collective puis en binômes, réalisés en parallèle des exercices d'opposition avec règles précises, vont permettre progressivement à l'enfant timide de prendre de l'assurance et d'avoir confiance en lui ; l'élève turbulent quant à lui apprendra à canaliser son énergie et à s'adapter au partenaire avec lequel il travaille.

#### L'intérêt du salut spécifique (référence au judo), signe de respect

Le salut collectif pour démarrer et clore la séance ainsi que celui que l'on adresse à son partenaire en début et fin de chaque exercice sont indissociables de l'activité.

Cette règle de début d'exercice est une sorte d'acceptation de travail en partenariat, une façon de dire aux autres que l'on est prêt à participer à l'activité dans le respect mutuel. La même règle de fin d'exercice correspond à une forme de remerciement pour le partage. Cette valeur n'est-elle pas celle que nous voudrions retrouver chez chaque adulte ?

#### La référence au code moral du judo permet une entrée intéressante pour l'EMC (Enseignement Moral et Civique)

La conception d'un code moral tel qu'il existe en judo, permet de véhiculer des valeurs fondamentales dans la pratique collective. Des valeurs telles que la politesse (c'est le respect d'autrui), le respect (sans respect aucune confiance ne peut naître), le contrôle de soi (c'est savoir se taire lorsque monte la colère), l'amitié et l'entraide qui sont les incontournables de ce type d'activité.

Ce code moral peut être adapté pour être appliqué à tout moment de la vie de classe.

#### 2. <u>Compétences travaillées dans le champ du respect d'autrui grâce à la discipline ou à la situation</u> de travail

- Entrer dans l'espace proche de l'autre et accepter que l'autre fasse de même (respect de soi et des autres)
- Respecter l'intégrité physique de l'autre
- Respecter des règles
- Accepter différents rôles avec prise de responsabilités
- Maîtriser ses émotions dans des situations de combat
- Questionner, expliquer, commenter ses actions, confronter différents avis
- Prendre confiance en soi.

#### 3. Les points d'appui dans les programmes

#### Cycle 2

Au cycle 2, les élèves apprennent à verbaliser les émotions ressenties et actions réalisées. Par des pratiques physiques individuelles et collectives, ils accèdent à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).

#### Compétences en lien avec le domaine 3 du Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture (EPS en général) :

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

- Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, arbitre, juge, etc.)
- Élaborer, respecter et faire respecter les règles
- Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.

#### Compétences spécifiques au champ d'apprentissage 4 :

#### Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Dans des situations aménagées et très variées :

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu
- Accepter l'opposition et la coopération
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

#### > Repères de progressivité :

Tout au long du cycle, l'élève est amené à :

- Se reconnaître comme attaquant ou défenseur, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus
- Développer des stratégies
- Respecter les règles.

#### 4. Exemple de séquence et zoom sur certaines situations de travail (CE1/CE2)

#### **Progression possible**

A l'école élémentaire nous privilégions le combat au sol mais de nombreuses situations de jeux d'opposition en position debout sont proposées.

Les premières situations en coopération permettent une entrée plus rassurante dans l'opposition.

- 1) Coopérer collectivement
- 2) Coopérer en binômes
- 3) S'opposer collectivement avec objet médiateur
- 4) S'opposer individuellement avec objet médiateur
- 5) S'opposer collectivement sans objet médiateur
- 6) S'opposer individuellement sans objet médiateur

#### Le plaqué :

Être capable de maintenir les deux omoplates de son partenaire en contact avec le tapis pendant 3".

#### L'immobilisation

Être capable de contrôler son partenaire dos orienté vers le tapis en limitant ses possibilités de mouvement pendant 5" à 10".

#### Le retournement (le partenaire est en position quadrupédique)

Être capable de retourner son partenaire <u>en utilisant les principes du déséquilibre</u> (image de la chaise à laquelle on enlèverait un pied, puis 2 etc...).

#### Remarques:

Le retournement peut être abordé avant l'immobilisation.

#### Commentaire

Les règles qui sont mises en place progressivement permettent de protéger l'intégrité de l'individu, sa liberté et celle des autres.

Il s'agit de passer de la coopération à l'opposition avec le souci constant du respect d'autrui.

L'action didactique consistera à proposer des situations de conflits à la mesure des élèves, conflits dans lesquels il se sentent impliqués et qui nécessitent pour être résolus un effort de réflexion.

Si les élèves ont déjà suivi un cycle dans le domaine, il ne sera pas nécessaire de passer par les jeux de coopération.

#### Règles d'or :

Ne pas faire mal à l'autre Ne pas se laisser faire mal Respecter les règles fixées dans l'activité

#### Exemples de situations évolutives rencontrées tout au long de la progression

#### Situations

#### Commentaire

Mise en place du salut collectif de début et de fin de séance dès le début du cycle (salut du judo).

Voir ci-dessus l'intérêt de mettre en place ce salut.

#### 1. COOPÉRER COLLECTIVEMENT

#### Le relais (4 équipes)

Par équipes de 6, tous les partenaires d'une même équipe sont debout collés l'un à l'autre en file indienne, jambes écartées. Le dernier de la file passe entre les jambes de ses partenaires pour devenir le premier. Lorsqu'il est à nouveau debout, le suivant fait de même.

L'autre est d'abord considéré comme un partenaire.

Sont abordées par la mise en situation, l'entraide (indiquer au suivant lorsqu'il peut partir), la mixité, l'envie de réussir collectivement.

#### 2. COOPÉRER EN BINÔMES

#### La chenille (plusieurs couples en même temps) :



A et B en position quadrupédique, B tient A par les chevilles. Il s'agit d'atteindre une ligne d'arrivée sans casser la chenille (lentement puis vite sous forme de course), ce qui nécessite coordination et coopération.

La coopération est indispensable, ce qui nécessite de discuter et de trouver ensemble une façon de répondre positivement à la consigne.

Variante : possibilité de le faire en équipes de 4 ou 5 élèves.

#### 3. S'OPPOSER COLLECTIVEMENT AVEC OBJETS MÉDIATEURS

#### a) Rejoindre sa maison – chats et souris :

Les souris (2/3 de l'effectif) sont réparties dans 4 maisons constituées chacune de 2 tapis et situées aux 4 coins de l'espace délimité.

Les chats (1/3 de l'effectif) essaient d'attraper les foulards placés dans le dos des souris au moment où elles cherchent à changer de maison. Chaque souris a le droit d'aller chercher un foulard dans une réserve

lorsqu'elle s'est fait prendre le sien. Variante 1 : Lorsqu'une souris s'est fait prendre le foulard, elle devient

chat et le chat devient souris. Variante 2 : Ce jeu est possible en position quadrupédique ou debout.

#### b) La traversée d'un territoire – lapins et renards :

Les lapins et les renards sont à en position quadrupédique.

Des lapins, avec une queue (foulard) chacun, doivent atteindre leur terrier sans se faire prendre la queue. Pour cela, ils doivent traverser une zone centrale où se trouvent des renards (sans queue). Les renards doivent attraper le plus de queues possibles.

Le lapin qui s'est fait prendre la queue repart à sa position de départ. Possibilité de mettre une réserve de foulards pour les lapins.

Variante: Le jeu peut se faire debout ou au sol.

#### c) Rugby au sol

Deux équipes sont à genou face à face (espace délimité). Il s'agit d'aller déposer un ballon derrière la ligne d'en but adverse.

Il est interdit de se mettre debout (on considère qu'un enfant est toujours au sol à partir du moment où il a un genou en contact avec le sol).

Les passes vers l'avant sont autorisées.

L'opposition est d'abord médiée par un objet qui permet d'entrer dans l'opposition sans contact corporel direct.

Dans ce cas, le foulard permet à l'élève réservé, timide de prendre confiance. Le fait de proposer une situation où personne n'est exclu est primordiale.

Il est important de proposer des moments réflexifs avec recherche de stratégie collective pour une meilleure estime de soi.

Le fait de limiter la zone d'intervention des renards permet aux lapins d'avoir un stress limité et gérable.

La distinction des rôles d'attaquant et défenseur est importante dans la gestion de consignes différentes.

La coopération par équipe se met en place avec le respect de la règle d'or ne pas faire mal au moment de récupérer le ballon.

#### 4. S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT AVEC OBJET MÉDIATEUR

#### a) Le ballon tiraillé



Au sol: B à 4 pattes cherche à conserver le ballon dans ses bras, A essaie de le lui prendre.

#### b) La queue du diable - version duelle



L'espace est délimité. Il s'agit d'attraper le foulard de son adversaire sans se faire prendre le sien. Le foulard se trouve dans le dos (il dépasse environ de 20 cm du pantalon).

Peut se pratiquer au sol (position quadrupédique) ou debout.

Variante : Idem mais en distinguant les rôles d'attaquant et de défenseur, un seul élève a un foulard et le défend.

Il s'agit d'entrer dans l'espace de l'autre sans faire mal. La prise du ballon (difficile) n'est qu'un moyen pour vérifier le respect des règles de sécurité et non une fin en soi.

Le contact physique a lieu mais avec l'intention de s'approprier un objet. Le degré d'opposition est progressif.

#### 5. S'OPPOSER COLLECTIVEMENT SANS OBJET MÉDIATEUR

#### Le barrage : bloquer les lapins qui rejoignent leur terrier

Des lapins (à 4 pattes) doivent atteindre leur terrier sans se faire bloquer (contrôler). Pour cela, ils doivent traverser une zone centrale où se trouvent des renards (à 4 pattes) qui veulent les bloquer pour les empêcher d'avancer.

A la fin du temps, on compte le nombre de lapins n'ayant pas réussi à atteindre la zone.

La proposition d'une situation de jeu proche de celle connue des élèves (3.b), permet la mise en place de règles en concertation avec les élèves.

#### 6. S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT SANS OBJET MÉDIATEUR

#### a) Le fuyard : empêcher sa fuite

B couché sur le ventre au centre d'un tapis veut en sortir. A l'en empêche.

Variante : B est sur le dos, A l'empêche de sortir en essayant de le maintenir sur le dos.

#### b) Faire sortir un occupant de sa maison :



A doit faire sortir B de l'aire de jeu (ex : 1 tapis). Variantes : Changer la position de départ (B sur le ventre ou sur le dos ou à 4 pattes).

#### c) Le contrôleur :

B est couché sur le dos au centre d'un tapis. A est à genoux à côté de lui et le maintient dos au sol.

B doit essayer de se retourner à plat ventre, A l'en empêche en le maintenant immobilisé.

#### d) La tortue :

Le joueur B (la tortue) est à 4 pattes, immobile. Le joueur A est à côté de lui.

Au signal, A essaie de mettre B sur le dos (B doit essayer de rester à 4 pattes).

Variante : La tortue est à plat ventre.

Il s'agit d'amener les élèves à accepter le corps à corps sans le considérer comme une agression, pour aller vers le plaqué puis l'immobilisation sur le dos.

Le changement de partenaire (mixité, tailles différentes) permet d'adapter ses réactions au degré d'opposition. Le salut de début et de fin d'exercice est institué.

Les premiers combats sont mis en place, avec arbitrage par un tiers. Les moments de discussion permettent d'ajuster les règles.

Faire émerger la nécessité d'utiliser le poids du corps pour prendre appui sur le partenaire.

Le contrôle se fait sans douleur et dans l'acceptation mutuelle.

La recherche de solution pour retourner son partenaire donne du sens à l'immobilisation (on retourne pour tenir).

La recherche peut se faire à deux ou par groupes. Il y a confrontation des solutions avec mise en évidence que la force ne suffit pas.

#### e) Le sumo

Départ debout, faire sortir le plus de fois possible l'adversaire de la zone délimitée :

Position de départ « épaule contre épaule » et mains dans le dos.

Variante : Position de départ « chacun saisit les avant-bras de son

adversaire ».

ATTENTION: Coups et percussions sont interdits.

Faire émerger le principe du déséquilibre par suppression d'un puis 2 puis 3 appuis.

Le cycle d'apprentissage peut se terminer par la mise en place d'une rencontre par équipes avec arbitrage réalisé par ses pairs.

#### Pistes didactiques pour la conception d'autres séances ou situations de travail

Un projet pluridisciplinaire autour des valeurs de l'olympisme peut être proposé, notamment dans le cadre de GENERATION 2024.

Dans ce cadre, la référence à des athlètes de haut-niveau paralympiques permet de sensibiliser au handicap.

Au niveau des sports de combat, les sports d'opposition directe et en particulier le judo existent en tant que phénomène social et peuvent donc être considérés comme objets culturels.

Un personnage au gabarit hors normes tel que Teddy Riner qui véhicule des valeurs de partage et de respect est un exemple pour les enfants.

La découverte d'une culture différente telle que celle du Japon permet d'aborder des textes et des lectures qui motivent les enfants.

#### 7. Un outil, support pédagogique mis à la disposition des professeurs des écoles :

Avant 2004, je prenais des élèves en charge et j'étais maître formateur; à ce titre j'accueillais de nombreux stagiaires dans ma classe et j'en avais un certain nombre à suivre dans leurs classes dans tous les domaines disciplinaires du 1<sup>er</sup> degré. Cependant j'ai très vite compris que les activités sportives d'opposition de type lutte ou judo n'étaient de loin pas une de leur priorité, pour les raisons suivantes :

- Souvent une méconnaissance de l'activité proprement dite
- Une crainte de l'accident
- Un temps de préparation de séance extrêmement long
- Une méconnaissance de ce que la pratique d'une telle activité peut apporter au niveau de la gestion de classe

Il m'a semblé qu'avec un minimum de formation en présentiel les deux premières appréhensions pouvaient être levées, à condition de prendre en compte les points suivants, difficiles à exprimer sans pratique ou démonstration :

o Précisions sur ce que l'on appelle immobilisation :

L'immobilisation est assurée lorsque le partenaire est maintenu sur le dos (omoplates orientées en partie vers le tatami) pendant une durée définie par l'enseignant. Aucune contrainte ne doit être exercée sur la nuque.

Quelques exemples d'immobilisations peuvent être donnés.

**Remarque :** il y a nécessité de simplifier la règle de l'immobilisation du judo qui ne peut être acquise en quelques séances par les élèves et qui n'est pas facilement comprise par des enseignants non-initiés. Par conséquent à partir du moment où

il y a un contrôle du haut du corps de l'adversaire qui l'empêche de se retourner sur le ventre ou de fuir, il y a immobilisation (jambe tenue ou non par l'adversaire).

- La recherche du déséquilibre pour le retournement lorsque le partenaire est en position quadrupédique doit passer par une « image » comprise par l'élève. L'exemple d'une chaise à laquelle on enlèverait des pieds est explicite et ne nécessite donc pas d'explications laborieuses.
- L'explication du maintien du partenaire au moment de la « chute » lors de l'apprentissage d'une technique de type Tori debout Uke à genou devant lui (forme de kubi-nage et hiza-guruma) et la façon d'amortir la chute sont indispensables si l'enseignant souhaite aller un peu plus loin avec ses élèves de cycle 3).
- o La liste des interdits sécuritaires doit être connue au préalable.

Proposer aux enseignants un outil pédagogique complémentaire d'une formation en présentiel m'a semblé être d'une importance capitale, c'est la raison pour laquelle dès que j'ai été titularisé sur un poste de Conseiller Pédagogique en EPS j'ai mis en place un groupe de travail au sein des conseillers pédagogiques en EPS du Haut-Rhin afin de proposer un outil facilement utilisable permettant d'amener les élèves à retourner et immobiliser avec un contenu spécifique lié à l'activité.

En 2008, j'ai proposé un premier jet accepté et complété par mes collègues intitulé « Les jeux d'opposition de la maternelle au CM2 ». Ce document a servi de support d'enseignement pour de nombreux professeurs des écoles et est d'ailleurs aujourd'hui utilisé dans plusieurs académies.

