

Jeux d'opposition au cycle 1

A) Liens avec les programmes (domaine « Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité »)

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

➤ **Compétences spécifiques visées :**

- Reconnaître l'espace de lutte
- Connaître et respecter les règles d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.
- Se reconnaître partie prenante d'une équipe ; coopérer pour atteindre un résultat.
- Accepter le contact avec l'autre : transporter, toucher, pousser, tirer, varier les prises et les appuis, résister, tomber avec...
- S'investir dans une activité de corps à corps pour priver l'adversaire de sa liberté d'action, pour le sortir d'un territoire, pour lui subtiliser un objet.

➤ **Compétences transversales travaillées :**

- *S'engager dans l'action*

- oser s'engager dans différentes actions de lutte, dans le respect des règles de jeu et de sécurité.
- éprouver, ressentir et accepter des sensations motrices inhabituelles (contacts corporels, déséquilibres, entraves au mouvement), des émotions (plaisir de gagner, déplaisir de perdre, peur de se faire immobiliser...)
- nommer les actions fondamentales du combat (saisir, déséquilibrer, amener au sol, maintenir...), les principales règles de sécurité (ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal).

- *Faire un projet d'action*

- avec l'aide de l'enseignant, proposer des actions à faire (nouvelles règles de jeu...)
- élaborer un projet individuel d'action et le mener à terme : assurer son rôle tout le long du jeu (attaquant, défenseur, arbitre, observateur...)
- nommer des éléments relatifs aux différentes activités : les espaces, les rôles à tenir...

- *Identifier et apprécier les effets de l'activité*

- prendre des indices simples : limites de l'espace de lutte, objets à conquérir, actions de l'adversaire...
- prendre en compte le résultat de son action en comparant les effets recherchés et les effets obtenus : énumérer des actions simples (tirer, pousser, saisir, soulever...) et dire lesquelles ont été efficaces.
- ajuster ses actions en fonction des buts visés : par exemple s'aplatir au maximum pour ne pas se laisser retourner.
- mesurer les risques pris (ou à prendre) : accepter le rôle de l'attaqué.
- savoir apprécier l'action des autres comme observateur ou arbitre : dire qui a respecté les règles, qui a gagné.

- *Se conduire dans le groupe en fonction de règles*

- adapter ses comportements dans des situations où on n'est pas seul : participer activement à des actions collectives en reconnaissant, en respectant, en écoutant, en coopérant, en établissant des relations de plus en plus nombreuses avec les autres ; comprendre et respecter le rythme et les règles de la vie collective ; comprendre et respecter des règles simples de jeu, de sécurité ; connaître et assurer des rôles différents.

➤ Quelques repères de progressivité

Les éléments qui suivent sont tirés d'un document Eduscol (septembre 2015) que nous vous invitons à consulter dans son intégralité en cliquant sur le lien ci-dessous.

[« Ressources maternelle Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique »](#) → Objectif 4 : [collaborer, coopérer, s'opposer](#)

- Les différents attendus en fonction des âges

TPS/PS	Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions <i>en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires</i> .
MS	Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.
Les attendus fin de GS	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

- Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle (compétences générales)

	De l'étape 1... (autour de 2 ans et demi – 3 ans)	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Construire la notion d'action collective, de rôles	Réalisation d'une action individuelle simple sans opposition : <i>tous avec le même rôle</i> (lancer, courir, transporter...). Découverte progressive de la notion d'équipe (prise de conscience de projet commun).	Participation à des jeux dans lesquels les joueurs ou les équipes ont des droits, des devoirs ou des intentions <i>différents</i> (poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...) Découverte de la notion de partenaire (percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres, prendre conscience de l'aide apportée par les partenaires) et d'adversaire.	Coopération avec les partenaires pour atteindre <i>un but opposé à celui de l'autre équipe</i> . Opposition directe, plus ou moins forte, interpénétrée, à statuts différenciés (attaquants /défenseurs).
Construire la notion d'espace	Evolution dans un espace non orienté puis dans un espace orienté selon un seul sens. Repérage de l'espace de jeu et de l'espace de « non jeu ».	Prise de connaissance d'un espace de jeu orienté par des cibles et repérage des espaces différenciés (utilisation de zones distinctes suivant les rôles).	Appréciation d'un espace de jeu orienté, limité et interpénétré. Perception des espaces libres pour y engager des actions.
Construire la notion de règles	Respect <i>d'une règle de départ simple qui évolue au fil des séances</i> .	Acceptation <i>de règles de plus en plus contraintes</i> . Participation à l'évolution des règles.	Respect en simultané de plusieurs règles. Connaissance et acceptation des règles d'arbitrage.
Construire la notion de gain	Connaissance du <i>but du jeu et du résultat de « son » action</i> .	Connaissance du <i>but et du résultat de chaque équipe</i> Comparaison des résultats et matérialisation du gain du jeu.	<i>Mise en relation du résultat et de la manière de faire de l'équipe</i> . Participation à la recherche de différentes solutions ou <i>stratégies</i> . Codage du gain sur plusieurs parties.

Construire la notion d'opposition individuelle	Réalisation d'actions individuelles simples, juxtaposées, sans opposition (pour transporter, déplacer des objets) Découverte de la notion d'équipe et de but commun en coopération.	Participation à des jeux en <i>s'opposant un contre un, à distance, par la médiation d'un objet ou dans des situations collectives</i> Découverte de la notion de partenaire et d'adversaire.	<i>Opposition collective ou directe 1 contre 1 pour atteindre un but</i> Utilisation d'actions variées adaptées à une intention (tirer, pousser, porter, retourner, immobiliser en contact rapproché...).
--	---	---	---

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.). » (Programme maternelle du 26 mars 2015, page 10). Pour construire la notion d'opposition individuelle, l'enseignant amène l'enfant à mettre en œuvre des actions élémentaires telles que tirer, pousser, porter... pour coopérer par la médiation d'un objet (foulard, épingle à linge...), avant d'être en confrontation un contre un, avec un adversaire, en fin de GS.

