

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



**William BEHAGUE**  
Conseiller pédagogique Départemental (68) en EPS

# SOMMAIRE

<b>I. ANALYSE DE L'ACTIVITÉ</b>	p. 1
1) Essence de l'activité	
2) Les enjeux	
3) Orientation pédagogique retenue	
<b>II. LES JEUX D'OPPOSITION ET DE COMBAT (DE PRÉHENSION) DANS LES PROGRAMMES</b>	
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
<b>III. PROGRESSION POSSIBLE</b>	p. 5
• Maternelle (Cycle 1) et Cycle des Apprentissages Fondamentaux (Cycle 2)	
• Cycle de Consolidation (Cycle 3)	
<b>IV. LA SÉANCE</b>	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
<b>V. DES EXERCICES D'ÉCHAUFFEMENT</b>	p. 10
<b>VI. JEUX ET SITUATIONS DE COOPÉRATION ET D'OPPOSITION</b>	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
<b>VII. PROPOSITIONS DE RENCONTRES (CP/CE1 et CE2/CM1/CM2)</b>	p. 19
1) CP/CE1	
2) CE2/CM1/CM2	p. 27
<b>VIII. POUR ALLER PLUS LOIN</b>	p. 35
Un projet inter disciplinaire	
<b>IX. ANNEXES</b>	
Annexe 1 : Echauffement avec des ballons de baudruche	p. 36
Annexe 2 : Exemples d'étirements de fin de séance	p. 37
Annexe 3 : Exemple de grille à compléter (Règles et explications)	p. 38
Annexe 4 : Cadre de séance vierge	p. 39
<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	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).**

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

### 1) Eléments des programmes en vigueur :

<b>MATERNELLE</b>	
<b>BO spécial n°2 du 26/03/2015 modifié par le BO n°25 du 24/06/2021</b>	<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</b>
	<p><b>Objectif visé : Collaborer, coopérer, s'opposer</b></p> <p>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.</p> <p>Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits, etc.) conditionnent le plaisir de jouer, dans le respect des autres.</p> <p><b>Pour les plus jeunes</b>, 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 <b>aux plus « grands »</b> 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.</p>
	<p><b>Attendus de fin de cycle :</b></p> <p>Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.</p>

<b>CYCLE 2 – Cycle des apprentissages fondamentaux (CP-CE1- CE2)</b>	
<b>BOEN n° 31 du 30 juillet 2020</b>	<b>Champ d'apprentissage 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</b>
	<p><b>Spécificités du Cycle 2 :</b></p> <p>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).</p>
	<p><b>Attendus de fin de cycle :</b> Les jeux de lutte</p> <p>S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.</p> <p>Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.</p> <p>Connaître le but du jeu. Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.</p>

<b>CYCLE 3 – Cycle de consolidation (CM1 – CM2 et 6<sup>ème</sup>)</b>	
<b>BOEN n° 31 du 30 juillet 2020</b>	<b>Champ d'apprentissage 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</b>
	<p><b>Spécificités du Cycle 3 :</b></p> <p>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.).</p>
	<p><b>Attendus de fin de cycle :</b> Les jeux de combat (de préhension)</p> <p>Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</p> <p>S'organiser tactiquement pour gagner le duel.</p> <p>Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</p> <p>Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité.</p> <p>Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</p>

## 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.

Compétences travaillées pendant le cycle		Domaine du socle commun
Développer sa motricité et construire un langage du corps	<ul style="list-style-type: none"> <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>	<p><b>Domaine 1</b> Les langages pour penser et communiquer</p>
S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	<ul style="list-style-type: none"> <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 efficace.</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>	<p><b>Domaine 2</b> Les méthodes et outils pour apprendre</p>
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble	<ul style="list-style-type: none"> <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>	<p><b>Domaine 3</b> La formation de la personne et du citoyen</p>
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	<ul style="list-style-type: none"> <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>	<p><b>Domaine 4</b> Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p>
S'approprier une culture physique sportive et artistique	<ul style="list-style-type: none"> <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>	<p><b>Domaine 5</b> Les représentations du monde et l'activité humaine</p>