#### Cependant 4 raisons m'ont amené à modifier et compléter cet outil :

- La modification des textes de l'éducation nationale
- o Le recul pris après de nombreuses années de pratique qui m'amène à apporter :
  - des adaptations (certaines situations étaient peu ou pas exploitées)
  - des ajouts afin d'aller véritablement vers le judo
  - des précisions techniques agrémentées de photographies explicitant les situations
- Je souhaite avant mon départ à la retraite en août 2024 laisser à disposition des enseignants et professeurs de judo cet outil amélioré et facilement utilisable. C'est la raison pour laquelle je proposerai début 2023, pour validation avant diffusion, à mon Inspecteur d'Académie la nouvelle version de ce document que vous trouverez en partie 2 de ce dossier.
  - Je présente également le dossier pédagogique, libre d'accès sur le site « EPS 68 », aux stagiaires dans le cadre de la formation au BPJEPS judo.
- Cet outil pourra servir de support d'apprentissage pour les nouveaux Conseillers Pédagogiques chargés de l'EPS auxquels je proposerai une formation et pour lesquels je continuerai ensuite à me rendre disponible afin de les aider à donner envie aux enfants de rejoindre un club de judo.

#### 8. Pistes d'évolution :

- L'élaboration d'un support vidéo devrait être envisagée. En effet, les mises en situation seraient intéressantes à observer et à comparer par rapport aux attendus. Dans le cadre de mon travail professionnel nous avons réalisé, en natation, un parcours m@gistere qui accompagne les formations en présentiel. Ce format hybride fonctionne bien mais n'a été possible que parce que la natation a toujours été une priorité nationale (lutte contre les noyades) et ainsi la mise en place d'un groupe de travail a pu se faire. Cela sera-t-il possible pour les jeux et sports de combat tels que le judo ? j'en doute, d'où la nécessité de produire un tel support.
- Les professeurs des écoles mettent le pied à l'étrier de centaines d'enfants chaque année, mais le poids réel ressenti au niveau associatif (inscription dans un club de judo) est amplifié lorsque ceux-ci sont eux-mêmes professeurs de judo... ce qui n'est pas fréquent dans le premier degré.
- Je pense qu'il est possible de mieux faire encore en favorisant les partenariats avec les clubs de proximité (découverte du judo avec un professionnel de la discipline lors de la journée du sport scolaire en septembre, lors de la semaine olympique et paralympique en avril ou lors de la journée olympique et paralympique en juin).
- A Mulhouse j'ai moi-même mis en relation le club de judo « Espérance Mulhouse » avec le directeur de l'école dans laquelle se trouve le dojo du club et avec les élus de la ville (école en QPV). En septembre 2022 est ainsi créée, avec accord de mon Inspecteur d'Académie, pour la première fois dans le département (et peut-être en France) une Classe à Projet Sportif judo dans le premier degré (cf. Annexe 2).

L'objectif est de permettre aux élèves, dès le CE2, de mieux réussir leur scolarité par une pratique renforcée du judo et de leur donner envie de rejoindre un club.

Le principe étant que chaque élève d'une classe de CE2 (inscription dans cette classe faite par les parents en fin d'année scolaire précédente) bénéficie tout au long de l'année d'une séance de judo par semaine sur temps scolaire. Au bout de 3 ans, une classe de CE2, une classe de CM1 et une classe de CM2 seront concernées. Ceci a été possible car chaque année, les élèves de cette école ont une initiation aux jeux d'opposition menée par leur enseignant(e).

Les élèves disposeront de leur premier judogi et les démarches sont en cours afin de leur permettre de prendre leur première licence (dossiers de Projets Sportifs Fédéraux).

Margaux Pinot sera la marraine de cette première classe à projet sportif judo.

- Il est indéniable qu'il faudrait, lorsque c'est possible, que les professeurs de judo puissent faire bénéficier les élèves des écoles proches de leur club d'un cycle d'apprentissage. Dans le Haut-Rhin, les clubs et comités départementaux en sports collectifs notamment mettent à disposition des écoles leurs professionnels pendant un certain nombre d'heures. En judo actuellement, seuls 3 clubs ont signé une convention avec la DSDEN (Direction des Services Départementaux de l'Education Nationale) du Haut-Rhin.
- Le succès rencontré par l'itinéraire des champions est remarquable mais devrait être systématiquement proposé hors vacances scolaires, ainsi des centaines d'élèves pourraient participer à cet événement et pourraient par exemple ensuite bénéficier d'une licence découverte à tarif réduit (pour les non licenciés) donnant la possibilité de pratiquer le judo pendant 3 mois (valable une seule fois). La prise de licence « classique »

serait ensuite nécessaire en cas de poursuite de l'activité. Une autre fédération sportive propose aux familles volontaires ce type de licence à 3 euros à chaque fois qu'un de leurs professionnels intervient dans une classe (dans le respect du RGPD).

#### 9. Conclusion

Si nous sommes tous conscients du fait que l'intervention d'enseignants diplômés en judo dans les écoles serait un idéal, il faut cependant se rendre à l'évidence; actuellement dans certaines régions cela n'est pas réalisable.

C'est la raison pour laquelle je pense que la solution trouvée en proposant aux professeurs des écoles un dossier support complémentaire d'une formation minimale en présentiel peut permettre aux élèves du premier degré de découvrir les rudiments du judo en toute sécurité.

Le succès rencontré lors des rencontres entre différentes classes du département, avec des enseignants qui reviennent chaque année, est un indicateur fort de la réussite de ce que j'ai pu mettre en place avec la collaboration de mes collègues conseillers pédagogiques chargés de l'EPS et de l'USEP 68.

Les compétences interdisciplinaires que le judo permet de faire acquérir sont indéniables et les professeurs des écoles en sont conscients, ils sont prêts à s'investir pour se former à condition que nous leur en donnions la possibilité. A nous de faire en sorte de rendre cela possible et d'amener un maximum de jeunes à s'inscrire ensuite dans des clubs de proximité qui leur permettront de continuer à progresser.

Les pistes d'évolution proposées ne sont pas exhaustives et je pense que chacun peut apporter sa pierre à l'édifice.

#### 10. Remerciements

#### Je remercie:

- mes collègues conseillers pédagogiques chargés de l'EPS ainsi que mes inspecteurs respectifs pour la confiance qu'ils m'ont accordée dans le cadre de la formation des professeurs des écoles en jeux d'opposition et jeux de combat de préhension;
- **les professeurs des écoles** qui ont accepté de s'ouvrir à notre discipline sportive bien qu'étant pour la plupart totalement néophytes ;
- mes professeurs de judo qui m'ont chacun apporté ce goût de l'enseignement;
- **mes amis professeurs et entraineurs de judo** avec qui je prends beaucoup de plaisir à partager pour continuer à progresser ensemble ;
- **Gilbert Hemmerlin et Bernard Messner**, qui ont fortement contribué à mon épanouissement dans le judo ;
- mes actuels ou anciens élèves judokas qui continuent chacun à leur niveau à transmettre les valeurs et la conception du judo que j'ai essayé de partager ;
- ma famille, mon épouse et mes filles qui m'ont vu consacrer la majeure partie de mon temps libre au service du judo ;
- mes quatre petits enfants Izia, Eimeo, Thaïs et Naé qui s'épanouissent dans la pratique de divers sports, dont le judo pour les deux premiers. Izia et Eimeo ont d'ailleurs bien voulu participer aux prises de vue du document présenté en partie 2.



#### William BEHAGUE

Né le 26 novembre 1961

Profession: Professeur des écoles - Conseiller Pédagogique Départemental en Education Physique et

Sportive

Titulaire d'une Licence STAPS

**Grades:** Début en judo en septembre 1972 (11 ans)

1<sup>er</sup> dan compétition obtenu en 1978 (17 ans) 2<sup>ème</sup> dan compétition obtenu en 1979 (18 ans) 3<sup>ème</sup> dan compétition obtenu en 1981 (20 ans) 4<sup>ème</sup> dan compétition obtenu en 1984 (23 ans) 5<sup>ème</sup> dan compétition obtenu en 1988 (27 ans) 6<sup>ème</sup> dan compétition obtenu en 2004 (42 ans)

**Diplômes obtenus en judo :** Brevet d'Etat 1<sup>er</sup> degré (1981)

Brevet d'Etat 2ème degré (1986) puis DESJEPS (2009)

#### Résultats obtenus en judo au niveau national :

#### Individuels

- 3<sup>ème</sup> aux championnats de France Espoir (1977 et 1978)
- 3<sup>ème</sup> aux championnats de France Juniors (1979)
- 2<sup>ème</sup> aux championnats de France Juniors (1979 et 1980)
- Champion de France Scolaire (UNSS) Juniors (1980)
- Remplaçant pour les Championnats du Monde Juniors (1980)
- 3<sup>ème</sup> aux championnats de France Universitaires (1981 et 1982 et 1983 et 1984)
- Vainqueur de la poule de sélection pour les championnats du Monde Universitaires (1982)
- Champion de France militaire (1983)
- 2<sup>ème</sup> aux championnats de France Seniors Excellence (1985)

#### Equipes

- 4ème aux championnats de France Technique (Partenaire : André Parent)
- Champion de France Universitaire avec l'UEREPS de Strasbourg (1982 et 1984)
- Plusieurs participations aux championnats de France Excellence (7<sup>ème</sup>)

#### Résultats obtenus en judo au niveau international

#### Individuels

- Sélectionné en équipe de France Espoir pour le tournoi de France (1978)
- Sélectionné en équipe de France Junior pour les tournois de :
  - PRAGUE (Tchécoslovaquie 3<sup>ème</sup> 1980)
  - POZNAN (Pologne − 7<sup>ème</sup> − 1980)
- Sélectionné en équipe de France Senior pour le tournoi de RFA (1985)
- Sélectionné en équipe de France Senior pour le TOURNOI DE PARIS (1986)
- Sur les podiums de nombreux tournois internationaux seniors (1<sup>er</sup> à Varsovie, 1<sup>er</sup> à Barcelone, 1<sup>er</sup> à Naples, 3<sup>ème</sup> à Cracovie, 1<sup>er</sup> à Eindhoven, 2<sup>ème</sup> à Neupré, 1<sup>er</sup> à Corridonia 2<sup>ème</sup> à Milan 3<sup>ème</sup> à Budapest ...), la participation à ces tournois se faisait à titre individuel hors équipe de France.

#### Equipes

- 3<sup>ème</sup> aux championnats du Monde Universitaires par équipe (Jyväskylä – Finlande 1982)

#### Stages:

- Au Japon (TSUKUBA) du 1<sup>er</sup> avril 1983 au 1<sup>er</sup> mai 1983
- De nombreux stages en équipe de France Cadets Juniors et Seniors
- Service militaire au Bataillon de Joinville (82/08)
- Stages de Formation (Boulouris, Trégarvan, Dijon, Strasbourg, Amnéville, Kaysersberg, Ceyrat ...)

#### Participation à la formation de ceintures noires au niveau club :

- Plus de 100 ceintures noires formées

#### Participation à la formation d'enseignants au niveau club :

- 19 Brevetés d'état 1<sup>er</sup> degré (ou BPJEPS), 5 Brevetés d'état 2<sup>ème</sup> degré (ou DESJEPS), plusieurs CQP.

#### Investissement en judo depuis 2004 (année d'obtention du 6ème dan) :

- Mon investissement a tout d'abord continué au niveau des compétitrices et compétiteurs hautrhinois afin de leur permettre de mener une carrière de haut-niveau. Ce travail a été effectué en concertation avec les entraîneurs du pôle Espoir et France de Strasbourg et ceux de l'INSEP.
- J'ai été directeur technique et entraineur des compétiteurs à l'ACS Peugeot Mulhouse de 1982 jusqu'en 2013 (accompagné par mon président Gilbert Hemmerlin et les entraineurs suivants : Patrice Maréchal, Philippe Taurines, Jane Bridge, Baptiste Leroy et Jérémy Lebris) et fier d'avoir pu contribuer à un moment de leur carrière à l'éclosion ou l'accompagnement de nombreux athlètes dont une trentaine ont porté les couleurs de l'équipe de France (Bruno Carabetta, Patrice Béhague, Amina Abdellatif, Sabine Tisserand, Christelle Faure, Caroline Lantoine, Automne Pavia, Lucile Duport, Marielle Pruvost...) et dont la dernière est Margaux Pinot, médaillée d'or olympique par équipe à Tokyo.
- Je me suis ensuite consacré à l'enseignement des 6-10 ans dans mon nouveau club (JC Wittenheim) et suis également directeur technique du JC Aspach-le-bas.
- Je me suis alors également investi dans un projet, le « projet Bretzel » dont l'initiateur était Sébastien Girardey, CTS de la ligue d'Alsace. Ce projet avait pour objet de créer une base de données vidéos apportant des outils pédagogiques aux enseignants dans des domaines divers afin d'enrichir leurs contenus d'enseignement. Le tout était accompagné de moments de formation que j'ai menés en présentiel avec d'autres formateurs.
- Ce projet devenu « Projet Savoir Partager » lors de la création de la ligue du Grand Est s'est étoffé en proposant des ateliers participatifs permettant d'aborder les incontournables de la pratique du judo. Je fais partie des ambassadeurs de ce projet et mes interventions lors des ateliers ont pour objet de compléter le travail réalisé par les cadres techniques en partageant mes connaissances et en donnant aux autres une partie de ce que j'ai pu apprendre. Je participe aussi à l'élaboration d'un guide régional des formateurs dans le cadre de la commission enseignement de la ligue et j'apporte mon soutien dans le cadre de toute réflexion initiée par les commissions régionales de la ligue Grand Est.
- Je suis également formateur du Grand-Est pour le CQP MAM et le BPJEPS en particulier en Ne-Waza, en Tachi Waza et en pédagogie.
- J'interviens également dans la préparation au 5ème et 6ème dan pour des candidats du Grand-Est.
- J'ai aussi intégré la commission enseignement du Grand Est et suis également jury de passages de grades (du 1<sup>er</sup> au 5<sup>ème</sup> dan).
- Etant conseiller pédagogique départemental en EPS, l'autre projet pour lequel je me suis énormément investi a été de donner envie aux élèves du 1<sup>er</sup> degré de pratiquer le judo au travers des « jeux d'opposition et de combat de préhension ».

#### Informations complémentaires :

#### Autres diplômes obtenus :

- Brevet d'Etat 1<sup>er</sup> degré lutte option sambo (1991)
- Brevet d'Etat 2<sup>ème</sup> degré en sambo (1993) puis DESJEPS

#### Autres résultats sportifs obtenus :

- Champion de France de sambo (1987 et 1988)
- 2<sup>ème</sup> au championnat d'Europe de sambo (Sofia 1987)
- 2<sup>ème</sup> au championnat du monde de sambo (Milan 1988)



Tél. 03 89 24 86 63

68026 COLMAR Cedex

Direction des services départementaux de l'éducation nationale du Haut-Rhin

Dossier suivi par : William BEHAGUE Conseiller Pédagogique Départemental en EPS

Mél: i68cpdeps@ac-strasbourg.fr Inspection de l'éducation nationale CPD EPS Cité administrative de Colmar - Bâtiment D 3, rue Fleischhauer

CLASSES À PROJET SPORTIE Une ville – Un club – Une classe **Ecoles élémentaires publiques de Mulhouse** 

#### CONVENTION

#### Entre

#### La ville de Mulhouse, représentée par son Maire

et

la direction des services départementaux de l'Éducation nationale (DSDEN), représentée par monsieur le directeur académique des services de l'éducation nationale du Haut-Rhin

l'école Koechlin, représentée par son directeur

et

l'association sportive Espérance 1893 Judo de Mulhouse, représentée par sa présidente concernant la mise en place de Classes à projet sportif JUDO dans l'école élémentaire Koechlin et la prise en charge de l'enseignement de cette activité par les intervenants dont les noms figurent en annexe.