C) Principes pédagogiques suivis lors de l'unité d'apprentissage proposée

➤ **Matériel**

- Espace d'évolution: 1 tapis de 2m x 1m par élève (indicatif)
- Tenue: jogging, T-shirt, pieds nus, ni lunettes ni bijoux, cheveux attachés.

➤ **Conduite d'une séance**

- Prévoir un temps d'activité suffisamment long : une douzaine de séances de 30 à 45 minutes (indicatif).
- Prévoir une **préparation de la séance** en classe, ainsi qu'un **bilan en fin de séance** pour mettre en mémoire ce que les enfants auront appris : actions motrices nouvelles réalisées, efficacité d'une action en fonction du but recherché, règles de sécurité...
- Débuter la séance par un **échauffement**. Ne pas trop varier les exercices.
- Mettre en place des signaux de début et de fin de jeu; exemples : 1 coup de sifflet pour le début et 3 coups pour la fin ou « hadjimé » (commencez), « maté » (arrêtez).
- Proposer des temps de jeu adaptés au niveau des élèves et à l'activité proposée.
- Essayer de mettre en place des **rôles sociaux** : joueur / observateur / juge / maître du temps...
- Organiser des **phases de mise en commun** qui permettront de mettre en évidence l'efficacité de quelques techniques d'action.
- Ne pas hésiter à **reprendre des situations** déjà travaillées, puisque les apprentissages attendus se construisent en lien avec les actions les plus efficaces trouvées par les élèves et relevées par eux.
- Dans la mesure du possible, mettre des gabarits similaires lors des différentes situations de jeu.

➤ **Logique de progression**

- Les situations proposées prennent en compte les différentes actions fondamentales du combat :
 - mettre à terre (lutte sénégalaise)
 - maintenir au sol (lutte libre et gréco)
 - exclure de son territoire (sumo)
 - priver de liberté (lutte celte)

C'est-à-dire *toucher/saisir, déséquilibrer, pousser/ tirer/soulever, contrôler/ fixer/immobiliser.*

- Les situations proposées évoluent vers davantage d'implication personnelle : après avoir vécu des situations de **coopération**, l'enfant va découvrir des situations d'**opposition**, en commençant par la conquête d'un engin (foulard, épingle, ballon...).

	Exemples de situation		
	PS	MS	GS
Jeux de coopération	<i>Les déménageurs</i>	<i>Les déménageurs</i>	<i>Les déménageurs</i>
	<i>Les ours dans la tanière</i> (ours dormeurs)	<i>Les ours dans la tanière</i> (ours dormeurs)	<i>Les ours dans la tanière</i> (ours dormeurs)
Jeux d'opposition avec médiation d'un objet (une équipe contre un individu)	<i>Au feu les pompiers</i> (avec sacs de graines)	<i>Au feu les pompiers</i> (avec sacs de graines)	<i>Au feu les pompiers</i> (avec sacs de graines)
	<i>La queue des lapins</i> (avec foulards)		
Jeux d'opposition avec médiation d'un objet (une équipe contre une équipe)	<i>Le voleur d'épingles</i> (avec épingles à linges)	<i>Le voleur d'épingles</i> (avec épingles à linges)	<i>Le voleur d'épingles</i> (avec épingles à linges)
	<i>Les chiens et leur os</i> (avec ballons)		
Jeux d'opposition avec médiation d'un objet (un élève contre un élève)		<i>Le chien et son os</i> (avec ballon)	<i>Le chien et son os</i> (avec ballon)
		<i>La queue du lapin</i> (avec foulard)	<i>La queue du lapin</i> (avec foulard)
Jeux d'opposition avec contact direct (une équipe contre une équipe)	<i>La rivière aux crocodiles</i>	<i>La rivière aux crocodiles</i>	<i>La rivière aux crocodiles</i>
		<i>Retourner les tortues</i>	<i>Retourner les tortues</i>
Jeux d'opposition avec contact direct (un élève contre un élève) ; un rôle à la fois		<i>La crêpe</i>	<i>La crêpe</i>
		<i>Sors de chez moi !</i>	<i>Sors de chez moi !</i>

D) Jeux d'entrée dans l'activité (échauffement) :

➤ Pour activer la circulation sanguine et la respiration

- Le chat

Un chat doit essayer de toucher les souris ; une fois touchée, la souris écarte les jambes sur place et peut être délivrée lorsqu'une autre souris passe entre ses jambes.

Changer de chat régulièrement pour que chacun tienne ce rôle.

- Le cheval

Les enfants trottent par deux l'un derrière l'autre. Au signal sonore ou visuel, le deuxième passe entre les jambes du premier.

- Les hommes tronc

Les élèves franchissent un espace donné sans utiliser leurs jambes, puis sans utiliser ni jambes ni bras.

- Le relais objet

Traverser un espace défini en poussant un objet avec une partie du corps définie à l'avance (tête, coude, genou, épaule...).

- Les déplacements bizarres

Les élèves franchissent un espace donné à pieds joints, à cloche-pied, en quadrupédie, en sauts de lapins, en marche d'éléphant (seuls les pieds et les mains touchent le sol), en marche de crabe (idem, mais visage vers le plafond).

➤ Pour accepter le contact corporel et faire confiance

- Le pont

Un groupe réalise un pont, jambes tendues et écartées. L'autre groupe passe sous le pont, puis on change de rôle. Différentes consignes possibles :

a) Les promeneurs passent sous le pont le plus vite possible en rampant sur le ventre.

b) idem en rampant sur le dos.

c) idem mais les promeneurs doivent essayer de ne pas toucher le pont.

d) idem mais les élèves formant le pont sont à quatre pattes.

On peut jouer sous forme de relais en équipes: le 1^{er} de la colonne passe sous le pont formé par ses équipiers, puis le 2^{ème} fait de même, etc... L'équipe dont le joueur 1 se retrouve à sa place de départ en premier a gagné.

- La chenille

Se déplacer en groupes de 4 ou 5 en tenant la personne devant par les chevilles, puis en posant ses pieds sur les épaules de la personne suivante.

- La drôle de bête

Par deux : A à quatre pattes, un élève B devant A avec ses pieds sur les épaules de A. La « drôle de bête » doit se déplacer ainsi.