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

<b>Maternelle (Cycle 1)</b> <i>Jeux d'opposition</i> Entrer dans l'espace proche de l'autre et accepter que celui-ci entre dans le sien sans le vivre comme une agression	<b>Coopérer puis s'opposer collectivement dans des jeux de lutte (préhension).            S'opposer individuellement dans des jeux de lutte (préhension).</b>
	- 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...)	
<b>Cycle des Apprentissages Fondamentaux (Cycle 2)</b> (CP - CE1 - CE2) <i>Jeux d'opposition (jeux de lutte de préhension)</i>	<b>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.</b>
	- 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	
<b>Cycle de Consolidation (Cycle 3)</b> (CM1 - CM2 - 6 <sup>ème</sup> ) <i>Jeux d'opposition (jeux de combats de préhension)</i>	<b>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.</b>
	- 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.

<b>MATERNELLE (Cycle 1) ET CYCLE DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX (Cycle 2)</b>		
	Coopérer collectivement (cf. V : exercices échauffement spécifiques)	Il ne faut pas aborder trop rapidement les situations d'opposition duelles.
	Coopérer en binômes (cf. V : exercices échauffement spécifiques)	
	S'opposer collectivement avec objet médiateur	
	S'opposer individuellement (1 contre 1) avec objet médiateur	Il est possible d'aborder le retournement avant le plaqué.
	S'opposer collectivement sans objet médiateur	
	S'opposer individuellement (1 contre 1) sans objet médiateur	
	<b>Le plaqué (cycle 2)</b> Être capable de maintenir les deux omoplates de son partenaire en contact avec le tapis pendant 3".	
	<b>L'immobilisation (cycle 2)</b> Être capable de contrôler son partenaire dos orienté vers le tapis en limitant ses possibilités de mouvement pendant 5" à 10".	
	<b>Le retournement (cycle 2)</b> (partenaire en position quadrupédique) Être capable de retourner son partenaire sur le dos en utilisant les principes de déséquilibre.	
	<b>Rencontre (cycle 2)</b>	

<b>CYCLE DE CONSOLIDATION (Cycle 3)</b>		
	<b>L'immobilisation</b> Être capable de contrôler son partenaire dos orienté vers le tapis en limitant ses possibilités de mouvement pendant 10" à 20".	Il est possible d'aborder le retournement avant l'immobilisation.
	<b>L'immobilisation + approche du retournement</b> Être capable d'associer un retournement à une immobilisation	
	<b>Le retournement</b> (partenaire en position quadrupédique) Être capable de retourner son partenaire sur le dos en utilisant les principes de déséquilibre.	
	<b>Les sorties d'immobilisation</b> Être capable de sortir d'une immobilisation en supprimant les points de contrôle du partenaire.	
	<b>Amener son partenaire au sol</b> (approche de la chute avant) A debout, B a les deux genoux au sol et les fesses relevées, A amène B sur le dos.	
	<b>Initiation à la chute (4 situations)</b>	
	<b>Rencontre</b>	