#### Considérant :

- La version en vigueur du code du sport relative à l'organisation et à la promotion des activités physiques et
- Les articles L322-1 à L322-6 du code du sport relatifs à la conformité des établissements d'accueil ;
- Le décret du 4 mai 2017 relatif à l'agrément des intervenants extérieurs apportant leur concours aux activités physiques et sportives dans les écoles maternelles et élémentaires publiques ;
- Le décret du 31 mars 2015 relatif au socle commun de connaissances, de compétences et de culture ;
- L'arrêté du 9 novembre 2015 relatif aux programmes d'enseignement du Cycle 2, Cycle 3 et Cycle 4 ;
- Le code du sport, sous-section 1 : Liste des diplômes, titres à finalité professionnelle ou certificats de qualification (Articles A212-1 à A212-1-1) et à l'annexe II-1 de l'article A212-1 du code du sport ;
- La circulaire du 21 septembre 1999 relative à l'organisation des sorties scolaires dans les écoles maternelles et élémentaires publiques ;
- La circulaire interministérielle du 6 octobre 2017 relative à l'encadrement des activités physiques et sportives dans les écoles maternelles et élémentaires publiques :
- La circulaire du 12 janvier 2022 relative au dispositif 30 minutes d'activités physiques quotidiennes ;
- La circulaire du 12 janvier 2022 relative au dispositif Une école Un club ;
- La convention-cadre de partenariat pour l'éducation par le sport CNOSF/SEPH/MENJS/MAA/MESRI;
- Les conventions multipartites MENJS/UNSS/USEP/fédérations françaises ;
- La circulaire départementale annuelle de l'éducation nationale, relative aux intervenants extérieurs à l'école maternelle et élémentaire.

#### **ARTICLE 1: Objectif du partenariat**

Les Classes à projet sportif offrent aux élèves volontaires la possibilité de bénéficier, après accord de leurs représentants légaux, d'un parcours sportif orienté sur l'activité physique et sportive **JUDO**, tout en suivant une scolarité ordinaire.

L'objectif est de permettre aux élèves, dès la classe de CE2, de mieux réussir leur scolarité par une pratique sportive renforcée et de leur donner envie de rejoindre une association sportive.

#### ARTICLE 2 : Éléments du projet éducatif et sportif dans le cadre duquel s'inscrit le partenariat

L'école primaire est le lieu où tous les élèves, sous la responsabilité de leur enseignant, peuvent développer, dans le cadre de séances régulières d'éducation physique et sportive, des connaissances et compétences permettant l'accès aux pratiques sportives, indispensable au développement de l'enfant.

Au travers des dimensions éducatives et motrices du judo, l'enseignant de la classe et l'intervenant contribuent à la construction de ces savoirs et à la construction des domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

L'organisation des séances d'enseignement doit garantir la continuité des apprentissages et la cohérence des enseignements au sein des classes et de l'école.

#### ARTICLE 3 : Modalités d'inscription

Le recrutement des élèves en Classe à projet sportif **judo** se fait prioritairement dans le pôle scolaire, mais est ouvert à l'ensemble des pôles scolaires mulhousiens, dans le cadre d'une démarche de dérogation scolaire.

Le recrutement est effectué par une commission constituée par au moins un conseiller pédagogique en EPS représentant l'éducation nationale et un éducateur sportif représentant la ville de Mulhouse.

Un entretien individuel avec les parents et les élèves sera proposé afin de s'assurer de la motivation de l'enfant et de l'engagement familial. Le niveau scolaire de départ ne doit pas être un frein à la candidature.

Le directeur académique, le maire ou leurs représentants valident la liste des élèves retenus.

Le cycle de **judo** commence en classe de CE2 et se poursuit jusqu'à la fin du CM2.

#### **ARTICLE 4: Fonctionnement**

Les élèves de CE2 pourront bénéficier, sur le temps scolaire, de 1 h 30 par semaine de pratique du **judo**.

Les élèves de Cours Moyen pourront bénéficier, sur temps scolaire de 2 h par semaine de pratique du **judo**.

Le temps consacré à l'enseignement de l'EPS prévu dans les programmes pour les autres domaines d'activité est ramené à 1 h 30 par semaine pour les CE2 et à 1 h 00 par semaine pour les CM1 et CM2. Cependant il sera possible de déroger à cette durée lorsque la classe bénéficiera d'un cycle de natation, dans la limite des 108 h d'EPS par an.

Classe	Temps d'enseignement du judo sur temps scolaire	Temps d'enseignement de l'EPS sur temps scolaire en dehors de l'enseignement du judo	Total de pratique sportive sur temps scolaire
CE2	1 h 30	1 h 30	3 h
CM1/CM2	2 h	1 h	3 h

L'encadrement de l'activité sera assuré conjointement par l'éducateur sportif désigné et rémunéré par la ville de Mulhouse et par l'enseignant de la classe.

L'enseignement du **judo** s'inscrit dans le programme d'éducation physique et sportive des écoles concernées et est soumis à la réglementation en vigueur.

S'agissant d'un enseignement assuré sur le temps scolaire de l'élève, les partenaires en garantissent la gratuité. À cette fin, le service éducation de la ville de Mulhouse prend en charge le coût des frais pédagogiques inhérents à cette activité ainsi que les déplacements des élèves de l'école jusqu'au lieu de pratique (si éloigné de l'école). Lieu de pratique : dojo du club Espérance 1893 judo se trouvant dans les locaux de l'école.

#### ARTICLE 5 : Conditions générales d'organisation et rôle des intervenants

- En vertu des dispositions des articles L312-3 et D312-1-1 et suivants du Code de l'éducation, les intervenants extérieurs à l'école primaire sollicités dans le cadre de l'enseignement de l'éducation physique et sportive sont soumis à l'agrément du directeur académique des services départementaux de l'éducation nationale (DASEN).
  - Leur agrément répond aux exigences fixées par le décret n° 2017-766 du 4 mai 2017.
- 2. La ville de Mulhouse atteste que ses intervenants sont autorisés à être rémunérés pour des actes d'enseignement et qu'ils sont assurés en responsabilité civile. Elle garantit leurs compétences dans les domaines d'intervention définis et les informe du contenu de cette convention.
  - Tous les intervenants en EPS doivent posséder une carte professionnelle à jour.
- 3. En partenariat avec l'enseignant chargé de la classe, l'intervenant conçoit et ajuste le projet sportif et éducatif dans le cadre de la Classe à projet sportif **judo**. Il construit le contenu des séances en s'assurant d'une progressivité pédagogique adaptée aux compétences et à l'âge des enfants.
  - Par sa présence et son action, il assure conjointement avec l'enseignant, la sécurité et la responsabilité pédagogique de l'organisation et de la mise en œuvre de l'activité.
- 4. Tout intervenant est tenu de respecter les personnels, le règlement intérieur de l'école (il en sera informé par l'enseignant), ainsi que les Valeurs de la République. Il doit adopter une attitude bienveillante à l'égard des élèves, s'abstenir de tout propos ou comportement qui pourrait choquer, et faire preuve d'une absolue réserve concernant les observations ou informations qu'il serait amené à recueillir lors de son intervention dans l'école.
  - Dès lors qu'un intervenant ne répond plus aux critères de compétence et d'honorabilité, le DASEN est fondé à lui retirer l'agrément. Si le comportement d'un intervenant perturbe le bon fonctionnement du service public de l'enseignement, s'il est de nature à constituer un trouble à l'ordre public ou s'il est susceptible de constituer un danger pour la santé ou la sécurité physique ou morale des mineurs, l'agrément lui est retiré.
- 5. L'activité de l'intervenant peut être suspendue à tout moment par l'enseignant de la classe ou le directeur d'école si elle ne s'avère pas conforme aux points cités aux points 3 et 4 du présent article.
- 6. Chaque année, un bilan pédagogique sera présenté par l'intervenant et l'enseignant lors d'un conseil d'école. Ce bilan sera transmis à l'IEN chargé de la circonscription et au service éducation de la ville de Mulhouse.
- 7. Une information réciproque, en cas d'absence ou de problème matériel justifiant l'ajournement de la séance, est indispensable.

#### ARTICLE 6 : Évaluation des élèves

- 1. La formation dispensée dans les Classes à projet sportif fait l'objet d'une évaluation régulière. Ces modalités d'évaluation sont définies dans le projet d'école.
- La concertation entre l'ensemble des partenaires intervenant dans la formation de l'élève concourt à la mise en place d'une observation continue de l'élève, des critères et des procédures d'évaluation tout au long de son parcours.
- 3. S'ajoutant aux concertations régulières, portant sur l'ensemble du dispositif, deux réunions annuelles de bilan réunissent les différents partenaires, aux fins d'évaluer chaque année de fonctionnement et de prendre en compte les éventuels ajustements dont la nécessité se ferait sentir pour un meilleur rendu du service.
- 4. Les équipes pédagogiques concernées (de l'école et du club sportif) sont associées à l'évaluation semestrielle de chaque élève. Elles détermineront les critères et les procédures d'évaluation (modalités, fréquence, etc.) des élèves.
- 5. L'évaluation sera réalisée par le club sportif pour la partie sportive, par l'école pour l'enseignement général. La scolarité d'un élève dans ce dispositif pourra être remise en cause si l'ensemble des professionnels s'accordent sur l'inadaptation du parcours proposé à l'élève.
- 6. L'inscription en Classe à projet sportif s'étend du CE2 au CM2. Des élèves peuvent intégrer l'option à

- chaque niveau selon les places disponibles. Toute nouvelle affectation doit avoir lieu conformément aux modalités d'affectation prévues à l'article 3 de la présente convention.
- 7. La sortie de la classe à projet sportif ne peut avoir lieu qu'en fin d'année scolaire et, selon les cas, en cours d'année après concertation des éguipes pédagogiques. La décision devra être dûment motivée.
- 8. Le cas échéant, un courrier de résiliation doit être adressé par la famille concernée conjointement à la municipalité et au directeur de l'école. La place libérée pourra être proposée à un autre élève. Le club sportif partenaire en est informé par la municipalité.

#### ARTICLE 7 : Conditions de sécurité

- 1. Elles sont liées à la spécificité de l'activité et à la réglementation en vigueur, indiquée dans le cadre réglementaire EPS 68 (disponible sur le site eps68 : <a href="http://www.eps68.site.ac-strasbourg.fr/">http://www.eps68.site.ac-strasbourg.fr/</a>)
- 2. Elles doivent faire l'objet d'une attention particulière de l'enseignant et de tous les intervenants à tous les moments de la séance et, le cas échéant, lors des trajets.
  - Il appartient à l'enseignant de la classe, s'il est à même de constater que les conditions de sécurité ne sont manifestement plus réunies, de suspendre ou d'interrompre immédiatement l'activité. Il en informe alors sans délai l'inspecteur de l'éducation nationale, sous couvert du directeur d'école.
  - En cas d'accident, l'enseignant reste maître des dispositions à prendre relatives aux interventions d'urgence.

#### **ARTICLE 8 : Les dispositifs complémentaires**

Afin de contribuer au principe de continuité pédagogique éducative entre les activités physiques scolaires, périscolaires et extrascolaires, dans les écoles disposant de classes à projet sportif, leur adhésion aux dispositifs « 30 minutes d'Activité physique quotidienne et « Une école-Un club » est obligatoire. La labellisation au dispositif « GÉNÉRATION 2024 » est encouragée.

#### ARTICLE 9 : Comité de pilotage et de suivi

Il est institué un comité de pilotage et de suivi des classes à projet sportif, co-présidé par l'IA-DASEN ou son représentant, et le maire de Mulhouse, ou son représentant.

Il est composé:

- d'un représentant du service éducation de la ville de Mulhouse ;
- d'un membre du service des sports de la ville de Mulhouse ;
- des inspecteurs des circonscriptions mulhousiennes ou de leurs représentants conseillers pédagogiques chargés de l'EPS;
- du conseiller pédagogique départemental en EPS ;
- des directeurs des écoles concernées ;
- des éducacteurs sportifs concernés.

Il a pour mission de procéder aux analyses, réflexions, recherches et mises au point qui permettront à chacun de prendre des décisions relevant de ses compétences. Il définit une stratégie globale sur l'ensemble des Classes à projet sportif en conformité avec les enjeux de l'EPS. Un bilan sera établi chaque année.

#### ARTICLE 10 : Droits à l'image

Toute photo ou vidéo destinée à être diffusée sur quelque support que ce soit doit obligatoirement faire l'objet d'une demande d'autorisation préalable, en appui sur le formulaire institutionnel de référence, adressée à l'IEN chargé de circonscription par l'initiateur du projet. Cette demande sera accompagnée du descriptif du projet précisant l'utilisation envisagée des prises de vue.

#### ARTICLE 11 : Engagement républicain

Toute personne intervenant dans l'école pendant le temps scolaire au titre de la présente convention a pris connaissance du contrat d'engagement républicain mentionné au 4° de l'article 25-1 de la loi du 12 avril 2000,

auquel a souscrit l'association qui l'a mandaté pour intervenir. L'intervenant s'engage à respecter l'intégralité des engagements pris au titre de ce contrat.

ADTIO		40	<b>D</b> '			4.
	-	17.	I )ıırdd	do I	a conver	าtı∧ท
		16.	Duice	uc i	a convei	IUVII

La convention est signée pour une durée de 3 ans.

Celle-ci peut être dénoncée en cours d'année soit par accord entre les parties, soit à l'initiative de l'une d'entre elles. Dans ce dernier cas, la dénonciation doit faire l'objet d'un préavis motivé de trois mois.

#### **ARTICLE 13: Modification éventuelle**

Toute modification de l'un des éléments nécessite un additif à la présente convention, qui doit être approuvé par tous les signataires de la présente convention.

À Mulhouse le	
---------------	--

Mme le maire de Mulhouse	M. le DASEN du Haut-Rhin	M. le directeur de l'école	Mme la présidente du club

## PARTIE 2

Dossier pédagogique pour les professeurs des écoles



Le jeu est quelque chose de sérieux, c'est le meilleur élément d'équilibre psychique chez l'enfant ! Jean Château

# DES JEUX D'OPPOSITION AUX JEUX DE COMBAT DE PRÉHENSION DE LA MATERNELLE AU CM2







#### **SOMMAIRE**

I.	<b>ANALYSE</b>	DE L'ACTIVITÉ	p. 1
	1)	Essence de l'activité	
	2)	Les enjeux	
	3)	Orientation pédagogique retenue	
II.	LES JEUX	D'OPPOSITION ET DE COMBAT (DE PRÉHENSION) DANS LES PROGRA	AMMES
	1)	Eléments des programmes en vigueur	p. 2
	2)	Les jeux d'opposition dans le Socle Commun de Connaissances, de	
		Compétences et de Culture (SCCCC)	p. 3
	3)	Proposition de repères d'apprentissage	p. 4
III.	PROGRES	SSION POSSIBLE	p. 5
	•	Maternelle (Cycle 1) et Cycle des Apprentissages Fondamentaux (Cycle 2)	
	•	Cycle de Consolidation (Cycle 3)	
IV.	LA SÉANO	CE	p. 6
	1)	Recommandations incontournables	
	2)	Recommandations générales	
	3)	Plan de séance pour les 3 cycles	
		Exemple de séance en Maternelle	p. 7
		Exemple de séance au cycle des Apprentissages Fondamentaux (Cycle 2)	p. 8
		Exemple de séance au cycle de Consolidation (Cycle 3)	p. 9
V.	DES EXER	RCICES D'ÉCHAUFFEMENT	p. 10
VI.	JEUX ET S	SITUATIONS DE COOPÉRATION ET D'OPPOSITION	p. 11
	1)	Tableau synoptique permettant de rechercher la situation adaptée à	
		l'objectif visé et au niveau de classe.	
	2)	Situations détaillées	p. 13
VII.	PROPOSI	TIONS DE RENCONTRES (CP/CE1 et CE2/CM1/CM2)	p. 19
	1)	CP/CE1	
	2)	CE2/CM1/CM2	p. 27
VIII.	POUR AL	LER PLUS LOIN	p. 35
	Un p	rojet inter disciplinaire	
IX.	ANNEXES	<b>3</b>	
	Anne	xe 1 : Echauffement avec des ballons de baudruche	p. 36
	Anne	xe 2 : Exemples d'étirements de fin de séance	p. 37
	Anne	xe 3 : Exemple de grille à compléter (Règles et explications)	p. 38
	Anne	exe 4 : Cadre de séance vierge	p. 39
BIBLI	OGRAPHIE	<u> </u>	p. 40

#### I) ANALYSE DE L'ACTIVITÉ:

#### 1) Essence de l'activité :

Les jeux d'opposition sont des activités de confrontation duelle dans lesquelles chaque adversaire a l'intention de vaincre, de s'imposer physiquement dans un combat organisé, en respectant des règles et des conventions relatives à la sécurité (ne pas faire mal).