- La maman singe

Un élève se déplace à quatre pattes, un autre élève accroché sous son ventre.

- Les rochers

x joueurs-rochers (formant une équipe) sont alignés les uns à côté des autres, en boule et tête rentrée. Les joueurs-promeneurs d'une autre équipe doivent traverser la rivière en passant sur les rochers, couchés sur le ventre.

- Le combat de coqs

Deux élèves se déplacent accroupis face à face ; essayer de renverser l'autre en se poussant avec les mains.

Idem mais les élèves se déplacent debout à cloche-pied.

E) Situations-jeux



LES DEMENAGEURS

Objectif : Coopérer pour viser un but ou un effet commun.

Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

- Les verbes d'action : tirer, pousser, saisir, soulever, transporter...

Capacités : Etre capable de ...

- Reconnaître l'espace de lutte.
- Réaliser et nommer des actions.
- Accepter le contact de l'autre.

Attitudes :

- Oser s'engager dans différentes actions.
- Coopérer pour atteindre un résultat.

Compétences Interdisciplinaires :

- En amont de la séance d'EPS, faire nommer les éléments du matériel utilisé et indiquer la consigne.
- Pendant et après la séance d'EPS : faire nommer les verbes d'action utilisés par les élèves (prendre des photos).
- Après la séance : raconter ce qui a été vécu.

But de l'activité :

Déplacer des objets en réalisant différentes actions.

Lieu :

Salle de motricité, salle de sport, dojo

Consignes :

« Vous déplacez les objets d'un endroit à un autre. Vous ne courez pas et vous faites attention aux autres enfants. »

Eventuellement, relancer avec les consignes suivantes (lors de la même séance ou d'une séance ultérieure) :

« Vous déplacez les objets, sans les porter. »

« Vous déplacez les objets, mais vous ne pouvez que les pousser. »

« Vous déplacez les objets, mais vous ne pouvez que les tirer. »

Matériel :

Matériel installé dans tout l'espace de façon aléatoire mais permettant la circulation : gros tapis, bancs, chaises, tables, caisses, cordes, filets remplis d'objets divers, tissus avec une caisse lourde posée dessus, jeux à roulettes avec corde, tricycle avec corde, bloc mousse, ...
→ Le dispositif mis en place doit inciter les enfants à identifier les actions de tirer/pousser/porter sans que la consigne ne les nomme.

Gestion de la classe :

Groupe en dispersion.

Fin du jeu :

Prévoir plusieurs temps de 2 à 3 minutes, entrecoupés de temps de verbalisation.

Remarque :

/

Critères de réalisation (conseils pour réussir)

- Observer ses camarades et réaliser les mêmes actions.
- S'entraider pour porter des objets.

Si ...

- Un élève ne veut pas réaliser les actions.

- Un élève ne peut pas porter un objet seul.

Alors ...

- Reformuler la consigne ; l'inviter à imiter ses camarades ou de faire avec un camarade.

- Proposer de porter un objet à plusieurs.

Variables :

- Nombre d'objets
- Taille des objets



LES OURS DANS LA TANIÈRE

Objectif : Coopérer pour viser un but ou un effet commun.

Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...
 - Les règles d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.
 - Les verbes d'action : tirer, pousser, saisir, soulever, transporter...
 - Les différents rôles du jeu.

Capacités : Etre capable de ...
 - Reconnaître l'espace de lutte.
 - Réaliser et nommer des actions.
 - Accepter le contact de l'autre.

Attitudes :
 - Oser s'engager dans différentes actions.
 - Coopérer pour atteindre un résultat.

Compétences Interdisciplinaires :

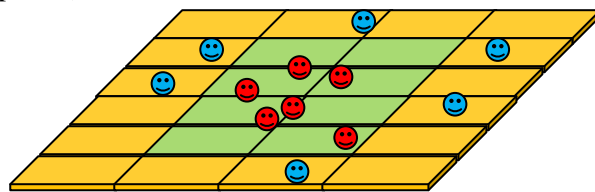
- Avant la séance d'EPS, présenter la situation aux élèves et indiquer la consigne.
 En lien avec la représentation de l'espace, on peut prévoir des rectangles de papier symbolisant des tapis, les placer sur une table et à l'aide de bouchons de liège symbolisant les personnages, expliquer les deux espaces (la tanière de l'ours et l'extérieur).
 - Avant la séance, rappeler les verbes d'action utilisés lors de la première situation et **présenter les règles d'or**.
 - Pendant et après la séance d'EPS : faire nommer les verbes d'action utilisés par les élèves (prendre des photos).
 - Après la séance : raconter ce qui a été vécu.

But de l'activité :
 Déplacer des élèves en réalisant différentes actions.

Lieu :
 Salle de motricité, salle de sport, dojo

Consignes :
 - Pour les ours :
 « Vous devez vous laisser transporter à l'extérieur de votre tanière par les chasseurs, **sans résister**. »
 - Pour les chasseurs :
 « Vous devez sortir les ours de leur tanière et les amener à l'extérieur. »

Matériel :
 -Dossards, tapis, plots
 (On pourra utiliser de simples plots pour délimiter les espaces.)



Gestion de la classe :
 - 4 équipes avec des dossards de couleurs différentes
 - Si l'espace est assez grand, mettre en place deux espaces de jeu ; sinon prévoir deux équipes en attente.

Fin du jeu :
 Le jeu se termine quand tous les ours se retrouvent à l'extérieur de la tanière. On échange alors les rôles.

Remarque :
 /

Critères de réalisation (conseils pour réussir)
 - Utiliser des actions déjà vues dans la situation « les déménageurs ».
 - S'entraider pour porter les élèves.

Si ...
 - Un élève ne veut pas réaliser les actions.
 - Un élève ne peut pas porter un autre élève seul.

Alors ...
 - Reformuler la consigne ; l'inviter à imiter ses camarades.
 - Proposer de porter à plusieurs.

Variables :
 - Nombre d'élèves
 - Taille de la tanière



AU FEU LES POMPIERS

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

Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

- Les règles d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.
- Les différents rôles du jeu.