## 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				
<u>Objectif principal</u> : 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	
Echauffement	généralisé	Trotter librement pendant une minute. Essayer de décrire une forme géométrique donnée au sol, trotter en réduisant de plus en plus l'espace, sans se toucher. Trotter et réagir à des signaux visuels (ex : bras levé ⇨ s'arrêter, bras écartés ⇨ s'accroupir) <b>Par 2, jeu du leader</b> : Suivre son camarade et faire comme lui (toucher le sol, ramper...)	15 min	
	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, ... <b>Les bûcherons et les rondins</b> : 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. <b>L'hélicoptère</b> : un élève à 4 pattes, le 2 <sup>ème</sup> est l'hélice qui tourne au-dessus de lui <b>Le louveteau</b> : ramper entre les jambes et les bras d'un partenaire à 4 pattes		
Partie principale	<b>Jeu de coopération</b>  <b>Jeux d'opposition avec objet médiateur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Les chenilles</b> : se déplacer en équipes pour franchir une ligne, tous les élèves sont à 4 pattes en se tenant les chevilles (lentement sans casser la chenille ou vite en faisant la course).</li> <li>• <b>Rejoindre une des 4 maisons (avec foulard maison)</b> – cf. jeu n°2 Il faut veiller à avoir plusieurs moments réflexifs lors de cette partie (comment fait-on ? Que peut-on améliorer ?)</li> <li>• <b>Le ballon tirailé</b> – cf. jeu n°7</li> </ul>	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	
Echauffement	généralisé	Trotter librement pendant une minute, en avant, en arrière, en pas chassés de chaque côté. Trotter et réagir à des signaux visuels (ex : bras levé ⇒ courir en arrière, bras écartés ⇒ pas chassés...) Répondre aux consignes (assis, debout course...).	15 min	
	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).		
	Jeu collectif	<b>Course de relais</b> : 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.		
Partie principale	<p><b>Jeu d'opp. avec objet médiateur</b></p> <p><b>Jeux d'opposition directe</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La queue du diable</b> - cf. jeu n°5</li> <li>• <b>Le solitaire</b> – cf. jeu n°13</li> </ul> <p>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. Il faut changer plusieurs fois de partenaire.</p>	20 min	
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	
Echauffement	généralisé	Trotter puis répondre à des signaux visuels (ex : je lève le bras ⇒ arrêt...) Trotter 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.	15 min	
	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.		
	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.		
Partie principale	Révision de ce que l'on connaît déjà (l'immobilisation ...)  <b>Le retournement « le déséquilibre »</b>	<ul style="list-style-type: none"> <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 ? ⇒ 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> <li>• Le fuyard : empêcher sa fuite – cf. situation n°15</li> <li>• La tortue - cf. situation n°20</li> </ul> Confrontation des différentes solutions trouvées : faire apparaître l'image de la chaise à laquelle on enlèverait un pied, puis deux, puis trois ⇒ elle tombe. Mettre en évidence que la force seule ne suffit pas, il faut <b>déséquilibrer</b> l'adversaire). <ul style="list-style-type: none"> <li>• Essayer l'une ou l'autre technique considérée et reconnue comme efficace.</li> </ul> <u>Consolidation</u> : 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).	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 cloche-pied, 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 déposer...
- Course avec un ballon : 2 ou plusieurs équipes : 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.

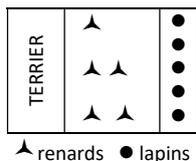
Les niveaux de classe proposés le sont à titre indicatif (il faut tenir compte du vécu des élèves).

SITUATIONS			À PROPOSER DE PRÉFÉRENCE EN							
			Maternelle			Cycle 2			Cycle 3	
Numéros (n°...) + Jeux	Actions	Formes de travail	PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
<b>S'opposer avec un objet médiateur</b>										
1. La traversée d'un territoire avec foulards	- protéger un objet - saisir - coopérer	Collective	+	+	+	+	+	+		
2. Rejoindre une des 4 maisons avec foulards	- protéger un objet - saisir - coopérer	Collective	+	+	+	+	+	+		
3. La queue du diable (a)	- saisir, esquiver - protéger - coopérer	Collective 1	+	+	+	+	+	+	+	+
4. La queue du diable (b)	- saisir - protéger - esquiver	Collective 2	+	+	+	+	+	+	+	+
5. La queue du diable (c)	- saisir - esquiver	Duelle	+	+	+	+	+	+	+	+
6. Les pinces à linge	- esquiver - saisir - protéger un objet	Duelle		+	+	+	+	+		
7. Le ballon tirillé	- saisir, tirer - protéger un objet - résister	Duelle	+	+	+	+	+	+		
8. Rugby au sol	- coopérer - saisir - tirer, pousser - contrôler	Collective							+	+
<b>S'opposer sans objet médiateur</b>										
9. Toucher les lapins qui rejoignent leur terrier	- saisir - coopérer	Collective		+	+	+	+	+		
10. Le barrage : bloquer les lapins qui rejoignent leur terrier	- saisir - contrôler - coopérer - résister	Collective		+	+	+	+	+	+	+
11. Le loup et les agneaux	- anticiper - coopérer - se protéger	Collective			+	+	+	+	+	+
12. Faire sortir un occupant de sa maison	- tirer - pousser - faire rouler - porter - résister	Duelle		+	+	+	+	+	+	+
13. Le solitaire	- tirer - (re)pousser - esquiver	Duelle			+	+	+	+	+	+
14. La limace et la salade	- retenir - tirer - se dégager	Duelle		+	+	+	+	+	+	+