#### 2) Les enjeux:

- ► La pratique des activités de combat va permettre à l'enfant :
  - de développer ses capacités psychomotrices ;
  - d'élaborer des stratégies adaptées à la motricité de l'adversaire ;
  - d'accepter les contacts corporels ;
  - de s'habituer à soutenir un effort corporel;
  - de respecter l'adversaire et les règles liées à l'activité.

#### Les ressources mobilisées sont :

- d'ordre psychologique : contrôler et vaincre (prise de risque, gestion de ses émotions, acceptation du contact, de ce qui pourrait être vécu comme une « agression ») ;
- d'ordre physiologique : vitesse, force, adaptation du système respiratoire à l'effort ;
- d'ordre informationnel : équilibre, vitesse d'organisation perceptive et de décision, capacité d'anticipation, coordination générale.

#### 3) Orientation pédagogique retenue :

#### ► au cycle1 : Maternelle

- Priorité est donnée aux jeux de coopération pour aller progressivement vers les jeux d'opposition.
- L'autre est d'abord considéré comme un partenaire avant de devenir un adversaire.
- L'opposition est d'abord médiée par un objet qui permet d'entrer dans l'opposition sans contact corporel direct.
- L'enseignant amènera les élèves à utiliser les actions élémentaires telles que : tirer, pousser, saisir, retourner...

#### ▶ au Cycle 2

- Si l'activité a déjà été abordée en Maternelle, on entrera plus rapidement dans les jeux d'opposition.
- On commence à aller vers les sports de préhension codifiés tels que le judo.

#### ► au Cycle 3

- Si l'activité n'a jamais été abordée auparavant, il est souhaitable de reprendre d'abord la progression proposée au Cycle 2.
- Il s'agit de créer des situations d'opposition à la mesure des élèves, qui nécessitent pour être résolues un effort de réflexion : passage de réponses spontanées à des réponses motrices plus élaborées (combinaisons).
- Mise en place de situations qui intègrent progressivement les règlements des sports de préhension codifiés tels que le judo.

Aux Cycles 2 et 3, un module d'apprentissage doit pouvoir aboutir à une rencontre sportive si possible dans une salle spécialisée (dojo).

Partie 2 : Dossier pédagogique Page 1 sur 40

#### II) LES JEUX D'OPPOSITION ET DE COMBAT (DE PRÉHENSION) DANS LES PROGRAMMES :

#### 1) Eléments des programmes en vigueur :

#### **MATERNELLE**

#### Objectif visé: Collaborer, coopérer, s'opposer

Pour le jeune enfant, l'école est le plus souvent le lieu d'une première découverte des jeux moteurs vécus en collectif. L'appropriation de différents modes d'organisation, le partage du matériel et la compréhension des rôles nécessitent des apprentissages.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits, etc.) conditionnent le plaisir de jouer, dans le respect des autres.

Pour les plus jeunes, il s'agit, dans les formes de jeu les plus simples, de comprendre et de s'approprier un seul rôle. L'exercice de rôles différents instaure les premières collaborations (vider une zone des objets qui s'y trouvent, collaborer afin de les échanger, les transporter, les ranger dans un autre camp, etc.). Puis, sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérober des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter, etc.) ou une réversibilité des statuts des joueurs (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place, etc.).

D'autres situations ludiques permettent aux plus « grands » d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser, etc.). Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu.

#### Attendus de fin de cycle :

Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

#### CYCLE 2 – Cycle des apprentissages fondamentaux (CP-CE1- CE2)

#### Champ d'apprentissage 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

## n° 31 du 30 juillet 2020 Spécificités du Cycle 2 :

Au cours du cycle 2, les élèves s'engagent spontanément et avec plaisir dans l'activité physique. Ils développent leur motricité, ils construisent un langage corporel et apprennent à verbaliser les émotions ressenties et actions réalisées. Par des pratiques physiques individuelles et collectives, ils accèdent à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).

#### Attendus de fin de cycle : Les jeux de lutte

S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.

Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.

Connaître le but du jeu. Reconnaitre ses partenaires et ses adversaires.

#### CYCLE 3 – Cycle de consolidation (CM1 – CM2 et 6ème)

#### Champ d'apprentissage 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

#### Spécificités du Cycle 3:

Au cours du cycle 3, les élèves mobilisent leurs ressources pour transformer leur motricité dans des contextes diversifiés et plus contraignants. Ils identifient les effets immédiats de leurs actions, en insistant sur la nécessaire médiation du langage oral et écrit. Ils poursuivent leur initiation à des rôles divers (arbitre, observateur...) et comprennent la nécessité de la règle. Grâce à un temps de pratique conséquent, les élèves éprouvent et développent des méthodes de travail propres à la discipline (par l'action, l'imitation, l'observation, la coopération, etc.).

#### Attendus de fin de cycle : Les jeux de combat (de préhension)

Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.

S'organiser tactiquement pour gagner le duel.

Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité.

Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

n° 31 du 30 juillet 2020

BO spécial n°2 du 26/03/2015 modifié par le BO n°25 du 24/06/2021

### 2) Les jeux d'opposition dans le Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture (SCCCC) :

Le SCCCC présente l'ensemble des savoirs fondamentaux : connaissances, compétences, valeurs et attitudes que tout élève doit savoir et maîtriser à la fin de la scolarité obligatoire.

	Domaine du socle commun	
Développer sa motricité et construire un langage du corps	<ul> <li>Connaître un vocabulaire spécifique et l'utiliser, notamment comme arbitre ou observateur.</li> <li>Après l'observation, transmettre intelligiblement un résultat chiffré ou observé à un camarade, une équipe.</li> <li>S'informer pour agir.</li> <li>Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.</li> <li>Oser s'engager dans l'espace proche de l'autre.</li> </ul>	Damaina 1
S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	<ul> <li>Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres (apprendre par essais-erreurs).</li> <li>Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.</li> <li>Coordonner ses actions pour coopérer, s'opposer à un ou des adversaires et gagner un affrontement.</li> <li>Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.</li> <li>Développer ses ressources : perceptions, vitesse de réaction, vivacité, coordination, anticipation,</li> <li>Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.</li> <li>Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.</li> </ul>	Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble	<ul> <li>Accepter de tenir des rôles spécifiques (les changements de rôles : joueur, arbitre, observateur).</li> <li>Connaître, comprendre, respecter et faire respecter les règles de sécurité.</li> <li>Installer, ranger le matériel.</li> <li>Développer sa volonté, sa confiance en soi, sa persévérance, sa combativité.</li> <li>Aider, encourager ses camarades, être solidaire.</li> <li>Être modeste dans ses victoires, et courageux face aux échecs.</li> </ul>	Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	<ul> <li>Savoir s'échauffer et savoir doser son effort.</li> <li>Sentir, comprendre et utiliser des principes de physique pour provoquer des déséquilibres, des retournements.</li> <li>Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie.</li> <li>Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.</li> <li>Découvrir le fonctionnement du corps humain et ses possibilités.</li> <li>Veiller au risque d'accident.</li> <li>Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.</li> </ul>	Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques
S'approprier une culture physique sportive et artistique	<ul> <li>Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.</li> <li>Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.</li> <li>Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.</li> </ul>	Domaine 5  Les représentations du monde et l'activité humaine

#### 3) Proposition de repères d'apprentissage : liste non exhaustive

## Maternelle (Cycle 1) Jeux d'opposition Entrer dans l'espace proche de l'autre et accepter que celui-ci entre dans le sien sans le vivre comme une agression

Coopérer puis s'opposer collectivement dans des jeux de lutte (préhension). S'opposer individuellement dans des jeux de lutte (préhension).

- coopérer collectivement puis en binômes
- s'opposer collectivement avec objet médiateur
- s'opposer individuellement (1 contre 1) avec objet médiateur (accepter le contact avec l'autre)
- s'opposer collectivement sans objet médiateur
- s'opposer individuellement (1 contre 1) sans objet médiateur (saisir, tirer, pousser, supprimer des appuis pour aller vers le plaqué, le retournement, l'immobilisation)
- utiliser des éléments simples de défense (repousser, esquiver, être mobile, répartir ses appuis)
- respecter les règles d'or (ne pas faire mal...)

## Cycle des Apprentissages Fondamentaux (Cycle 2) (CP - CE1 – CE2) Jeux d'opposition (jeux de lutte de préhension)

Dans une situation de jeu duel au sol, choisir le geste et la tactique adaptés pour immobiliser son adversaire tout en respectant son intégrité physique.

#### S'opposer dans une situation de jeu debout.

- coopérer collectivement puis en binômes
- s'opposer collectivement avec objet médiateur
- s'opposer individuellement (1 contre 1) avec objet médiateur (accepter le contact)
- s'opposer collectivement sans objet médiateur
- s'opposer individuellement (1 contre 1) sans objet médiateur (saisir, tirer, pousser, supprimer des appuis pour retourner et immobiliser)
- utiliser des éléments simples de défense (repousser, esquiver, être mobile, répartir ses appuis)
- s'engager dans des situations de jeux d'opposition debout
- respecter les règles d'or (ne pas faire mal...)
- observer des camarades selon des critères simples et arbitrer selon des règles simples

## Cycle de Consolidation (Cycle 3) (CM1 - CM2 - 6ème) leux d'opposition (jeux de combats de préhension)

Dans une situation de jeu duel au sol, choisir le geste et la tactique adaptés pour retourner et immobiliser son adversaire, tout en respectant son intégrité physique. S'opposer sous forme de jeu pour amener un adversaire au sol en toute sécurité.

- utiliser des éléments simples d'attaque (1 contre 1) pour retourner et immobiliser (saisir, tirer, pousser, supprimer les appuis, déséquilibrer)
- utiliser des éléments simples de défense (repousser, esquiver, être mobile, répartir ses appuis)
- à partir d'une situation de défense, se dégager, reprendre l'initiative pour retourner la situation en sa faveur
- sortir d'une immobilisation en supprimant les points de contrôle de l'adversaire
- dans des situations de jeux d'opposition debout, élaborer une stratégie pour provoquer l'erreur de l'adversaire
- déséquilibrer son partenaire pour l'amener au sol (un debout, un au sol) en toute sécurité (apprendre à amortir la chute)
- diversifier, enchaîner et adapter des actions en fonction des réactions de l'adversaire
- respecter les règles d'or (ne pas faire mal...)
- tenir un rôle d'arbitre, d'observateur, de secrétaire

Remarque: Si l'activité ne démarre qu'au Cycle 2, les éléments du Cycle 1 peuvent être pris en compte.

#### III) PROGRESSION POSSIBLE: On privilégiera le travail au sol.

#### MATERNELLE (Cycle 1) ET CYCLE DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX (Cycle 2)

Coopérer collectivement (cf. V : exercices échauffement spécifiques)

Coopérer en binômes (cf. V : exercices échauffement spécifiques)

S'opposer collectivement avec objet médiateur

Il ne faut pas aborder trop rapidement les situations d'opposition duelles.

S'opposer individuellement (1 contre 1) avec objet médiateur

S'opposer collectivement sans objet médiateur

S'opposer individuellement (1 contre 1) sans objet médiateur

#### Le plaqué (cycle 2)

Être capable de maintenir les deux omoplates de son partenaire en contact avec le tapis pendant 3".

#### L'immobilisation (cycle 2)

Être capable de contrôler son partenaire dos orienté vers le tapis en limitant ses possibilités de mouvement pendant 5" à 10".

Il est possible d'aborder le retournement avant le plaqué.

Le retournement (cycle 2) (partenaire en position quadrupédique) Être capable de retourner son partenaire sur le dos en utilisant les principes de déséquilibre.

Rencontre (cycle 2)

#### **CYCLE DE CONSOLIDATION (Cycle 3)**

#### L'immobilisation

Être capable de contrôler son partenaire dos orienté vers le tapis en limitant ses possibilités de mouvement pendant 10" à 20".

#### L'immobilisation + approche du retournement

Être capable d'associer un retournement à une immobilisation

Il est possible d'aborder le retournement avant l'immobilisation.

Le retournement (partenaire en position quadrupédique)

Être capable de retourner son partenaire sur le dos en utilisant les principes de déséquilibre.

#### Les sorties d'immobilisation

Être capable de sortir d'une immobilisation en supprimant les points de contrôle du partenaire.

#### Amener son partenaire au sol (approche de la chute avant)

A debout, B a les deux genoux au sol et les fesses relevées, A amène B sur le dos.

#### Initiation à la chute (4 situations)

#### Rencontre

#### IV) LA SÉANCE:

#### 1) Recommandations incontournables:

- Faire acquérir et respecter les règles d'or :
  - Je ne fais pas mal à l'autre
  - Je ne me laisse pas faire mal
  - Je retire tout bijou, j'ai les ongles courts, je n'ai pas le droit de griffer, mordre....

#### 2) Recommandations générales :

- Partir du jeu de **coopération** et aller vers l'opposition.
- L'autre est d'abord considéré comme un partenaire avant de devenir un adversaire.
- La résistance est d'abord passive, avant de devenir active.
- L'opposition est d'abord « médiée » par un objet (foulard, balle...).
- Laisser à l'enfant le temps :
  - de comprendre le jeu
  - d'observer et de repérer les comportements adaptés à la situation de base proposée
- Relancer en donnant des consignes plus précises, pour permettre à l'enfant de s'approprier la ou les situations (phase de structuration).
- Réinvestir et réutiliser les acquisitions et les solutions découvertes, dans des situations similaires.
- Rendre l'enfant autonome et responsable (arbitrage, rangement du matériel).
- Ne pas hésiter à faire changer de partenaire afin d'être confronté à des réactions différentes.
- Ne pas hésiter à refaire un même jeu à un autre moment de la séquence d'apprentissage.

#### 3) Plan de séance pour les 3 cycles :

#### a) Prise en main

→ Présentation du contenu de séance avec rappel de ce qui a été vécu précédemment.

#### b) Echauffement

- → Généralisé (activation cardio-pulmonaire).
- → Spécifique en tenant compte des objectifs visés dans la séance (mobilisation des articulations sollicitées, travail en vagues puis jeu collectif).

#### c) Partie principale

Contenu à adapter au vécu des élèves.