Capacités : Etre capable de ...

- Reconnaître l'espace de lutte.
- Réaliser et nommer des actions (contourner, éviter, repousser, saisir...).
- Accepter le contact de l'autre.

Attitudes :

- Oser s'engager dans différentes actions.
- Coopérer pour atteindre un résultat.

Compétences Interdisciplinaires :

- Avant la séance d'EPS, présenter la situation aux élèves et indiquer la consigne.
- En lien avec la représentation de l'espace, on peut prévoir des rectangles de papier symbolisant des tapis, les placer sur une table et à l'aide de bouchons de liège symbolisant les personnages, expliquer les deux espaces (le jardin et la maison).
- Avant la séance, rappeler les règles d'or.
- Pendant et après la séance d'EPS : faire nommer les verbes d'action utilisés par les élèves (prendre des photos).
- Après la séance : raconter ce qui a été vécu.

But de l'activité :

Déposer des sacs de graines dans une zone.

Lieu :

Salle de motricité, salle de sport, dojo

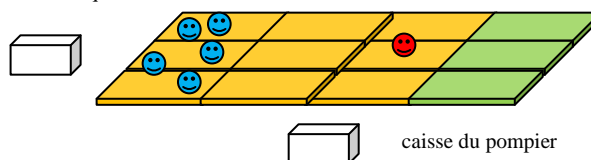
Consignes :

- Pour les attaquants :
« Vous devez transporter les boules de feu (sacs de graines) dans la maison, en vous déplaçant à quatre pattes dans le jardin. Quand vous n'avez plus de boule de feu, vous allez en chercher une autre dans votre caisse.»
- Pour le pompier :
« Tu dois récupérer les boules de feu avant que les attaquants ne les posent dans la maison, en te déplaçant à quatre pattes. Quand tu as pris une boule de feu, tu la déposes dans ta caisse.»

Matériel :

Dossards, tapis, plots, environ 30 sacs de graines dans une caisse + une caisse vide
(On pourra utiliser de simples plots pour délimiter les espaces.)

caisse des attaquants



Gestion de la classe :

- 4 équipes avec des dossards de couleurs différentes ; à l'intérieur de chaque équipe donner un dossard d'une couleur différente à un élève (le pompier).
- Si l'espace est assez grand, mettre en place 4 espaces de jeu ; sinon prévoir 2 espaces et placer 2 équipes en attente.

Fin du jeu :

- Une partie dure 1min à 2 min.
- Pour les MS et GS, on pourra compter le nombre de boules de feu déposées à la fin du temps imparti.

Remarques :

- A chaque partie, changer le pompier. Il y a donc autant de parties que d'élèves dans le groupe.

Critères de réalisation (conseils pour réussir)

- Pour les attaquants : s'éloigner du pompier ; utiliser ses mains pour le repousser.
- Pour le pompier : utiliser ses mains pour bloquer et récupérer les sacs.

Si ...

- L'attaquant se laisse prendre son sac sans résister.
- Le pompier ne réussit pas à voler des sacs.

Alors ...

- Rappeler la consigne.
- Prendre un temps pour faire montrer par un élève et/ou verbaliser les actions qui permettent de réussir.

Variables :

- Distance entre la caisse des attaquants et la maison
- Nombre de pompiers



LA QUEUE DES LAPINS

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

Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...
 - Les règles d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.
 - Les différents rôles du jeu.

Capacités : Etre capable de ...
 - Reconnaître l'espace de lutte.
 - Réaliser et nommer des actions : éviter, repousser, saisir...
 - Accepter le contact de l'autre.

Attitudes :
 - Oser s'engager dans différentes actions.

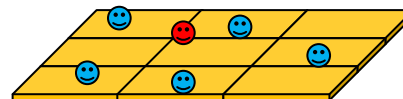
Compétences Interdisciplinaires :
 - En amont de la séance d'EPS, présenter la situation aux élèves et indiquer la consigne.
 - Après la séance : raconter ce qui a été vécu.

But de l'activité :
 Décrocher la queue des lapins.

Lieu :
 Salle de motricité, salle de sport, dojo

Consignes :
 - Pour les lapins :
 « Vous devez vous déplacer dans la forêt, sans en sortir et sans vous faire prendre votre queue par le renard. Si votre queue est partie, vous allez vous assoir à l'extérieur de la forêt. »
 - Pour le renard :
 « Tu dois voler la queue des lapins en tirant dessus. Quand tu as pris une queue, tu la poses à l'extérieur de la forêt. »

Matériel :
 Dossards, tapis, plots, 1 foulard par lapin (On pourra utiliser de simples plots pour délimiter les espaces.)



Gestion de la classe :
 - 4 équipes avec des dossards de couleurs différentes ; à l'intérieur de chaque équipe donner un dossard d'une couleur différente à un élève (le renard).
 - Si l'espace est assez grand, mettre en place 4 espaces de jeu ; sinon prévoir 2 espaces et placer 2 équipes en attente.

Fin du jeu :
 - Une partie dure 1 min à 2 min (ou moins si tous les foulards sont volés avant).
 - Pour les MS et GS, on pourra compter le nombre de foulards récupérés par le renard à la fin de la partie.

Remarques :
 - Possibilité de jouer debout ou à quatre pattes.
 - A chaque partie, changer le renard. Il y a aura donc autant de parties que d'élèves dans le groupe.

Critères de réalisation (conseils pour réussir)
 - Pour les lapins : s'éloigner du renard ; utiliser ses mains pour le repousser.
 - Pour le renard : utiliser ses mains pour bloquer et récupérer la queue.

Si ...
 - Le lapin se laisse prendre son foulard sans résister.
 - Le renard ne réussit pas à voler des foulards.

Alors ...
 - Rappeler la consigne.
 - Prendre un temps pour faire montrer par un élève et/ou verbaliser les actions qui permettent de réussir.
 - Augmenter ou réduire la taille de la forêt.
 - Ajouter un 2^{ème} renard.

Variables :
 - Taille du terrain
 - Nombre de renards



LES VOLEURS D'ÉPINGLES

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

Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

- Les règles d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.
- Les différents rôles du jeu.