15.	<b>Le fuyard</b>	- saisir et contrôler - se dégager - immobiliser	Duelle				+	+	+	+	+
16.	<b>La crépe</b>	- contrôler - immobiliser	Duelle			+	+	+	+	+	+
17.	<b>Le contrôleur</b>	- saisir et contrôler - se dégager	Duelle			+	+	+	+	+	+
18.	<b>DÉCOUVRIR CE QU'ON APPELLE IMMOBILISER SON ADVERSAIRE</b> <b>Exemples d'immobilisations (apport technique minimal, à partir du Cycle 2)</b>										
19.	<b>Le touche chevilles</b>	- esquiver - saisir	Duelle				+	+	+	+	+
20.	<b>La tortue</b>	- renverser - tirer et pousser - résister	Duelle		+	+	+	+	+	+	+
21.	<b>Le pot de colle</b>	- saisir - tirer - pousser - résister	Duelle				+	+	+	+	+
22.	<b>DÉCOUVRIR LE PRINCIPE DU DÉSÉQUILIBRE POUR RETOURNER SON ADVERSAIRE SUR LE DOS</b> <b>Exemples de retournements (partenaire en position quadrupédique, à partir du cycle 2)</b>										
23.	<b>Le nain et le géant</b>	- se déplacer (mobilité) - tirer et pousser	Duelle			+	+	+	+	+	+
24.	<b>Le touche cheveux</b>	- esquiver - anticiper - se protéger - se déplacer (mobilité)	Duelle		+	+	+	+	+	+	+
25.	<b>Le sumo</b>	- saisir - tirer et pousser - déséquilibrer - se déplacer (mobilité)	Duelle				+	+	+	+	+
26.	<b>La ronde folle</b>	- saisir - tirer et pousser - déséquilibrer - se déplacer (mobilité)	<b>Collective</b> ou duelle						+	+	+
27.	<b>David et Goliath</b>	- saisir et tirer - pousser de côté - déséquilibrer	Duelle						+	+	+
28.	<b>Le combat de coq</b>	- déséquilibrer - pousser - esquiver	Duelle						+	+	+
29.	<b>APPROCHE DE LA CHUTE AVANT ET DE LA CHUTE ARRIÈRE</b> <b>Chute avant :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Par deux : un à genoux, l'autre debout devant lui fait une forme de Kubi-nage ou d'Hiza-guruma</li> <li>- Seul à genoux, rentrer le bras droit entre les jambes, mettre sa main gauche en appui puis rouler au-dessus de l'épaule et frapper le sol</li> <li>- Par deux, le bras roulé avec frappe au sol</li> </ul> <b>Chute arrière :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partir du culbuto auquel on ajoute la frappe au sol</li> </ul>										
<b>POUR ALLER PLUS LOIN AU CYCLE 3 - Apprentissage technique</b>											
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''



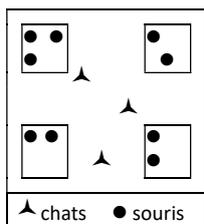
▲ renards ● lapins

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''



▲ chats ● 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.

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) :

**Versión 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) :



Extrait du livre : jeux traditionnels et jeux sportifs.  
J.-C. MARCHAL - Ed Vigot

**Versión 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) :



**Versión 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.

- 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. Le ballon tirillé :**



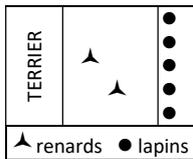
Au sol, A (attaquant) essaie de prendre le ballon que B veut conserver dans ses bras (B est en position quadrupédique coudes rentrés, A est à genoux à côté de lui)

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).