- → Jeux de coopération (Maternelle et parfois Cycle 2).
- → Jeux d'opposition par l'intermédiaire d'un objet puis jeux d'opposition directe.
- → Jeux d'opposition permettant d'atteindre l'objectif visé (problème à résoudre).
- → Au besoin apport technique (Cycle 2 et Cycle 3).
- → Petits combats au sol dès que possible

#### d) Retour au calme

- → Etirements passifs (voir annexe 3) ou exercices de respiration.... (pas indispensables)
- → Retour oral sur ce qui a été appris

#### e) Bilan de séance (peut se faire en classe)

## **Exemples de séances :**

Exemple de séance Cycle 1 : Grande section MATERNELLE

Objectif principal: Entrer dans l'opposition à l'aide d'objets médiateurs

Parties	OBJECTIFS	DÉROULEMENT et CONSIGNES	Durée	BILAN
Accueil	Prise en mains	En ligne, présentation rapide du contenu de la séance.	5 min	
	généralisé	Trottiner librement pendant une minute. Essayer de décrire une forme géométrique donnée au sol, trottiner en réduisant de plus en plus l'espace, sans se toucher.  Trottiner et réagir à des signaux visuels (ex : bras levé ⇒ s'arrêter, bras écartés ⇒ s'accroupir)  Par 2, jeu du leader : Suivre son camarade et faire comme lui (toucher le sol, ramper)		
Echauffement	spécifique	Mobilisation des articulations sollicitées par l'activité → s'asseoir en tailleur et pianoter avec les doigts, les griffes du chat, ouvrir la main puis la refermer  Se masser la nuque, dire oui et non avec la tête.  Essayer de poser ses genoux à côté des oreilles (le culbuto).  Se déplacer seul comme un chat, une araignée, un serpent,  Les bûcherons et les rondins : A joue le rôle du rondin de bois, il est à plat ventre, les bras dans le prolongement du tronc (les bras touchent les oreilles). B à genoux à côté de lui va faire rouler le rondin en le faisant tourner lentement dans l'axe, en avant, en arrière.  L'hélicoptère : un élève à 4 pattes, le 2ème est l'hélice qui tourne au-dessus de lui  Le louveteau : ramper entre les jambes et les bras d'un partenaire à 4 pattes	15 min	
Partie principale	The joint and also 4 maisons (avec round a maison)		20 min	
Retour au calme	Reprise en mains	Exercices de respiration (prise de conscience de la respiration abdominale en mettant une main sur le ventre).  Masser un camarade faire comme si on voulait mettre de la pommade sur tout son dos avec la main, à l'aide des 2 pouces dessiner le corps de l'araignée et ses pattes plusieurs fois du haut en bas, « griffer le dos » comme le petit chat aux griffes coupées (avec une balle si nécessaire).	5 min	

## Exemple de séance CYCLE 2

Objectif principal: Être capable de s'opposer directement à un adversaire (sans objet médiateur)

Parties	OBJECTIFS	DÉROULEMENT et CONSIGNES	Durée	BILAN
Accueil	Prise en mains	En ligne, présentation rapide du contenu de la séance.	5 min	
	généralisé	Trottiner librement pendant une minute, en avant, en arrière, en pas chassés de chaque côté. Trottiner et réagir à des signaux visuels (ex : bras levé ⇒ courir en arrière, bras écartés ⇒ pas chassés) Répondre aux consignes (assis, debout course).		
Echauffement	spécifique	Essayer de poser ses genoux à côté des oreilles (le culbuto). Se déplacer seul sur le ventre, sur le dos, à 4 pattes. Roulades avant. En position quadrupédique, ramener un pied après l'autre entre les bras. Sauts de lapin. Déplacement par deux en pas chassés (mains contre mains).	15 min	
	Jeu collectif	Course de relais: par équipes de 5, tous les partenaires d'une même équipe sont en file indienne, debout, jambes écartées, collés les uns aux autres. Le dernier de la file passe entre les jambes de ses partenaires pour devenir le premier.		
	Jeu d'opp. avec objet médiateur	• La queue du diable - cf. jeu n°5		
Partie principale	Jeux d'opposition directe	• Le solitaire – cf. jeu n°13 Il faut veiller à avoir plusieurs moments réflexifs lors de cette partie (comment fait-on? Que peut-on améliorer? Il est possible de demander aux élèves de se serrer la main au début et à la fin de chaque exercice ou mettre en place le salut du judo.	20 min	
		Il faut changer plusieurs fois de partenaire.		
Retour au calme	Reprise en mains	Culbuto. Quelques étirements passifs (voir annexe 3), exercices de respiration (prise de conscience de la respiration abdominale en mettant une main sur le ventre). Retour collectif sur ce qui a été appris.	5 min	

## Exemple de séance CYCLE 3

Objectif principal : Être capable de retourner sur le dos un adversaire placé en position quadrupédique

Parties	OBJECTIFS	DÉROULEMENT et CONSIGNES	Durée	BILAN
Accueil	Prise en mains	En ligne, présentation rapide du contenu de la séance.	3 min	
	généralisé	Trottiner puis répondre à des signaux visuels (ex : je lève le bras ⇒ arrêt).  Trottiner en changeant de rythme dans tous les sens, sans se toucher puis en pas chassés, puis en pas chassés décalés à droite et à gauche en avançant puis en reculant.  Course avec flexions et extensions.		
Echauffement	spécifique	Mobilisation des articulations sollicitées par l'activité → chevilles, genoux, poignets, colonne vertébrale (colonne cervicale et dorsale)  Déplacements en position quadrupédique puis sur le ventre avec possibilité de passer sur les camarades.  Roulades en avant et en arrière.  Courses en couples : A et B en position quadrupédique, B tient A par les chevilles, aller le plus rapidement à l'autre bout.	15 min	
	Jeu collectif	Courses de relais : 3 équipes de 8, tous les partenaires d'une même équipe sont debout, jambes écartées, collés les uns aux autres. Le dernier de la file passe entre les jambes de ses partenaires. Une fois devant, il touche la main du dernier qui à son tour passe entre les jambes de ses partenaires ( <u>remarque</u> : Lorsqu'on a frappé dans la main du dernier, on se place devant, jambes écartées). La première équipe ayant terminé a gagné.		
	Révision de ce que l'on connaît déjà (l'immobilisation)	<ul> <li>Revoir par deux ce qui a été fait la fois précédente.</li> <li>Si mon partenaire est à 4 pattes, que faut-il faire avant de l'immobiliser?</li> <li>⇒ le retourner (faire dire les verbes d'action, tirer, pousser, retourner).</li> <li>Faire sortir un occupant de sa maison – cf. situation n°12</li> </ul>		
Partie principale	Le retournement « le déséquilibre »	<ul> <li>Le fuyard : empêcher sa fuite – cf. situation n°15</li> <li>La tortue - cf. situation n°20</li> <li>Confrontation des différentes solutions trouvées : faire apparaître l'image de la chaise à laquelle on enlèverait un pied, puis deux, puis trois ⇒ elle tombe.</li> <li>Mettre en évidence que la force seule ne suffit pas, il faut déséquilibrer l'adversaire).</li> <li>Essayer l'une ou l'autre technique considérée et reconnue comme efficace.</li> <li>Consolidation : reprendre la dernière situation proposée puis proposer des combats au sol avec partenaire à 4 pattes comme position de départ ; compter jusqu'à 10 s'il y a immobilisation).</li> </ul>	40 min	
Retour au calme	Reprise en mains	Quelques étirements passifs, exercices de respiration Bilan de séance	5 min	

### V) DES EXERCICES D'ÉCHAUFFEMENT :

L'enseignant doit veiller à ne prendre dans cette liste que les exercices adaptés au profil et au vécu des élèves.

- Courses en déplacements variés (en avant, en arrière, en pas chassés, avec ½ tour, à clochepied, en sautillés divers), répondre à la consigne (plat ventre, plat dos, assis, debout, ...)
- Sauts pieds joints en avant, en arrière, à droite, à gauche.
- Mobilisation articulaire : poignets, chevilles, vertèbres cervicales, dorsales...
- Les pontés : ponter en passant de l'épaule droite à l'épaule gauche.
- Divers déplacements en position quadrupédique (en avant, en arrière, latéralement, dos face au tapis = l'araignée).
- Roulades diverses (veiller à la protection de la nuque).
- Sur le ventre, les rampés alternatifs ou simultanés.
- La chenille : ramper en groupant puis extension.
- Le rameur en avant et en arrière.
- La « langouste » : ramper sur le dos en se tournant alternativement vers la droite puis vers la gauche comme pour repousser un éventuel adversaire.
- Sauts de lapin.
- La puce : en position quadrupédique, se déplacer vers l'avant en décollant les 4 membres en même temps.
- En position quadrupédique, ramener un pied après l'autre entre les bras.
- Le pénitent : marcher à genoux, mais les deux genoux ne sont jamais en contact avec le sol en même temps.

#### Exercices nécessitant une collaboration :

- Course : les partenaires sont à plat ventre (perpendiculairement à l'axe de la course), espacés de 50 cm, mettre un pied dans chaque espace.
- Un élève sur deux a les jambes écartées, le suivant est en position basse de saut de mouton, passer entre les jambes du premier et sauter au-dessus du suivant.
- Sauts pieds joints de part et d'autre d'un partenaire qui est couché sur le ventre ou sur le dos.
- Par 2, face à face, mains contre mains déplacements en pas chassés.
- Déplacements en « zigzag » à plusieurs, en course normale ou en pas chassés.



- Dessus/dessous : A en position quadrupédique, B passe au-dessus et repasse sous A.
   Variante : repasser sous le partenaire en étant sur le dos.
- Courses par couples : A et B en position quadrupédique, B tient A par les chevilles, atteindre l'arrivée le plus rapidement possible (coopération et coordination).
- Par deux, assis dos à dos, au signal A doit atteindre la ligne d'arrivée avant d'avoir été touché ou attrapé par B (l'enseignant est face à A pour donner le signal de départ ⇒ réaction à un signal visuel ou auditif).
  - Variante possible : A est assis, B est à 1 mètre devant à plat ventre.
- Diverses courses de relais : A va chercher une balle qu'il va apporter à un partenaire qui à son tour ira la reposer...
- Course avec un ballon : <u>2 ou plusieurs équipes</u> : en se déplaçant à 4 pattes, il faut pousser le ballon avec la tête et l'amener à un partenaire situé à quelques mètres.
- Une équipe debout, jambes écartées, les uns collés aux autres, le dernier de la file passe entre les jambes de ses camarades. Arrivé devant, il se lève, se place jambes écartées et touche la main du dernier qui à son tour passe entre les jambes de ses camarades. La première équipe ayant terminé a gagné.

Echauffement avec ballons de baudruche (voir annexe 2).

### VI) JEUX ET SITUATIONS DE COOPÉRATION ET D'OPPOSITION :

1) Tableau synoptique permettant de rechercher la situation adaptée à l'objectif visé et au niveau de classe.

Le choix des situations sera fait en fonction de l'objectif recherché.

Les niveaux de classe proposés le sont à titre indicatif (il faut tenir compte du vécu des élèves).

	CITLLA	TIONIC		À	PROF	OSE	R DE	PRÉ	FÉRE	NCE	EN
	SITUATIONS			Maternelle			Cycle 2			Cycle 3	
	Numéros (n°) + Jeux Actions Formes de travail		PS	MS	GS	СР	CE1	CE2	CM1	CM2	
	S'o	opposer avec u	n objet m	édi	ateu	r					
1.	La traversée d'un territoire	- protéger un objet									
	avec foulards	- saisir	Collective	+	+	+	+	+	+		
		- coopérer									
2.	•	- protéger un objet									
	avec foulards	- saisir	Collective	+	+	+	+	+	+		
_	La succe du diable (a)	- coopérer									
3.	La queue du diable (a)	- saisir, esquiver	Collective 1		١.		١.	١.	١.	١.	
		- protéger - coopérer	Collective 1	+	+	+	+	+	+	+	+
1	La queue du diable (b)	- saisir									
٠.	La queue du diable (b)	- protéger	Collective 2	+	+	+	+	+	+	+	+
		- esquiver	Concentre 2	•	'		ļ .	-	ļ .	ļ .	
5.	La queue du diable (c)	- saisir									
	4,	- esquiver	Duelle	+	+	+	+	+	+	+	+
6.	Les pinces à linge	- esquiver	1								
		- saisir	Duelle		+	+	+	+	+		
		- protéger un objet	t								
7.	Le ballon tiraillé	- saisir, tirer									
		- protéger un objet	Duelle	+	+	+	+	+	+		
		- résister									
8.	Rugby au sol	- coopérer									
		- saisir	Collective						+	+	+
		- tirer, pousser									
		- contrôler									
		S'opposer sans	objet mé	diat	eur						
9.	Toucher les lapins qui	- saisir	Collective		+	+	+	+	+		
	rejoignent leur terrier	- coopérer	Collective		Ľ		Ľ	'	Ľ		
10.	Le barrage :	- saisir									
	bloquer les lapins qui	- contrôler	Collective		+	+	+	+	+	+	+
	rejoignent leur terrier	- coopérer									
11	La lavra et las assessor	- résister - anticiper									
11.	Le loup et les agneaux	- anticiper - coopérer	Collective			+	+	+	+	+	+
		- se protéger				_	_	Т.		"	
12	Faire sortir un occupant de sa										
	maison	- pousser									
	<del></del>	- faire rouler			+	+	+	+	+	+	+
		- porter	Duelle								
		- résister				L	L	L	L		
13.	Le solitaire	- tirer									
		- (re)pousser	Duelle			+	+	+	+	+	+
		- esquiver									
14.	La limace et la salade	- retenir									
		- tirer	Duelle		+	+	+	+	+	+	+
		- se dégager									

		1									
15.	Le fuyard	- saisir et contrôler									
		- se dégager	Duelle				+	+	+	+	+
		- immobiliser									
16.	La crêpe	- contrôler	Duelle			+	+	+	+	+	+
		- immobiliser	Duelle			т	т.		Т.	Т.	т
17.	Le contrôleur	- saisir et contrôler	Duelle			+	+	+	+	+	+
		- se dégager	Duelle			Т.	т		Т.	Т.	т
	DÉCOUVRIR CE QU'ON APPEL	F IMMOBILISER SON	ADVFRSAIRI	=							
18.	Exemples d'immobilisations (a				vcle 2	١					
	•	1	a., a pare		, с.с =	,					1
19.	Le touche chevilles	- esquiver	Duelle				+	+	+	+	+
		- saisir									
20.	La tortue	- renverser									
		- tirer et pousser	Duelle		+	+	+	+	+	+	+
		- résister									
21.	Le pot de colle	- saisir - tirer									
		- pousser	Duelle				+	+	+	+	+
		- résister									
	DÉCOUVRIR LE PRINCIPE DU D	ÉSÉQUILIBRE POUR R	ETOURNER S	SON A	DVER	SAIRE	SUR	LE DO	os		
22.	Exemples de retournements (										
22	Le nain et le géant	- se déplacer	· ·	1			_				
23.	Le main et le geant	(mobilité)	Duelle			+	+	+	+	+	+
		- tirer et pousser	Duelle			т	т	_			_
24	Le touche cheveux	- esquiver									
24.	Le touche cheveux	- anticiper									
		· ·	Duelle			+		١.	١.	+	١.
		- se protéger	Duelle		+		+	+	+		+
		- se déplacer									
25	1	(mobilité)									
<b>25</b> .	Le sumo	- saisir									
		- tirer et pousser	D11-				١.	_	_	_	
		- déséquilibrer	Duelle				+	+	+	+	+
		- se déplacer									
26	La van da falla	(mobilité)									
26.	La ronde folle	- saisir									
		- tirer et pousser	Collective								
		- déséquilibrer	ou duelle						+	+	+
		- se déplacer									
		(mobilité)									
27.	David et Goliath	- saisir et tirer									
		- pousser de côté	Duelle						+	+	+
		- déséquilibrer									
28.	Le combat de coq	- déséquilibrer									
		- pousser	Duelle						+	+	+
l		- esquiver									

#### APPROCHE DE LA CHUTE AVANT ET DE LA CHUTE ARRIÈRE

#### **Chute avant:**

**29**.

- Par deux : un à genoux, l'autre debout devant lui fait une forme de Kubi-nage ou d'Hiza-guruma
- Seul à genoux, rentrer le bras droit entre les jambes, mettre sa main gauche en appui puis rouler audessus de l'épaule et frapper le sol
- Par deux, le bras roulé avec frappe au sol

#### **Chute arrière:**

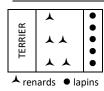
- Partir du culbuto auquel on ajoute la frappe au sol

#### **POUR ALLER PLUS LOIN AU CYCLE 3 - Apprentissage technique**

L'apprentissage de techniques où les deux élèves sont debout et l'un des deux fait chuter son partenaire sera effectué uniquement si l'enseignant (ou l'intervenant) dispose d'un diplôme justifiant de ses compétences dans le domaine.

#### 2) Situations détaillées :

#### 1. La traversée d'un territoire avec foulards – lapins et renards : 30"

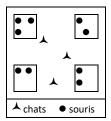


Des lapins (à 4 pattes) avec chacun un foulard à l'arrière du pantalon doivent atteindre leur terrier sans se faire prendre le foulard. Pour cela, ils doivent traverser une zone centrale où se trouvent des renards (à 4 pattes et sans foulards). Les renards doivent attraper le plus de foulards possibles. Le lapin qui s'est fait prendre le foulard repart à sa position de départ et attend la fin du jeu (les lapins et les renards sont à 4 pattes).

Variante 1 : Mettre une réserve de foulards pour les lapins qui se sont fait prendre le leur.

Variante 2 : Le jeu peut se faire au sol ou debout.

#### 2. Rejoindre une des 4 maisons avec foulards – chats et souris : 30"



Les souris (2/3 de l'effectif) sont réparties dans 4 maisons constituées chacune de 2 tapis et situées aux 4 coins de l'espace délimité.

Les chats (1/3 de l'effectif) essaient d'attraper les foulards placés dans le dos des souris au moment où elles cherchent à changer de maison.