Capacités : Etre capable de ...

- Reconnaître l'espace de lutte.
- Réaliser et nommer des actions.
- Accepter le contact de l'autre.

Attitudes :

- Oser s'engager dans différentes actions.
- Coopérer pour atteindre un résultat.

Compétences Interdisciplinaires :

- En amont de la séance d'EPS, présenter la situation aux élèves et indiquer la consigne.
- Après la séance : raconter ce qui a été vécu.

But de l'activité :

Décrocher les épingles.

Lieu :

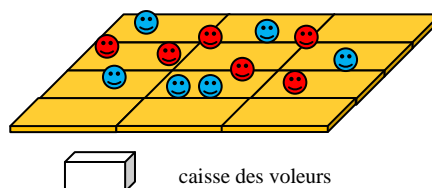
Salle de motricité, salle de sport, dojo

Consignes :

- Pour les promeneurs :
« Vous devez vous déplacer à quatre pattes dans la forêt, sans en sortir et sans vous faire prendre vos épingles. »
- Pour les voleurs:
« Vous devez voler les épingles aux promeneurs en les décrochant. Quand vous avez pris une épingles, vous la déposez dans la caisse. Vous vous déplacez à quatre pattes. »

Matériel :

Dossards, tapis, plots, 3 à 5 épingles à linge par promeneur, caisse
(On pourra utiliser de simples plots pour délimiter les espaces.)



Gestion de la classe :

- 4 équipes avec des dossards de couleurs différentes.
- Si l'espace est assez grand, mettre en place 2 espaces de jeu ; sinon placer 2 équipes en attente.
- Dans une équipe, les élèves accrochent 3 pinces à linge où ils veulent sur leurs vêtements.

Fin du jeu :

- Une partie dure 1min à 2 min (ou moins si toutes les épingles sont volées avant). Lorsque le temps est écoulé, on échange les rôles.
- Pour les MS et GS, on pourra compter le nombre de pinces récupérées par les voleurs après le temps imparti.

Remarques :

On peut aussi proposer de jouer debout.

Critères de réalisation (conseils pour réussir)

- Pour les promeneurs : s'éloigner des voleurs; utiliser ses mains pour les repousser.
- Pour les voleurs: utiliser ses mains pour bloquer et récupérer les épingles.

Si ...

- Le promeneur se laisse prendre ses épingles sans résister.
- Le voleur ne réussit pas à voler des épingles.

Alors ...

- Rappeler la consigne.
- Prendre un temps pour faire montrer par un élève et/ou verbaliser les actions qui permettent de réussir.
- Demander aux promeneurs de placer les épingles à des endroits plus facilement accessibles.

Variation :

- Taille du terrain
- Nombre d'épingles par élève
- Localisation des épingles sur les promeneurs



LES CHIENS ET LEUR OS

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

Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

- Les règles d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.
- Les différents rôles du jeu.

Capacités : Etre capable de ...

- Reconnaître l'espace de lutte (la ferme et l'extérieur).
- Réaliser et nommer des actions.
- Accepter le contact de l'autre.

Attitudes :

- Oser s'engager dans différentes actions.
- Coopérer pour atteindre un résultat.

Compétences Interdisciplinaires :

- En amont de la séance d'EPS, présenter la situation aux élèves et indiquer la consigne.
- Après la séance : raconter ce qui a été vécu.

But de l'activité :

Prendre le ballon des bras d'un camarade.

Lieu :

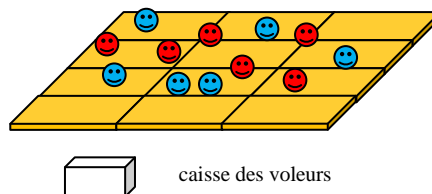
Salle de motricité, salle de sport, dojo

Consignes :

- Pour les chiens :
« Vous devez vous asseoir dans la ferme avec votre os dans les bras, et ne pas vous faire prendre votre os. Quand vous perdu votre os, vous sortez de la ferme.»
- Pour les voleurs:
« Vous devez voler les os des chiens. Quand vous avez pris un os, vous le déposez dans la caisse.»

Matériel :

Dossards, tapis, plots, un ballon par chien, caisse (On pourra utiliser de simples plots pour délimiter les espaces.)



Gestion de la classe :

- 4 équipes avec des dossards de couleurs différentes.
- Si l'espace est assez grand, mettre en place 2 espaces de jeu ; sinon placer 2 équipes en attente.
- Dans une équipe, chaque élève prend un ballon dans ses bras.

Fin du jeu :

- Une partie dure 30 sec à 1min (ou moins si tous les ballons sont volés avant). Lorsque le temps est écoulé, on échange les rôles.
- Pour les MS et GS, on pourra compter le nombre de ballons récupérés par les voleurs après le temps imparti.

Remarques :

/

Critères de réalisation (conseils pour réussir)

- Pour les chiens : agripper son ballon, le protéger avec ses jambes.
- Pour les voleurs: utiliser ses mains pour desserrer l'étreinte des chiens ; éventuellement se mettre à plusieurs.

Si ...

- Le chien se laisse prendre son os sans résister.
- Le voleur ne réussit pas à voler des ballons.

Alors ...

- Rappeler la consigne.
- Prendre un temps pour faire montrer par un élève et/ou verbaliser les actions qui permettent de réussir.

Variables :

- Taille du terrain
- Nombre de chiens



LE CHIEN ET SON OS

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

Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

- Les règles d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.
- Les différents rôles du jeu.

Capacités : Etre capable de ...

- Reconnaître l'espace de lutte (la ferme et l'extérieur).
- Réaliser et nommer des actions.
- Accepter le contact de l'autre.

Attitudes :

- Oser s'engager dans différentes actions.

Compétences Interdisciplinaires :

- En amont de la séance d'EPS, présenter la situation aux élèves, indiquer la consigne, présenter l'affichage collectif (déroulement des parties et fiche de résultats).
- Après la séance : raconter ce qui a été vécu.

But de l'activité :

Prendre le ballon des bras d'un camarade.