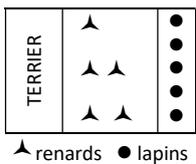
**9. Toucher les lapins qui rejoignent leur terrier : 30''**



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 immobilisé sur le dos.

**16. La crêpe :**

B sur le dos, A doit le garder dans cette position sans le tenir (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 :

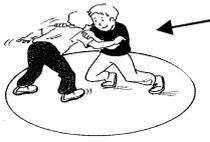
A sur le dos peut s'aider des avant-bras et des jambes pour se déplacer toujours avec le dos orienté vers le tapis. B debout entre les jambes de A doit lui toucher les cheveux en le contournant. A l'en empêche en utilisant également les jambes.

Variante : B peut tenir les genoux de A.

## 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 → 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'avant-bras).

### 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) FONCTIONNEMENT :

- 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. Exemple : 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.

Remarques : 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.

Point vert : pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards.

Point rouge : pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards.

Point orange : en cas d'égalité.

---

##### ◆ **JEU 2 : Le ballon tirailé**

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.**

Point vert : pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon.

Point rouge : 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.

Point rouge : pour le joueur qui a été immobilisé.

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

## 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.

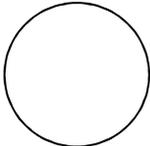
### ◆ Sécurité :

- 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° .....	N° D'ÉQUIPIER (entoure le tien) :	<b>1   2   3   4</b>

# JEUX D'OPPOSITION CP – CE1

## FICHE ARBITRAGE

Equipes n° : ....

Classe <b>A</b> :		
N°1	N°2	N°3

Nombre d'élèves
3/3

Classe <b>B</b> :		
N°1	N°2	N°3

**Notation :** Point **V**ert = match gagné      Point **O**range = égalité      Point **R**ouge = match perdu

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

**JEU 1** → La queue du diable

O → même nombre de foulards attrapés

V → pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards

R → pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards

**JEU 2** → Le ballon tirillé

V → pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon

R → pour le voleur s'il ne réussit pas à s'emparer du ballon

**JEU 3** → Le combat corps à corps au sol

O → si personne n'a été immobilisé

V → pour le joueur qui a immobilisé son adversaire

R → pour le joueur qui a été immobilisé

# JEUX D'OPPOSITION CP – CE1

## FICHE ARBITRAGE

Equipes n° : ....

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

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

**JEU 1** → La queue du diable

**O** → même nombre de foulards attrapés

**V** → pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards

**R** → pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards

**JEU 2** → Le ballon tirillé

**V** → pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon

**R** → pour le voleur s'il ne réussit pas à s'emparer du ballon

**JEU 3** → Le combat corps à corps au sol

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

**V** → pour le joueur qui a immobilisé son adversaire

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

# JEUX D'OPPOSITION CP – CE1

## FICHE ARBITRAGE

Equipes n° : ....

Classe <b>A</b> :	
N°1	N°2

Nombre d'élèves
2/3

Classe <b>B</b> :		
N°1	N°2	N°3

**Notation** :    Point **V**ert = match gagné                      Point **O**range = égalité                      Point **R**ouge = match perdu

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

**JEU 1** → La queue du diable

**O** → même nombre de foulards attrapés

**V** → pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards

**R** → pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards

**JEU 2** → Le ballon tirillé

**V** → pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon

**R** → pour le voleur s'il ne réussit pas à s'emparer du ballon

**JEU 3** → Le combat corps à corps au sol

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

**V** → pour le joueur qui a immobilisé son adversaire

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

# JEUX D'OPPOSITION CP – CE1

## FICHE ARBITRAGE

Equipes n° : ....

<b>Classe A :</b>	
N°1	N°2

Nombre d'élèves
2/2

<b>Classe B :</b>	
N°1	N°2

**Notation :** Point **V**ert = match gagné      Point **O**range = égalité      Point **R**ouge = match perdu

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

**JEU 1** → La queue du diable

**O** → même nombre de foulards attrapés

**V** → pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards

**R** → pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards

**JEU 2** → Le ballon tirillé

**V** → pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon

**R** → pour le voleur s'il ne réussit pas à s'emparer du ballon

**JEU 3** → Le combat corps à corps au sol

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

**V** → pour le joueur qui a immobilisé son adversaire

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

# JEUX D'OPPOSITION CP – CE1

## FICHE ARBITRAGE

Equipes n° : ....