Les souris peuvent chercher un foulard dans une réserve quand elles n'en ont plus.

Variante 1 : Lorsqu'une souris s'est fait prendre le foulard, elle devient chat et le chat devient souris

Variante 2 : Ce jeu est possible en position quadrupédique ou debout.

#### 3. La queue du diable (a):

**Version collective 1**: La classe est divisée en deux ou en quatre équipes. Deux équipes s'opposent (foulards de couleurs différentes pour chaque équipe). Chaque enfant accroche un foulard à l'arrière du pantalon.

Les élèves de l'équipe A doivent attraper les foulards de l'équipe B et vice versa.

Chaque élève a la possibilité de rechercher un foulard dans une réserve afin de continuer le jeu.

#### 4. La queue du diable (b):



**Version collective 2**: Les 6 diables, qui ont un foulard dans le dos, se trouvent au milieu d'un cercle de taille variable ou dans une zone bien délimitée (tapis) et ne doivent pas en sortir.

Les autres enfants (nombre variable) évoluent autour de ces diables et cherchent à leur prendre le foulard.

Le joueur qui a arraché la queue d'un diable devient diable à sa place.

Variante 1 : Un seul diable se trouve dans la zone délimitée.

Variante 2 : Les joueurs à l'extérieur de la zone remplacent le diable s'ils se font toucher par celui-ci.

#### 5. La queue du diable (c):



**Version duelle :** 1 contre 1. L'espace est délimité. Il s'agit d'attraper le foulard de son adversaire sans se faire prendre le sien. Le foulard se trouve dans le dos (il dépasse environ de 20 cm de l'arrière du pantalon).

Peut se pratiquer au sol (position quadrupédique) ou debout.

Variante 1 : Idem mais en distinguant les rôles d'attaquant et de défenseur, un seul élève a un foulard et le défend.

Variante 2 : Chaque enfant a 3 ou 4 foulards accrochés au pantalon. Il s'agit de prendre le plus de foulards possibles en un temps donné (30").

#### 6. Les pinces à linge:

Les enfants sont par 2. Des pinces à linge (même nombre pour chacun) sont accrochées à leurs vêtements (aux manches ou dans le dos).

Enlever le plus vite possible les pinces à linge de son partenaire.

Partie 2 : Dossier pédagogique Page 13 sur 40

Variante 1: Un seul enfant a des pinces à linge

Variante 2 : Chacun a une seule pince à linge (l'enlever le plus vite possible)

Peut se pratiquer au sol et debout. Au sol, interdit de se mettre sur le dos.

#### 7. <u>Le ballon tiraillé</u> :



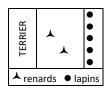
Au sol, A (attaquant) essaie de prendre le ballon que B veut conserver dans ses bras (B est en position quadrupédique coudes rentrés, A est à genoux à côté de lui)

Variante: B est en position assise

#### 8. Rugby au sol:

Deux équipes sont à genoux face à face (espace délimité). Il s'agit d'aller déposer un ballon derrière la ligne d'en but adverse. Il est interdit de se mettre debout (on considère qu'un enfant est toujours au sol à partir du moment où il a un genou en contact avec le sol (passes vers l'avant autorisées).

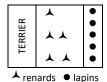
#### 9. Toucher les lapins qui rejoignent leur terrier : 30"



Des lapins (à 4 pattes) doivent atteindre leur terrier sans se faire toucher. Pour cela, ils doivent traverser une zone centrale où se trouvent des renards (à 4 pattes) en nombre réduit. Le lapin qui s'est fait toucher repart à sa position de départ puis peut à nouveau tenter sa chance.

Variante : Le jeu peut se faire debout.

#### 10. Le barrage : bloquer les lapins qui rejoignent leur terrier : 30"



Des lapins (à 4 pattes) doivent atteindre leur terrier sans se faire bloquer (contrôler). Pour cela, ils doivent traverser une zone centrale où se trouvent des renards (à 4 pattes) qui veulent les bloquer pour les empêcher d'avancer.

A la fin du temps, on compte le nombre de lapins n'ayant pas réussi à atteindre la zone.

#### 11. Le loup et les agneaux :

Un loup (un élève) a devant lui un troupeau (une file d'élèves). L'agneau que le loup doit attraper est le dernier de la file, les autres doivent le protéger en s'interposant devant le loup sans se désunir.

Jeu intense : changer souvent de loup.

#### 12. Faire sortir un occupant de sa maison :



L'élève B est sur le ventre dans sa maison (1 tapis) et veut y rester. L'élève A qui est à genou à côté de lui doit le faire sortir entièrement.

Variante : Changer la position de départ (B sur le dos ou à 4 pattes).

#### 13. Le solitaire :

A à l'intérieur d'un tapis, B à l'extérieur. A empêche B d'y entrer. A et B sont à genoux.

#### 14. La limace et la salade :



L'élève B (la limace) se couche sur le ventre, l'élève A le maintient.

Au signal, B essaie de toucher la « salade » (balle ou foulard) qui se trouve placée devant lui (à 1m50 / 2m environ). Interdiction de tenir les chevilles.

#### 15. Le fuyard : empêcher sa fuite



L'élève B est sur le ventre au centre d'un tapis et veut en sortir. L'élève A qui est à genou à côté de lui doit l'en empêcher.

Variante : B est sur le dos, A l'empêche de sortir en le gardant <u>immobilisé</u> sur le dos.

Partie 2 : Dossier pédagogique Page 14 sur 40

#### 16. La crêpe:

B sur le dos, A doit le garder dans cette position <u>sans le tenir</u> (utilisation du poids du corps). B essaie de se mettre sur le ventre.

#### 17. Le contrôleur:

B est couché sur le dos au centre d'un tapis. A est à genoux à côté de lui et le maintient dos au sol. B doit essayer de se retourner à plat ventre, A l'en empêche en le maintenant immobilisé.

#### 18. DÉCOUVRIR CE QU'ON APPELLE IMMOBILISER SON ADVERSAIRE :

- → Exemples d'immobilisations (apport technique minimal, à partir du Cycle 2)
  - Règles sécuritaires : en dehors des règles minimales déjà connues il est nécessaire de prendre en compte le fait qu'il ne faut pas qu'il y ait de contrainte sur la nuque.
  - Il faut arriver à garder l'adversaire sur le dos pendant une durée définie (5, 10 ou 15 secondes)











#### 19. Le touche chevilles:

A et B à 4 pattes, essayer de toucher ou d'attraper une cheville du partenaire en évitant de se faire toucher les siennes.

Variante : Définir des rôles différents en distinguant l'attaquant du défenseur.

#### 20. La tortue :

Le joueur B (la tortue) est à 4 pattes coudes au sol, immobile. Le joueur A est à côté de lui. Au signal, A essaie de mettre B sur le dos (B doit essayer de rester à 4 pattes).

Variante à réaliser plus tard : B est à plat ventre

#### 21. Le pot de colle :

B est à 4 pattes, A à genoux à côté doit l'empêcher de se relever en s'accrochant à lui et en le tirant. Variantes : Il est possible de varier les positions de départ.

#### 22. DÉCOUVRIR LE PRINCIPE DU DÉSÉQUILIBRE POUR RETOURNER SON ADVERSAIRE SUR LE DOS

- → Exemples de retournements (partenaire en position quadrupédique, à partir du Cycle 2)
  - Mettre en avant le principe du déséquilibre c'est-à-dire enlever des appuis (exemple de la chaise). Au minimum 2 appuis à enlever.







#### 23. Le nain et le géant :

B en position quadrupédique, A debout face à lui. A doit passer derrière lui sans le tenir. B essaie de rester en face de A.

Variante : A est autorisé à tenir B.

#### 24. Le touche cheveux :

A sur le dos peut s'aider des avant-bras et des jambes pour se déplacer toujours avec le dos orienté vers le tapis. B debout entre les jambes de A doit lui toucher les cheveux <u>en le contournant</u>. A l'en empêche en utilisant également les jambes.

Variante : B peut tenir les genoux de A.

Partie 2 : Dossier pédagogique Page 16 sur 40

#### 25. Le sumo :

Départ debout, faire sortir le plus de fois possible l'adversaire de la zone délimitée : Position de départ « épaule contre épaule » et mains dans le dos.



Variante 1 : Position de départ « chacun saisit les avant-bras de son adversaire ».

Variante 2 : Possibilité de faire toucher le sol de l'adversaire avec une autre partie du corps que les pieds (à partir du CE2).

**ATTENTION**: Coups et percussions sont interdits.

#### 26. La ronde folle:



Plusieurs enfants se tiennent par les bras sans se lâcher autour d'un cerceau plat ou d'un tapis. Il s'agit de faire poser un pied ou un genou à ses camarades dans cette zone (possible à 2, 3, ou plus  $\rightarrow$  tirer - pousser).

#### 27. David et Goliath:

A debout, B à genoux. A doit amener B sur le dos (interdiction de pousser en arrière).

#### 28. Le combat de coqs :



Accroupis face à face, pousser l'autre pour le déséquilibrer, mains contre mains. Peut permettre une initiation à la chute arrière s'il y a coopération.

#### 29. APPROCHE DE LA CHUTE AVANT ET DE LA CHUTE ARRIÈRE :

→ Situations de travail permettant une approche de la chute en toute sécurité (pour aller plus loin au Cycle 3)

#### 2 situations différentes

Tirer sur la manche du partenaire pour le déséquilibrer et l'amener sur le dos (si l'élève n'a pas de veste, il faut le tenir au niveau de l'avantbras).

#### Points importants:

- Il faut retenir le partenaire en tenant la manche ou l'avant-bras.



En arrivant sur le dos, celui qui chute frappe le sol avec la main libre, à côté de la cuisse.





Initiation à la chute avant. Bras droit entre les jambes, mettre sa main gauche en appui puis rouler au-dessus de l'épaule droite et frapper le sol avec la main gauche



Position de la tête pour ne pas se faire mal (regard vers le nombril)



Position des mains au moment de la frappe au sol pour amortir la chute arrière

#### **POUR ALLER PLUS LOIN AU CYCLE 3 - Apprentissage technique**

L'apprentissage de techniques où les deux élèves sont debout et l'un des deux fait chuter son partenaire sera effectué uniquement si l'enseignant (ou l'intervenant) dispose d'un diplôme justifiant de ses compétences dans le domaine.

#### **VII) PROPOSITIONS DE RENCONTRES:**

#### 1) Rencontre de jeux d'opposition au CP/CE1 :

#### A) PRINCIPES:

- La rencontre durera env. 2h et chaque élève participera à 3 situations d'opposition différentes.
- Des élèves de CM, spécialement préparés, assureront l'arbitrage et le secrétariat.
- Il est impératif d'avoir vécu une séquence d'apprentissage.

#### B) <u>FONCTIONNEMENT</u>:

- 2 classes se rencontrent : classe A et classe B.
- Chaque classe constituera des équipes de niveau de 2, 3 ou 4 joueurs (équipe 1 = les plus forts...équipe 8 ou 9 = les moins forts). Chaque élève devra connaître la lettre attribuée à sa classe, son numéro d'équipe et son numéro de joueur : les annonces des différents combats seront ainsi plus évidentes.
- On attribue des points de couleur : vert si réussite ou match gagné, rouge si échec ou match perdu, orange en cas d'égalité.
- Chaque équipe jouera le même jeu en même temps. <u>Exemple</u>: Pour le jeu n°1, 8 ou 9 terrains sont matérialisés et toutes les équipes jouent ce jeu en suivant l'ordre défini sur la feuille d'arbitrage.
- Les jeux se dérouleront sur des aires de 2 mètres de côté ou de 3 mètres sur deux.
- Un échauffement sera proposé avant le début de la rencontre.

<u>Remarques</u>: pour répartir les élèves dans les diverses équipes, il faut tenir compte à la fois de leur morphologie, de leur vivacité et de leur sens de la combativité.

#### C) SITUATIONS D'OPPOSITION RETENUES :

#### ♦ JEU 1 : La queue du diable

Durée: 1 minute

**But :** Les joueurs sont debout avec un foulard dépassant de 20 cm de l'arrière du pantalon. Au signal de départ, chaque joueur essaie de s'emparer du foulard de son adversaire. Le joueur qui a gagné est celui qui a attrapé le plus de foulards en 1 minute.

L'arbitre remet le foulard en place à chaque fois.

<u>Point vert</u> : pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards. <u>Point rouge</u> : pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards.

Point orange : en cas d'égalité.

------

#### ♦ JEU 2 : Le ballon tiraillé

Durée: 2 fois 30 secondes

But: Le joueur B est à 4 pattes, recroquevillé en tenant un ballon entre ses bras et ses jambes. Au signal, le joueur A (le voleur), à genoux à côté de B, tente de s'emparer du ballon.

Au bout des 30 secondes, on note le résultat de A puis on inverse les rôles.

<u>Point vert</u> : pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon.

<u>Point rouge</u>: pour le voleur s'il ne parvient pas à prendre le ballon.

#### ♦ JEU 3 : Le combat corps à corps au sol (Départ assis jambes tendues, dos à dos)

Durée : 30 secondes

But : Faire toucher les deux omoplates de l'adversaire au sol pendant 3 secondes.

(l'arbitre comptera en disant « et 1, et 2, et 3 »)

Le combat peut donc être terminé avant la fin des 30 secondes.

Point vert : pour le joueur qui a immobilisé son adversaire.

<u>Point rouge</u> : pour le joueur qui a été immobilisé.

Point orange : Si aucun des 2 joueurs n'a réussi à immobiliser son adversaire.

Partie 2 : Dossier pédagogique Page 19 sur 40

#### ORGANISATION LE JOUR DE LA RENCONTRE :

#### ♦ Répartition des élèves et des arbitres :

- Les élèves sont placés aux aires de jeux correspondant à leur numéro d'équipe (ex : on retrouvera sur l'aire 1 les équipes n° 1, on retrouvera sur l'aire 7 les équipes n° 7) ;
- Les arbitres sont répartis sur les différentes aires de jeu.

#### **◆** Arbitrage:

- Les élèves d'une classe de CM arbitrent (ils lèvent la main quand les équipes sont prêtes).
- Il y a 3 élèves de CM par surface de combat (1 élève arbitre, le deuxième et le troisième assurent le secrétariat et la gestion des enfants qui attendent en position assise).

Voir modèle de fiche d'arbitrage.

- Le début et l'arrêt de chaque exercice sera donné par un adulte à l'ensemble des élèves.
- Prévoir au moins 1 parent par classe.

#### ♦ Résultats :

- Les résultats seront donnés pour chaque classe à la fin de la rencontre. La classe ayant remporté le plus de points verts aura gagné. En cas d'égalité, les deux équipes seront déclarées vainqueurs.

#### ♦ Sécurité :

- Tout objet pouvant blesser l'un ou l'autre enfant est interdit (boucle d'oreille, bague, montre, bracelet, chaînette...).
- Tout comportement d'antijeu et tout acte jugé dangereux sera interdit et sanctionné (ex : prise de la tête de l'adversaire à deux mains, tenue des doigts, tirage de cheveux...).

#### ♦ Matériel à prévoir :

- Une trousse de secours est à prévoir pour la rencontre.
- Les élèves devront avoir de quoi boire (de l'eau si possible).
- Chaque élève aura son carton complété avant la rencontre (cf. annexe 1).
- Les fiches d'arbitrage seront à compléter le jour de la rencontre en fonction du nombre d'élèves présents dans chaque classe.

#### Annexe 1

LETTRE	ÉCOLE :		CLASSE :					
NOM et Prénom : .								
ÉQUIPE n°	<b>N°</b> I	<b>D'ÉQUIPIER</b> (en	toure le tien) :	1	2	3	4	

Classe <b>A</b> :									
N°1	N°2	N°3							

Nombre								
d'élèves								
3/3								

Classe B:		
N°1	N°2	N°3

**Notation**: Point **V**ert = match gagné

Point **O**range = égalité

Point Rouge = match perdu

Equipes n°: ....