Lieu :

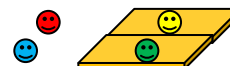
Salle de motricité, salle de sport, dojo

Consignes :

- Pour le chien :
« Tu dois t'asseoir dans la ferme avec ton os dans les bras, et ne pas te faire prendre ton os. »
- Pour le voleur:
« Tu dois voler l'os du chien. »
- Pour le maître du temps:
« Tu donnes le moment du départ et le moment de la fin. »
- Pour le juge :
« Tu regardes qui possède le ballon à la fin du jeu et tu colles une gommette sur le panneau collectif. »

Matériel :

- Par groupe : 4 dossards de couleur différente, 2 tapis, un ballon, une fiche de route, un sablier de 30 secondes, éventuellement des plots.
- (On pourra utiliser de simples plots pour délimiter les espaces.)
- Une affiche collective de notation des résultats.



Fin du jeu :

- Une partie dure 30 sec (ou moins si le ballon est volé avant). Lorsque le temps est écoulé, on change les rôles.

Remarques :

/

Gestion de la classe :

- des équipes de 4 élèves, avec chacun un dossard de couleur différente.
- Avant chaque partie, l'enseignant se place devant le panneau collectif et indique le rôle des élèves. Ex :
« Dans chaque groupe, l'enfant jaune est le chien, l'enfant vert est le voleur, l'enfant bleu est le maître du temps, l'enfant rouge est le juge. »
- Après chaque partie, l'enseignant vérifie que chaque juge est venu coller une gommette au bon endroit.

Critères de réalisation (conseils pour réussir)

- Pour le chien : agripper son ballon, le protéger avec ses jambes.
- Pour le voleur: utiliser ses mains pour desserrer l'étreinte du chien.

Si ...

- Le chien se laisse prendre son os sans résister.
- Le voleur ne réussit pas à voler des ballons.

















































Alors ...

- Rappeler la consigne.
- Prendre un temps pour faire montrer par un élève et/ou verbaliser les actions qui permettent de réussir.

Variables :

- Temps imparti

Exemple d'affichage collectif

LE CHIEN ET SON OS	Equipe rouge	Equipe bleue	Equipe jaune	Equipe verte
Partie 1				
Partie 2				
Partie 3				
Partie 4				
Partie 5				
Partie 6				
Partie 7				
Partie 8				
Partie 9				
Partie 10				
Partie 11				
Partie 12				

LE CHIEN ET SON OS	Equipe rouge	Equipe bleue	Equipe jaune	Equipe verte
<p>Total des ballons récupérés</p> <p>(coller les gommettes)</p>				



LA QUEUE DU LAPIN

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

Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

- Les règles d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.
- Les différents rôles du jeu.

Capacités : Etre capable de ...

- Reconnaître l'espace de lutte.
- Réaliser et nommer des actions : éviter, repousser, saisir...
- Accepter le contact de l'autre.

Attitudes :

- Oser s'engager dans différentes actions.

Compétences Interdisciplinaires :

- En amont de la séance d'EPS, présenter la situation aux élèves, indiquer la consigne, présenter l'affichage collectif (déroulement des parties et fiche de résultats).
- Après la séance : raconter ce qui a été vécu.

But de l'activité :

Décrocher la queue du lapin.

Lieu :

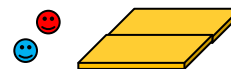
Salle de motricité, salle de sport, dojo

Consignes :

- Pour le lapin :
« Tu dois te déplacer debout dans la forêt, sans en sortir et sans te faire prendre ta queue par le renard. »
- Pour le renard :
« Tu dois voler la queue du lapin en tirant dessus. »
- Pour le maître du temps :
« Tu donnes le moment du départ et le moment de la fin. »
- Pour le juge :
« Tu regardes qui possède la queue à la fin du jeu et tu colles une gommette sur le panneau collectif. »

Matériel :

- Par groupe : 4 dossards de couleur différente, 2 tapis, un ballon, une fiche de route, un sablier de 30 secondes, éventuellement des plots.
- (On pourra utiliser de simples plots pour délimiter les espaces.)
- Une affiche collective de notation des résultats.



Gestion de la classe :

- des équipes de 4 élèves, avec chacun un dossard de couleur différente.
- Avant chaque partie, l'enseignant se place devant le panneau collectif et indique le rôle des élèves. Ex :
« Dans chaque groupe, l'enfant jaune est le lapin, l'enfant vert est le renard, l'enfant bleu est le maître du temps, l'enfant rouge est le juge. »
- Après chaque partie, l'enseignant vérifie que chaque juge est venu coller une gommette au bon endroit.

Fin du jeu :

- Une partie dure 30 sec (ou moins si le foulard est volé avant).

Remarques :

Possibilité de jouer debout ou à quatre pattes.

Critères de réalisation (conseils pour réussir)

- Pour le lapin : s'éloigner du renard ; utiliser ses mains pour le repousser.
- Pour le renard : utiliser ses mains pour bloquer et récupérer la queue.

Si ...

- Le lapin se laisse prendre son foulard sans résister.
- Le renard ne réussit pas à voler le foulard.

















































Alors ...

- Rappeler la consigne.
- Prendre un temps pour faire montrer par un élève et/ou verbaliser les actions qui permettent de réussir.
- Augmenter ou réduire la taille de la forêt.

Variables :

- Taille du terrain

Exemple d'affichage collectif

LA QUEUE DU LAPIN	Equipe rouge	Equipe bleue	Equipe jaune	Equipe verte
Partie 1				
Partie 2				
Partie 3				
Partie 4				
Partie 5				
Partie 6				
Partie 7				
Partie 8				
Partie 9				
Partie 10				
Partie 11				
Partie 12				

LA QUEUE DU LAPIN	Equipe rouge	Equipe bleue	Equipe jaune	Equipe verte
<p>Total des queues récupérées (coller les gommettes)</p>				



LA RIVIERE AUX CROCODILES

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

Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

- Les règles d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.
- Les différents rôles du jeu.

Capacités : Etre capable de ...

- Reconnaître l'espace de lutte (la ferme et l'extérieur).
- Réaliser et nommer des actions.
- Accepter le contact de l'autre.