Classe <b>A</b> :			
N°1	N°2	N°3	N°4

Nombre d'élèves
4/3

Classe <b>B</b> :		
N°1	N°2	N°3

**Notation** :    Point **V**ert = match gagné                      Point **O**range = égalité                      Point **R**ouge = match perdu

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

**JEU 1** → La queue du diable

**O** → même nombre de foulards attrapés

**V** → pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards

**R** → pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards

**JEU 2** → Le ballon tirillé

**V** → pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon

**R** → pour le voleur s'il ne réussit pas à s'emparer du ballon

**JEU 3** → Le combat corps à corps au sol

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

**V** → pour le joueur qui a immobilisé son adversaire

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

# JEUX D'OPPOSITION CP – CE1

## FICHE ARBITRAGE

Equipes n° : ....

Classe A :		
N°1	N°2	N°3

Nombre d'élèves
3/4

Classe B :			
N°1	N°2	N°3	N°4

**Notation :** Point **V**ert = match gagné      Point **O**range = égalité      Point **R**ouge = match perdu

		Ordre des combats	CLASSE A			CLASSE B		
			Vert	Orange	Rouge	Vert	Orange	Rouge
Jeu 1  La queue du diable	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A3 contre B3						
	4	A1 contre B4						
	5	A2 contre B1						
	6	A3 contre B2						
	7	A2 contre B4						
	8	A1 contre B3						
	9	A3 contre B1						
Jeu 2  Le ballon tirillé	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A3 contre B3						
	4	A1 contre B4						
	5	A2 contre B1						
	6	A3 contre B2						
	7	A2 contre B4						
	8	A1 contre B3						
	9	A3 contre B4						
Jeu 3  Le combat corps à corps au sol	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A3 contre B3						
	4	A1 contre B4						
	5	A2 contre B1						
	6	A3 contre B2						
	7	A2 contre B4						
	8	A1 contre B3						
	9	A3 contre B2						
TOTAL POINTS								

**JEU 1** → La queue du diable

**O** → même nombre de foulards attrapés

**V** → pour le joueur qui a attrapé le plus de foulards

**R** → pour le joueur qui a attrapé le moins de foulards

**JEU 2** → Le ballon tirillé

**V** → pour le voleur s'il réussit à s'emparer du ballon

**R** → pour le voleur s'il ne réussit pas à s'emparer du ballon

**JEU 3** → Le combat corps à corps au sol

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

**V** → pour le joueur qui a immobilisé son adversaire

**R** → pour le joueur qui 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

Remarques : 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) DÉROULEMENT :

- 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.



## 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 → 2 points**  
**Egalité → 1 point chacun**  
**Défaite → 0 point**

# JEUX D'OPPOSITION CE2/CM1/CM2

## FICHE ARBITRAGE

Equipes n° : ....

Classe A :		
N°1	N°2	N°3

Nombre d'élèves
3/3

Classe B :		
N°1	N°2	N°3

		Ordre des combats	CLASSE A			CLASSE B		
			Réussite 2 points	Egalité 1 point	Echec 0 point	Réussite 2 points	Egalité 1 point	Echec 0 point
<b>Jeu 1</b>  Retournement (jeu n°20 - la tortue)	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A3 contre B3						
	4	A2 contre B1						
	5	A1 contre B3						
	6	A3 contre B2						
	7	A2 contre B3						
	8	A3 contre B1						
	9	A1 contre B2						
<b>Jeu 2</b>  Immobilisation (situation n° 18)	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A3 contre B3						
	4	A2 contre B1						
	5	A1 contre B3						
	6	A3 contre B2						
	7	A2 contre B3						
	8	A3 contre B1						
	9	A1 contre B2						
<b>Jeu 3</b>  Combat au sol	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A3 contre B3						
	4	A2 contre B1						
	5	A1 contre B3						
	6	A3 contre B2						
	7	A2 contre B3						
	8	A3 contre B1						
	9	A1 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  
 ↳ L'élève arrive à retourner : 2 points      ↳ 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  
 ↳ 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

# JEUX D'OPPOSITION CE2/CM1/CM2

## FICHE ARBITRAGE

Equipes n° : ....