		Ordre des combats	(	CLASSE A	4	CLASSE <b>B</b>			
_		,		Orange	Rouge	<b>V</b> ert	Orange	Rouge	
	1	A1 contre B1							
	2	A2 contre B2							
	3	A3 contre B3							
Jeu 1	4	A2 contre B1							
	5	A1 contre B3							
La queue du diable	6	A3 contre B2							
	7	A2 contre B3							
	8	A3 contre B1							
	9	A1 contre B2							
	1	A1 contre B1							
	2	A2 contre B2							
	3	A3 contre B3							
Jeu 2	4	A2 contre B1							
	5	A1 contre B3							
Le ballon tiraillé	6	A3 contre B2							
	7	A2 contre B3							
	8	A3 contre B1							
	9	A1 contre B2							
	1	A1 contre B1							
	2	A2 contre B2							
Jeu 3	3	A3 contre B3							
Jeu 5	4	A2 contre B1							
	5	A1 contre B3							
Le combat corps à corps	6	A3 contre B2							
au sol	7	A2 contre B3							
	8	A3 contre B1							
	9	A1 contre B2							
		TOTAL POINTS							

<u>JEU 1</u> —	<ul> <li>➤ La queue du diable</li> <li>O → même nombre de foulards attrapés</li> </ul>	<ul> <li>V → pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards</li> <li>R → pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards</li> </ul>
<u>JEU 2</u> —	> Le ballon tiraillé	<ul> <li>V → pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon</li> <li>R → pour le voleur s'il ne réussit pas à s'emparer du ballon</li> </ul>
IFII3 —	→ Le combat corns à corns au sol	V → nour le joueur qui a immobilisé son adversaire

<u>JEU 3</u>  $\rightarrow$  Le combat corps à corps au sol

V → pour le joueur qui a immobilisé son adversaire

O → si personne n'a été immobilisé

Classe A:											
N°1	N°2	N°3									

Nombre d'élèves

3/2

Classe B:						
N°1	N°2					

**Notation**: Point **V**ert = match gagné

Point **O**range = égalité

Point **R**ouge = match perdu

Equipes n°: ....

	Ordre des combats		CLASSE <b>A</b>			CLASSE <b>B</b>		
_				Orange	Rouge	<b>V</b> ert	Orange	Rouge
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A3 contre B1						
Jeu 1	4	A1 contre B2						
	5	A2 contre B1						
La queue du diable	6	A3 contre B2						
	7	A1 contre B1						
	8	A2 contre B2						
	9	A3 contre B1						
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A3 contre B1						
Jeu 2	4	A1 contre B2						
	5	A2 contre B1						
Le ballon tiraillé	6	A3 contre B2						
	7	A1 contre B1						
	8	A2 contre B2						
	9	A3 contre B1						
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
Jeu 3	3	A3 contre B1						
Jeu 5	4	A1 contre B2						
Le combat corps à corps au sol	5	A2 contre B1						
	6	A3 contre B2						
	7	A1 contre B1						
	8	A2 contre B2						
	9	A3 contre B1						
	TOTAL POINTS							

<u>JEU 1</u> →	► <b>La queue du diable</b> O→ même nombre de foulards attrapés	<ul> <li>V → pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards</li> <li>R → pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards</li> </ul>
<u>JEU 2</u> →	Le ballon tiraillé	<ul> <li>V → pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon</li> <li>R → pour le voleur s'il ne réussit pas à s'emparer du ballon</li> </ul>
JEU 3	Le combat corps à corps au sol	V → pour le joueur qui a immobilisé son adversaire

O → si personne n'a été immobilisé

Classe A:	
N°1	N°2

Nombre d'élèves

Classe B:							
N°1	N°2	N°3					

Point **V**ert = match gagné **Notation**:

Point **O**range = égalité

Point **R**ouge = match perdu

Equipes n°: ....

	Ordre des combats		CLASSE <b>A</b>			CLASSE <b>B</b>		
			<b>V</b> ert	Orange	Rouge	<b>V</b> ert	Orange	Rouge
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A1 contre B3						
Jeu 1	4	A2 contre B1						
	5	A1 contre B2						
La queue du diable	6	A2 contre B3						
	7	A1 contre B1						
	8	A2 contre B2						
	9	A1 contre B3						
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A1 contre B3						
Jeu 2	4	A2 contre B1						
	5	A1 contre B2						
Le ballon tiraillé	6	A2 contre B3						
	7	A1 contre B1						
	8	A2 contre B2						
	9	A1 contre B3						
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
Jeu 3	3	A1 contre B3						
Jeu 5	4	A2 contre B1						
Le combat corps à corps au sol	5	A1 contre B2						
	6	A2 contre B3						
	7	A1 contre B1						
	8	A2 contre B2						
	9	A1 contre B3						
	TOTAL POINTS							

<u>JEU 1</u> →	► <b>La queue du diable</b> O→ même nombre de foulards attrapés	<ul> <li>V → pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards</li> <li>R → pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards</li> </ul>
<u>JEU 2</u> →	Le ballon tiraillé	<ul> <li>V → pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon</li> <li>R → pour le voleur s'il ne réussit pas à s'emparer du ballon</li> </ul>
JEU 3	Le combat corps à corps au sol	V → pour le joueur qui a immobilisé son adversaire

O → si personne n'a été immobilisé

**R** → pour le joueur qui a été immobilisé

Partie 2 : Dossier pédagogique Page 23 sur 40

Classe A:	
N°1	N°2

Nombre				
d'élèves				
2/2				

Classe B:						
N°2						

**Notation**: Point **V**ert = match gagné

Point **O**range = égalité

Point **R**ouge = match perdu

Equipes n°: ....

	Ordre des combats		(	CLASSE A	A	CLASSE <b>B</b>		
_			<b>V</b> ert	Orange	Rouge	<b>V</b> ert	Orange	Rouge
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A1 contre B2						
Jeu 1	4	A2 contre B1						
	5	A1 contre B1						
La queue du diable	6	A2 contre B2						
	7	A2 contre B1						
	8	A1 contre B2						
	9	A1 contre B1						
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A1 contre B2						
Jeu 2	4	A2 contre B1						
	5	A1 contre B1						
Le ballon tiraillé	6	A2 contre B2						
	7	A2 contre B1						
	8	A1 contre B2						
	9	A1 contre B1						
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
Jeu 3	3	A1 contre B2						
Jeu 5	4	A2 contre B1						
La sambat acces y co	5	A1 contre B1						
Le combat corps à corps	6	A2 contre B2						
au sol	7	A2 contre B1						
	8	A1 contre B2						
	9	A1 contre B1						
	TOTAL POINTS							

<u>JEU 1</u> →	► La queue du diable  O→ même nombre de foulards attrapés	<ul> <li>V → pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards</li> <li>R → pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards</li> </ul>
<u>JEU 2</u> →	Le ballon tiraillé	<ul> <li>V → pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon</li> <li>R → pour le voleur s'il ne réussit pas à s'emparer du ballon</li> </ul>
JEU 3 →	Le combat corps à corps au sol	V → pour le joueur qui a immobilisé son adversaire

O → si personne n'a été immobilisé

Classe A:								
N°1	N°2	N°3	N°4					

Nombre d'élèves

Classe B:		
N°1	N°2	N°3

Point **V**ert = match gagné **Notation**:

Point **O**range = égalité

Point **R**ouge = match perdu

Equipes n°: ....

		Ordre des combats	(	CLASSE A	4	CLASSE <b>B</b>			
			<b>V</b> ert	Orange	Rouge	<b>V</b> ert	Orange	Rouge	
	1	A1 contre B1							
	2	A2 contre B2							
	3	A3 contre B3							
Jeu 1	4	A4 contre B1							
	5	A1 contre B2							
La queue du diable	6	A2 contre B3							
	7	A4 contre B2							
	8	A3 contre B1							
	9	A1 contre B3							
	1	A1 contre B1							
	2	A2 contre B2							
	3	A3 contre B3							
Jeu 2	4	A4 contre B1							
	5	A1 contre B2							
Le ballon tiraillé	6	A2 contre B3							
	7	A4 contre B2							
	8	A1 contre B3							
	9	A4 contre B3							
	1	A1 contre B1							
	2	A2 contre B2							
Jeu 3	3	A3 contre B3							
Jeu 5	4	A4 contre B1							
	5	A1 contre B2							
Le combat corps à corps	6	A2 contre B3							
au sol	7	A4 contre B2							
	8	A3 contre B1							
	9	A2 contre B3							
		TOTAL POINTS							

	La queue du diable O→ même nombre de foulards attrapés	<ul> <li>V → pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards</li> <li>R → pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards</li> </ul>
<u>JEU 2</u> →	Le ballon tiraillé	<ul> <li>V → pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon</li> <li>R → pour le voleur s'il ne réussit pas à s'emparer du ballon</li> </ul>
JEU 3 →	Le combat corps à corps au sol	V → pour le joueur qui a immobilisé son adversaire

**O** → si personne n'a été immobilisé

Classe <b>A</b> :		
N°1	N°2	N°3

Nombre d'élèves

Classe B:							
N°1	N°2	N°3	N°4				

Point **V**ert = match gagné **Notation**:

Point **O**range = égalité

Point **R**ouge = match perdu

Equipes n°: ....

	(	Ordre des combats	(	CLASSE A	4	CLASSE <b>B</b>		
_	,			Orange	Rouge	<b>V</b> ert	Orange	Rouge
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A3 contre B3						
Jeu 1	4	A1 contre B4						
	5	A2 contre B1						
La queue du diable	6	A3 contre B2						
	7	A2 contre B4						
	8	A1 contre B3						
	9	A3 contre B1						
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A3 contre B3						
Jeu 2	4	A1 contre B4						
	5	A2 contre B1						
Le ballon tiraillé	6	A3 contre B2						
	7	A2 contre B4						
	8	A1 contre B3						
	9	A3 contre B4						
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
Jeu 3	3	A3 contre B3						
Jeu 5	4	A1 contre B4						
	5	A2 contre B1						
Le combat corps à corps	6	A3 contre B2						
au sol	7	A2 contre B4						
	8	A1 contre B3						
	9	A3 contre B2						
		TOTAL POINTS						

<u>JEU 1</u> →	• <b>La queue du diable</b> • <b>O</b> → même nombre de foulards attrapés	<ul> <li>V → pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards</li> <li>R → pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards</li> </ul>
<u>JEU 2</u> →	Le ballon tiraillé	<ul> <li>V → pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon</li> <li>R → pour le voleur s'il ne réussit pas à s'emparer du ballon</li> </ul>
IFI13	La combat corne à corne au sol	V → nour le joueur qui a immobilisé son adversaire

O → si personne n'a été immobilisé

#### 2) Rencontre de jeux d'opposition au CE2/CM1/CM2 :

#### A) PRINCIPES:

- La rencontre oppose 2 classes A et B.
- Il est impératif d'avoir vécu une séquence d'apprentissage.

#### B) **CONSTITUTION DES ÉQUIPES**:

• Chaque classe est partagée en **9 équipes** de 3, de 2 ou de 4 enfants, par groupes de niveau (l'équipe I étant la plus forte).

Ex: Une classe de 29 élèves → 2 équipes de 4 joueurs et 7 équipes de 3 joueurs.
 Une classe de 27 élèves → 9 équipes de 3 joueurs.
 Une classe de 26 élèves → 8 équipes de 3 joueurs et 1 équipe de 2 joueurs.
 Une classe de 24 élèves → 6 équipes de 3 joueurs et 3 équipes de 2 joueurs.

Equipe I ....... Très forte ... : Joueurs n° 1, n° 2, n° 3
 Equipe IV ...... Moyenne ... : Joueurs n° 1, n° 2, n° 3
 Equipe IX ..... Moins forte .. : Joueurs n° 1, n° 2, n° 3

<u>Remarques</u>: pour répartir les élèves dans les diverses équipes, il faut tenir compte à la fois de leur morphologie, de leur vivacité et de leur sens de la combativité.

#### C) <u>DÉROULEMENT</u>:

- Sur 9 aires de jeu se déroulent simultanément 9 rencontres opposant les équipes constituées. ⇒ Prévoir au minimum une aire de jeu de (2m x 2m) pour 2 équipes qui s'opposent.
- Chacun des joueurs d'une équipe joue contre tous les joueurs de l'équipe adverse selon un ordre défini sur la feuille d'arbitrage.
- Les élèves se rencontreront dans trois situations d'opposition différentes.
- Rôle des élèves: 1 joueur de chaque équipe combat, les autres assurent l'arbitrage et le secrétariat.

#### D) ARBITRAGE:

- Les arbitres lèvent la main lorsque les joueurs sont prêts.
- Le départ et l'arrêt de chaque exercice sont donnés par un adulte à l'ensemble des élèves.
- Les arbitres notent sur la feuille d'arbitrage le nombre de points qui revient à chaque élève. Pour un bon déroulement, il est indispensable que les élèves aient été habitués à tenir les différents rôles lors de la séquence d'apprentissage (cf. fiches d'arbitrage).
- L'équipe ayant totalisé le plus grand nombre de points gagne la rencontre.
- Un échauffement sera proposé avant le début de la rencontre.



Partie 2 : Dossier pédagogique Page 27 sur 40

#### E) SITUATIONS D'OPPOSITION RETENUES:

#### ♦ JEU 1 : Le retournement (Jeu n°20 – La tortue)

Durée: 30 secondes X 2

But: Retourner son adversaire sur le dos.

L'élève **B** se met en position allongée sur le ventre ou en position quadrupédique. Au signal, l'élève **A** qui est à genoux à côté de lui, a 30 secondes pour le retourner sur le dos (on considère que le retournement est réussi si le dos de l'élève **B** est orienté vers le tapis).

S'il y parvient au moins une fois, les arbitres attribuent 2 points à l'élève A.

Ensuite on inverse les rôles (au signal donné par le responsable).

Attention! Afin d'éviter que la situation ne se transforme en situation de poursuite, l'élève qui résiste au retournement doit le faire sans s'échapper (limiter la zone de combat).

Notation : L'élève parvient à retourner son adversaire au moins une fois → 2 points L'élève ne parvient pas à retourner son adversaire → 0 point

#### ♦ JEU 2 : L'immobilisation

Durée: 20 secondes X 2

But: Garder son adversaire sur le dos pendant 20 secondes.

L'élève A tient l'élève B en immobilisation. Au signal B essaie de s'en sortir.

Si A parvient à garder son adversaire immobilisé, les arbitres lui attribuent 2 points.

Ensuite on inverse les rôles (au signal donné par le responsable).

Notation : L'élève garde son adversaire immobilisé pendant 20 secondes → 2 points L'élève ne le garde pas immobilisé pendant 20 secondes → 0 point

#### ♦ JEU 3 : Combat au sol

Durée : 45 secondes

But: Immobiliser son adversaire sur le dos pendant 5 secondes.

Les deux élèves sont assis dos à dos sans se tenir, les jambes sont allongées. Au signal ils se retournent et essaient de mettre leur adversaire sur le dos afin de le maintenir en immobilisation pendant 5 secondes.

#### Règles à respecter :

- Il faut toujours avoir au moins un genou au sol.
- Un élève tient son adversaire en immobilisation dès qu'il arrive à le maintenir sur le dos, une omoplate au sol.
- Après chaque immobilisation, le combat reprend en position à genoux face à face.
- Plusieurs immobilisations sont possibles dans un même combat.
- Pour compter les 5 secondes, on demandera aux arbitres de compter de la façon suivante : et 1 et 2 et 3 et 4 et 5.

Notation : L'élève qui aura immobilisé le plus souvent son adversaire  $\rightarrow$  2 points Egalité  $\rightarrow$  1 point chacun Défaite  $\rightarrow$  0 point

Classe A:		
N°1	N°2	N°3

Nombre
d'élèves
3/3

Classe B:		
N°1	N°2	N°3

Equipes n°: ....