Attitudes :

- Oser s'engager dans différentes actions.
- Coopérer pour atteindre un résultat.

Compétences Interdisciplinaires :

- En amont de la séance d'EPS, présenter la situation aux élèves et indiquer la consigne. Expliquer le principe de notation des points (une gommette collée sur une affiche à chaque canard immobilisé).
- En lien avec la représentation de l'espace, on peut prévoir des rectangles de papier symbolisant des tapis, les placer sur une table et à l'aide de bouchons de liège symbolisant les personnages, expliquer les deux espaces (la rivière et les rives).
- Après la séance : raconter ce qui a été vécu.

But de l'activité :

Décrocher les épingles.

Lieu :

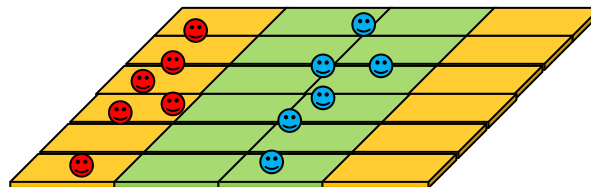
Salle de motricité, salle de sport, dojo

Consignes :

- Pour les canards :
« Vous devez traverser la rivière à quatre pattes. Vous essayez de ne pas vous faire immobiliser par les crocodiles. Si vous êtes dans la rivière au son de la clochette, vous êtes attrapés. »
- Pour les crocodiles:
« Vous devez immobiliser les canards dans la rivière. »

Matériel :

Dossards, tapis, plots, clochette
(On pourra utiliser de simples plots pour délimiter les espaces.)



Gestion de la classe :

- 4 équipes avec des dossards de couleurs différentes.
- Si l'espace est assez grand, mettre en place 2 espaces de jeu ; sinon placer 2 équipes en attente.

Fin du jeu :

- Après chaque passage de rivière (20 sec), l'enseignant se place près d'une affiche collective visible par tous, puis colle autant de gommettes que de canards immobilisés dans la rivière.
- Après 6 passages de rivières, on échange les rôles.

Remarques :

/

Critères de réalisation (conseils pour réussir)

- Pour les canards : éviter les crocodiles, ne pas se laisser agripper
- Pour les crocodiles: saisir les canards en utilisant différentes parties du corps ; empêcher les canards d'utiliser leurs mains pour se déplacer ; s'entraider.

Si ...

- Le canard se laisse immobiliser sans résister.
- Le crocodile ne réussit pas à immobiliser un canard.

Alors ...

- Rappeler la consigne.
- Prendre un temps pour faire montrer par un élève et/ou verbaliser les actions qui permettent de réussir.
- Augmenter ou réduire la taille de la rivière.

Variables :

- Taille du terrain
- Nombre de crocodiles



RETOURNER LES TORTUES

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

Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...

- Les règles d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.
- Les différents rôles du jeu.

Capacités : Etre capable de ...

- Reconnaître l'espace de lutte (la ferme et l'extérieur).
- Réaliser et nommer des actions.
- Accepter le contact de l'autre.

Attitudes :

- Oser s'engager dans différentes actions.
- Coopérer pour atteindre un résultat.

Compétences Interdisciplinaires :

- En amont de la séance d'EPS, présenter la situation aux élèves et indiquer la consigne.
- Après la séance : raconter ce qui a été vécu.

But de l'activité :

Décrocher les épingles.

Lieu :

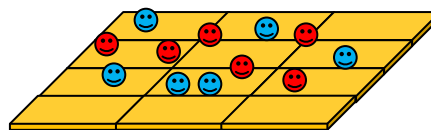
Salle de motricité, salle de sport, dojo

Consignes :

- Pour les tortues:
« Vous devez vous allonger sur le ventre et essayer de ne pas vous faire retourner sur le dos. »
- Pour les mangeurs de tortues :
« Vous devez mettre les tortues sur le dos. »

Matériel :

Dossards, tapis, plots
(On pourra utiliser de simples plots pour délimiter les espaces.)



Gestion de la classe :

- 4 équipes avec des dossards de couleurs différentes.
- Si l'espace est assez grand, mettre en place 2 espaces de jeu ; sinon placer 2 équipes en attente.

Fin du jeu :

- Une partie dure 1 min à 2 min (ou moins si les tortues sont retournées avant). Lorsque le temps est écoulé, on change les rôles.
- Réaliser plusieurs parties.

Remarques :

/

Critères de réalisation (conseils pour réussir)

- Pour les tortues: s'aplatir au sol, empêcher les mangeurs de tortues de saisir les bras et les jambes.
- Pour les mangeurs de tortues: saisir un côté de la tortue puis tirer dessus ; s'entraider pour retourner une tortue.

Si ...


- La tortue se fait souvent retourner.
- Le mangeur de tortue ne réussit pas à retourner la tortue.

Alors ...

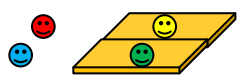
- Prendre un temps pour faire montrer par un élève et/ou verbaliser les actions qui permettent de réussir.

Variables :

















































- Temps imparti

	Cycle 1 (MS-GS)	Fiche 9
	<h1>LA CREPE</h1>	
	<i>Objectif</i> : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.	

<i>Savoirs que l'élève devra apprendre</i>		
<i>Connaissances : Savoir, connaître...</i> - Les règles d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal. - Les différents rôles du jeu.	<i>Capacités : Etre capable de ...</i> - Reconnaître l'espace de lutte (la ferme et l'extérieur). - Réaliser et nommer des actions. - Accepter le contact de l'autre.	<i>Attitudes :</i> - Oser s'engager dans différentes actions.
<i>Compétences Interdisciplinaires :</i>	- En amont de la séance d'EPS, présenter la situation aux élèves, indiquer la consigne, présenter l'affichage collectif (déroulement des parties et fiche de résultats). - Après la séance : raconter ce qui a été vécu.	