			С	LASSE	A	CLASSE <b>B</b>			
		Ordre des combats	Réussite	_		Réussite	_	Echec	
		44 1 24	2 points	1 point	0 point	2 points	1 point	0 point	
	1	A1 contre B1							
	2	A2 contre B2							
Jeu 1	3	A3 contre B3							
<del>-</del>	4	A2 contre B1							
Retournement	5	A1 contre B3							
(jeu n°20 - la tortue)	6	A3 contre B2							
yea ii 20 - ia toi tue)	7	A2 contre B3							
	8	A3 contre B1							
	9	A1 contre B2							
	1	A1 contre B1							
	2	A2 contre B2							
Jeu 2	3	A3 contre B3							
Jeu Z	4	A2 contre B1							
, , , , , ,	5	A1 contre B3							
Immobilisation	6	A3 contre B2							
(situation n° 18)	7	A2 contre B3							
	8	A3 contre B1							
	9	A1 contre B2							
	1	A1 contre B1							
	2	A2 contre B2							
	3	A3 contre B3							
Jeu 3	4	A2 contre B1							
	5	A1 contre B3							
Combat au sol	6	A3 contre B2							
	7	A2 contre B3							
	8	A3 contre B1							
	9	A1 contre B2							
		TOTAL POINTS							
		. OTALI OIIII							

**JEU 1**  $\rightarrow$  Retournement: On note le 1<sup>er</sup> résultat, on inverse les rôles puis on note le 2ème résultat ☼ L'élève arrive à retourner : 2 points \$\times L'élève n'arrive pas à retourner : 0 point

**JEU 2**  $\rightarrow$  Immobilisation: On note le 1<sup>er</sup> résultat, on inverse les rôles puis on note le 2ème résultat ☼ L'élève tient l'immobilisation : 2 points ☼ L'élève ne tient pas l'immobilisation : 0 point

JEU 3 → Combat au sol : On attend la fin du combat puis on note le résultat des deux ♥ Victoire : 2 points ♥ Egalité : 1 point ♥ Défaite : 0 point

Classe <b>A</b> :		
N°1	N°2	N°3

Nombre					
d'élèves					
3/2					

Classe B:	
N°1	N°2

Equipes n°: ....

			С	CLASSE <b>A</b>			CLASSE <b>B</b>		
		Ordre des combats	Réussite	•		Réussite	•	Echec	
			2 points	1 point	0 point	2 points	1 point	0 point	
	1	A1 contre B1							
	2	A2 contre B2							
Jeu 1	3	A3 contre B1							
30% -	4	A1 contre B2							
Retournement	5	A2 contre B1							
(jeu n°20 - la tortue)	6	A3 contre B2							
ged if 20 - la tortue	7	A1 contre B1							
	8	A2 contre B2							
	9	A3 contre B1							
	1	A1 contre B1							
	2	A2 contre B2							
Jeu 2	3	A3 contre B1							
Jeu 2	4	A1 contre B2							
	5	A2 contre B1							
Immobilisation	6	A3 contre B2							
(situation n° 18)	7	A1 contre B1							
	8	A2 contre B2							
	9	A3 contre B1							
	1	A1 contre B1							
	2	A2 contre B2							
	3	A3 contre B1							
Jeu 3	4	A1 contre B2							
	5	A2 contre B1							
Combat au sol	6	A3 contre B2							
	7	A1 contre B1							
	8	A2 contre B2							
	9	A3 contre B1							
		TOTAL POINTS							

JEU 1 → Retournement : On note le 1<sup>er</sup> résultat, on inverse les rôles puis on note le 2<sup>ème</sup> résultat \$\times\$ L'élève arrive à retourner : 2 points \$\times\$ L'élève n'arrive pas à retourner : 0 point

<u>JEU 2</u> → Immobilisation : On note le 1<sup>er</sup> résultat, on inverse les rôles puis on note le 2<sup>ème</sup> résultat \$\times\$ L'élève tient l'immobilisation : 2 points \$\times\$ L'élève ne tient pas l'immobilisation : 0 point

Classe <b>A</b> :	
N°1	N°2

Nombre d'élèves
2/3

Classe B:		
N°1	N°2	N°3

Equipes n°: ....

			C	LASSE	A	CLASSE <b>B</b>		
		Ordre des combats	Réussite	0		Réussite	_	Echec
	1	A4 I D4	2 points	1 point	0 point	2 points	1 point	0 point
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
Jeu 1	3	A1 contre B3						
	4	A2 contre B1						
Retournement	5	A1 contre B2						
(jeu n°20 - la tortue)	6	A2 contre B3						
(jed ii 20 la tortae)	7	A1 contre B1						
	8	A2 contre B2						
	9	A1 contre B3						
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
Jan 2	3	A1 contre B3						
Jeu 2	4	A2 contre B1						
	5	A1 contre B2						
Immobilisation	6	A2 contre B3						
(situation n° 18)	7	A1 contre B1						
	8	A2 contre B2						
	9	A1 contre B3						
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A1 contre B3						
Jeu 3	4	A2 contre B1						
	5	A1 contre B2						
Combat au sol	6	A2 contre B3						
	7	A1 contre B1						
	8	A2 contre B2						
	9	A1 contre B3						
		TOTAL POINTS						

JEU 1 → Retournement : On note le 1<sup>er</sup> résultat, on inverse les rôles puis on note le 2<sup>ème</sup> résultat \$\times\$ L'élève arrive à retourner : 2 points \$\times\$ L'élève n'arrive pas à retourner : 0 point

Classe <b>A</b> :	
N°1	N°2

Nombre					
d'élèves					
2/2					

Classe B:	
N°1	N°2

Equipes n°: ....

			С	CLASSE <b>A</b>			CLASSE <b>B</b>		
		Ordre des combats	Réussite	_		Réussite	•	Echec	
<u> </u>			2 points	1 point	0 point	2 points	1 point	0 point	
	1	A1 contre B1							
	2	A2 contre B2							
Jeu 1	3	A1 contre B2							
Jeu 1	4	A2 contre B1							
Retournement	5	A1 contre B1							
(jeu n°20 - la tortue)	6	A2 contre B2							
(jed ii 20 - la tortue)	7	A2 contre B1							
	8	A1 contre B2							
	9	A1 contre B1							
	1	A1 contre B1							
	2	A2 contre B2							
Jan. 2	3	A1 contre B2							
Jeu 2	4	A2 contre B1							
	5	A1 contre B1							
Immobilisation	6	A2 contre B2							
(situation n° 18)	7	A2 contre B1							
	8	A1 contre B2							
	9	A1 contre B1							
	1	A1 contre B1							
	2	A2 contre B2							
	3	A1 contre B2							
Jeu 3	4	A2 contre B1							
	5	A1 contre B1							
Combat au sol	6	A2 contre B2							
	7	A2 contre B1							
	8	A1 contre B2							
	9	A1 contre B1							
		TOTAL POINTS							

JEU 1 → Retournement : On note le 1<sup>er</sup> résultat, on inverse les rôles puis on note le 2<sup>ème</sup> résultat \$\forall \text{L'élève arrive à retourner} : 2 points \$\forall \text{L'élève n'arrive pas à retourner} : 0 point

JEU 3 → Combat au sol : On attend la fin du combat puis on note le résultat des deux ∜ Victoire : 2 points ∜ Egalité : 1 point ∜ Défaite : 0 point

Partie 2 : Dossier pédagogique Page 32 sur 40

Classe A:							
N°1	N°2	N°3	N°4				

	mbre lèves
4	/3

Classe B:		
N°1	N°2	N°3

Equipes n°: ....

			CLASSE <b>A</b>		CLASSE <b>B</b>			
		Ordre des combats		Egalité	Echec	Réussite	Egalité	Echec
			2 points	1 point	0 point	2 points	1 point	0 point
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
Jeu 1	3	A3 contre B3						
Jeu 1	4	A4 contre B1						
Determinent	5	A1 contre B2						
Retournement	6	A2 contre B3						
(jeu n°20 - la tortue)	7	A4 contre B2						
	8	A3 contre B1						
	9	A1 contre B3						
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
Jeu 2	3	A3 contre B3						
Jeu Z	4	A4 contre B1						
1	5	A1 contre B2						
Immobilisation	6	A2 contre B3						
(situation n° 18)	7	A4 contre B2						
	8	A1 contre B3						
	9	A4 contre B3						
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A3 contre B3						
Jeu 3	4	A4 contre B1						
	5	A1 contre B2						
Combat au sol	6	A2 contre B3						
	7	A4 contre B2						
	8 A3 contre B1							
	9	A2 contre B3						
TOTAL POINTS								

JEU 1 → Retournement : On note le 1<sup>er</sup> résultat, on inverse les rôles puis on note le 2<sup>ème</sup> résultat \$\times\$ L'élève arrive à retourner : 2 points \$\times\$ L'élève n'arrive pas à retourner : 0 point

JEU 2 → Immobilisation : On note le 1<sup>er</sup> résultat, on inverse les rôles puis on note le 2<sup>ème</sup> résultat \$\times\$ L'élève tient l'immobilisation : 2 points \$\times\$ L'élève ne tient pas l'immobilisation : 0 point

JEU 3 → Combat au sol : On attend la fin du combat puis on note le résultat des deux ♥ Victoire : 2 points ♥ Egalité : 1 point ♥ Défaite : 0 point

Partie 2 : Dossier pédagogique Page 33 sur 40

Classe A:						
N°1	N°2	N°3				

Classe B:							
N°1	N°2	N°3	N°4				

Equipes n°: ....

			CLASSE <b>A</b>		CLASSE <b>B</b>			
		Ordre des combats	Réussite	Egalité	Echec	Réussite	Egalité	Echec
			2 points	1 point	0 point	2 points	1 point	0 point
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
Jeu 1	3	A3 contre B3						
Jeu 1	4	A1 contre B4						
Determinent	5	A2 contre B1						
Retournement	6	A3 contre B2						
(jeu n°20 - la tortue)	7	A2 contre B4						
	8	A1 contre B3						
	9	A3 contre B1						
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
Jan. 2	3	A3 contre B3						
Jeu 2	4	A1 contre B4						
	5	A2 contre B1						
Immobilisation	6	A3 contre B2						
(situation n° 18)	7	A2 contre B4						
	8	A1 contre B3						
	9	A3 contre B4						
	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A3 contre B3						
Jeu 3	4	A1 contre B4						
	5	A2 contre B1						
Combat au sol	6	A3 contre B2						
	7	A2 contre B4						
	8 A1 contre B3							
	9	A3 contre B2						
	TOTAL POINTS							

JEU 1 → Retournement : On note le 1<sup>er</sup> résultat, on inverse les rôles puis on note le 2<sup>ème</sup> résultat \$\times\$ L'élève arrive à retourner : 2 points \$\times\$ L'élève n'arrive pas à retourner : 0 point

JEU 3 → Combat au sol : On attend la fin du combat puis on note le résultat des deux ♥ Victoire : 2 points ♥ Egalité : 1 point ♥ Défaite : 0 point

#### Un projet interdisciplinaire

### Langue française

- \* lire ou écrire une règle du jeu
- \* faire évoluer la règle du jeu par l'argumentation orale
- lire les textes prescriptifs
- \* connaître le lexique spécifique
- \* lire et comprendre un tableau
- \* lire et être capable d'inférence

## Mathématiques

- mesurer une distance
- calculer l'aire d'une surface
- \* utiliser un chronomètre et réaliser des calculs sur les durées
- \* compléter des tableaux de résultats
- \* observer et tracer les quadrilatères

#### JEUX D'OPPOSITION ET DE COMBAT DE PRÉHENSION

Vivre et faire évoluer les jeux d'opposition et de combat de préhension

Améliorer la technique dans des situations d'apprentissage

Améliorer la tactique dans des situations d'apprentissage

- en coopérant avec un ou plusieurs partenaires
- en s'opposant à un ou plusieurs partenaires
- en mesurant et appréciant les effets de l'activité
- en construisant un projet d'action

# **Enseignement moral et civique**

- \* respecter autrui et refuser les discriminations
- reconnaître et accepter les différences
- développer la solidarité
- \* apprendre à reconnaître son erreur

## Éducation à la santé et à la sécurité

- \* acquérir les connaissances alimentaires
- apprendre à connaître son corps (articulations, muscles, énergie)
- respecter des règles sécuritaires

## Langue et culture étrangère

- \* connaître les termes japonais spécifiques à l'activité
- \* s'ouvrir à une autre culture

VIII) ANNEXES: Annexe 1

## ÉCHAUFFEMENT AVEC DES BALLONS DE BAUDRUCHE

#### a) JONGLAGE INDIVIDUEL:

 Jonglage avec 1 seul ballon: main, pied, genou, tête – aucun ballon ne doit toucher le sol.

But recherché: précision du geste

Jonglage avec 2 ballons : mains, pieds, tête
 But recherché : précision du geste + harmonisation des gestes

#### b) JONGLAGE À DEUX: en coopération

 Jonglage avec 1 ballon: se passer le ballon avec les mains ou les pieds sans le faire tomber.

But recherché: précision du geste – déplacement

• Jonglage avec 2 ballons : se passer mutuellement les ballons avec les mains sans les faire tomber.

But recherché: complicité – travail en harmonie avec un partenaire – déplacement

• Jonglage avec 1 ballon chacun: **Tout en se tenant par la manche ou l'avant-bras** les deux jonglent avec leur ballon le plus longtemps possible sans qu'il ne touche le sol

#### c) JONGLAGE À DEUX : en opposition indirecte

 Par deux avec un seul ballon : A tente de jongler un maximum avec le ballon sans qu'il ne touche le sol et sans se le faire prendre par B (sinon inversion des rôles).
 But recherché : approche des rôles d'attaquant et de défenseur sans saisie

#### d) JONGLAGE À DEUX : en opposition directe

• Par deux avec un seul ballon : **Tout en se tenant par la manche ou l'avant-bras** A tente de jongler un maximum avec le ballon sans qu'il ne touche le sol et sans se le faire prendre par B (sinon inversion des rôles).

But recherché: attaque – défense avec saisie

## **EXEMPLES D'ÉTIREMENTS DE FIN DE SÉANCE (ne sont pas indispensables)**

https://osteopathie-du-val-deurope.com/blog/24-faut-il-faire-des-etirements-apres-ou-avant-le-sport



#### **Annexe 3**

## **EXEMPLE DE GRILLE À COMPLÉTER (Règles et explications)**

PLAQUER	J'écris la règle	Attaque : J'explique comment je plaque mon adversaire	Défense : J'explique comment j'évite le plaqué
Départ, à genoux face à face			
IMMOBILISER	J'écris la règle	Attaque : J'explique comment j'immobilise mon adversaire	Défense : J'explique comment j'évite l'immobilisation
Adversaire sur le dos			
RETOURNER	J'écris la règle	Attaque : J'explique comment je retourne mon adversaire	Défense : J'explique comment j'évite le retournement
Adversaire à 4 pattes			

**Objectif principal:** 

Parties	OBJECTIFS	DÉROULEMENT et CONSIGNES	Durée	BILAN
Accueil	Prise en mains			
	généralisé			
Echauffement	spécifique			
Partie principale				
Retour au calme	Reprise en mains			

#### **BIBLIOGRAPHIE:**

LES JEUX ET SPORTS D'OPPOSITION, MÉDIATEURS DE LA VIOLENCE, VECTEURS DE LA CITOYENNETÉ

Cycle 1 à cycle 3 William BÉHAGUE CPC EPS

Dossier Pédagogique

LES JEUX D'OPPOSITION À L'ÉCOLE – Cycle 1 et Cycle 2 Régine BÉHAGUE CPC EPS

William BÉHAGUE CPC EPS

Dossier Pédagogique

LES JEUX D'OPPOSITION DE LA MATERNELLE AU CM2 William BÉHAGUE CPD EPS

Conseillers pédagogiques EPS 68

APPROCHE PÉDAGOGIQUE DES 6-9 ans Service de recherche FFJDA

L'ENSEIGNEMENT DES SPORTS DE COMBAT, JUDO, LUTTE, SAMBO Bernard BRONCHARD

Ed. Amphora

LES PROGRAMMES D'ENSEIGNEMENT DE L'ÉDUCATION NATIONALE – Cycle 2 et Cycle 3 BO n° 31 du 30 juillet 2020

LES PROGRAMMES D'ENSEIGNEMENT DE L'ÉDUCATION NATIONALE – Maternelle BO n°25 du 24 juin 2021

Partie 2 : Dossier pédagogique Page 40 sur 40