<i>But de l'activité :</i> Retourner la crêpe sur le ventre.	<i>Lieu :</i> Salle de motricité, salle de sport, dojo
<i>Consignes :</i> - Pour la crêpe: « Tu dois t'allonger sur le dos et essayer de ne pas te faire retourner sur le ventre. » - Pour le mangeur de crêpe: « Tu dois mettre la crêpe sur le ventre. » - Pour le maître du temps: « Tu donnes le moment du départ et le moment de la fin. » - Pour le juge : « Tu regardes qui a gagné et tu colles une gommette sur le panneau collectif. »	<i>Matériel :</i> - Par groupe : 4 dossards de couleur différente, 2 tapis, une fiche de route, un sablier de 30 secondes, éventuellement des plots. (On pourra utiliser de simples plots pour délimiter les espaces.) - Une affiche collective de notation des résultats. 
<i>Gestion de la classe :</i> - des équipes de 4 élèves, avec chacun un dossard de couleur différente. - Avant chaque partie, l'enseignant se place devant le panneau collectif et indique le rôle des élèves. Ex : « Dans chaque groupe, l'enfant jaune est la crêpe, l'enfant vert est le mangeur de crêpe, l'enfant bleu est le maître du temps, l'enfant rouge est le juge. » - Après chaque partie, l'enseignant vérifie que chaque juge est venu coller une gommette au bon endroit.	<i>Fin du jeu :</i> - Une partie dure 30 sec (ou moins si la crêpe est retournée avant). Lorsque le temps est écoulé, on change les rôles. <i>Remarques :</i> /
<i>Critères de réalisation (conseils pour réussir)</i>	- Pour la crêpe: empêcher le mangeur de crêpe de saisir ses bras et ses jambes. - Pour le mangeur de crêpe: saisir un côté de la crêpe puis tirer dessus.
<i>Si ...</i> - La crêpe se fait souvent retourner. - Le mangeur de crêpe ne réussit pas à retourner la crêpe.	<i>Alors ...</i> - Prendre un temps pour faire montrer par un élève et/ou verbaliser les actions qui permettent de réussir.
	<i>Variables :</i> - Temps imparti

Exemple d'affichage collectif

LA CREPE	Equipe rouge	Equipe bleue	Equipe jaune	Equipe verte
Partie 1				
Partie 2				
Partie 3				
Partie 4				
Partie 5				
Partie 6				
Partie 7				
Partie 8				
Partie 9				
Partie 10				
Partie 11				
Partie 12				

LA CREPE	Equipe rouge	Equipe bleue	Equipe jaune	Equipe verte
Total des points (coller les gommettes)				



SORS DE CHEZ MOI !

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

Savoirs que l'élève devra apprendre

Connaissances : Savoir, connaître...
 - Les règles d'or : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.
 - Les verbes d'action : tirer, pousser, saisir, soulever, transporter...
 - Les différents rôles du jeu.

Capacités : Etre capable de ...
 - Reconnaître l'espace de lutte (le tapis et l'extérieur).
 - Réaliser et nommer des actions (s'aplatir, éviter, repousser, saisir...).
 - Accepter le contact de l'autre.

Attitudes :
 - Oser s'engager dans différentes actions.

Compétences Interdisciplinaires :

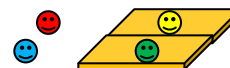
- En amont de la séance d'EPS, présenter la situation aux élèves, indiquer la consigne, présenter l'affichage collectif (déroulement des parties et fiche de résultats).
 - Après la séance : raconter ce qui a été vécu.

But de l'activité :
 Sortir le défenseur de son tapis.

Lieu :
 Salle de motricité, salle de sport, dojo

Consignes :
 - Pour le défenseur :
 « Tu te places à genou sur le tapis et tu ne dois pas te laisser transporter à l'extérieur des tapis par l'attaquant. »
 - Pour l'attaquant:
 « Tu dois sortir le défenseur de son tapis et l'amener à l'extérieur. »
 - Pour le maître du temps:
 « Tu donnes le moment du départ et le moment de la fin. »
 - Pour le juge :
 « Tu regardes qui a gagné à la fin du jeu (attaquant ou défenseur) et tu colles une gommette sur le panneau collectif. »

Matériel :
 - Par groupe : 4 dossards de couleur différente, 2 tapis, une fiche de route, un sablier de 30 secondes, éventuellement des plots.
 (On pourra utiliser de simples plots pour délimiter les espaces.)
 - Une affiche collective de notation des résultats.



Fin du jeu :
 - Une partie dure 30 sec (ou moins si le défenseur est sorti avant). Lorsque le temps est écoulé, on change les rôles.

Gestion de la classe :
 - des équipes de 4 élèves, avec chacun un dossard de couleur différente.
 - Avant chaque partie, l'enseignant se place devant le panneau collectif et indique le rôle des élèves. Ex :
 « Dans chaque groupe, l'enfant jaune est le défenseur, l'enfant vert est l'attaquant, l'enfant bleu est le maître du temps, l'enfant rouge est le juge. »
 - Après chaque partie, l'enseignant vérifie que chaque juge est venu coller une gommette au bon endroit.

Remarques :

/

























Critères de réalisation (conseils pour réussir)
 - Pour le défenseur: garder ses appuis sur le tapis.
 - Pour l'attaquant: saisir une partie du corps et tirer, pousser, soulever...

Si ...
 - Le défenseur se fait souvent sortir.
 - L'attaquant ne réussit pas à sortir le défenseur.

Alors ...
 - Proposer d'utiliser d'autres actions.
 - Prendre un temps pour faire montrer par un élève et/ou verbaliser les actions qui permettent de réussir.

Variables :
 - Temps imparti

Exemple d'affichage collectif

Sors de chez moi !	Equipe rouge	Equipe bleue	Equipe jaune	Equipe verte
Partie 1	D	A		
Partie 2			D	A
Partie 3	A			D
Partie 4		D	A	
Partie 5	A		D	
Partie 6		A		D
Partie 7	A	D		
Partie 8			A	D
Partie 9	D			A
Partie 10		A	D	
Partie 11	D		A	
Partie 12		D		A

SORS DE CHEZ MOI !	Equipe rouge	Equipe bleue	Equipe jaune	Equipe verte
Total des points (coller les gommettes)				