Classe A :		
N°1	N°2	N°3

Nombre d'élèves
3/2

Classe B :	
N°1	N°2

		Ordre des combats	CLASSE A			CLASSE B		
			Réussite 2 points	Egalité 1 point	Echec 0 point	Réussite 2 points	Egalité 1 point	Echec 0 point
<b>Jeu 1</b>  Retournement (jeu n°20 - la tortue)	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A3 contre B1						
	4	A1 contre B2						
	5	A2 contre B1						
	6	A3 contre B2						
	7	A1 contre B1						
	8	A2 contre B2						
	9	A3 contre B1						
<b>Jeu 2</b>  Immobilisation (situation n° 18)	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A3 contre B1						
	4	A1 contre B2						
	5	A2 contre B1						
	6	A3 contre B2						
	7	A1 contre B1						
	8	A2 contre B2						
	9	A3 contre B1						
<b>Jeu 3</b>  Combat au sol	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A3 contre B1						
	4	A1 contre B2						
	5	A2 contre B1						
	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  
 ↳ L'élève arrive à retourner : 2 points      ↳ 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  
 ↳ 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

# JEUX D'OPPOSITION CE2/CM1/CM2

## FICHE ARBITRAGE

Equipes n° : ....

<b>Classe A :</b>	
N°1	N°2

Nombre d'élèves
2/3

<b>Classe B :</b>		
N°1	N°2	N°3

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

**JEU 1** → **Retournement** : On note le 1<sup>er</sup> résultat, on inverse les rôles puis on note le 2<sup>ème</sup> résultat  
 ↪ L'élève arrive à retourner : 2 points      ↪ 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  
 ↪ 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

# JEUX D'OPPOSITION CE2/CM1/CM2

## FICHE ARBITRAGE

Equipes n° : ....

<b>Classe A :</b>	
N°1	N°2

Nombre d'élèves
2/2

<b>Classe B :</b>	
N°1	N°2

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

**JEU 1** → **Retournement** : On note le 1<sup>er</sup> résultat, on inverse les rôles puis on note le 2<sup>ème</sup> résultat  
 ↳ L'élève arrive à retourner : 2 points      ↳ 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  
 ↳ 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

# JEUX D'OPPOSITION CE2/CM1/CM2

## FICHE ARBITRAGE

Equipes n° : ....

Classe A :			
N°1	N°2	N°3	N°4

Nombre d'élèves
4/3

Classe B :		
N°1	N°2	N°3

		Ordre des combats	CLASSE A			CLASSE B		
			Réussite 2 points	Egalité 1 point	Echec 0 point	Réussite 2 points	Egalité 1 point	Echec 0 point
Jeu 1  Retournement (jeu n°20 - la tortue)	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A3 contre B3						
	4	A4 contre B1						
	5	A1 contre B2						
	6	A2 contre B3						
	7	A4 contre B2						
	8	A3 contre B1						
	9	A1 contre B3						
Jeu 2  Immobilisation (situation n° 18)	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A3 contre B3						
	4	A4 contre B1						
	5	A1 contre B2						
	6	A2 contre B3						
	7	A4 contre B2						
	8	A1 contre B3						
	9	A4 contre B3						
Jeu 3  Combat au sol	1	A1 contre B1						
	2	A2 contre B2						
	3	A3 contre B3						
	4	A4 contre B1						
	5	A1 contre B2						
	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  
 ↳ L'élève arrive à retourner : 2 points      ↳ 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  
 ↳ 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

# JEUX D'OPPOSITION CE2/CM1/CM2

## FICHE ARBITRAGE

Equipes n° : ....

Classe A :		
N°1	N°2	N°3

Nombre d'élèves
3/4

Classe B :			
N°1	N°2	N°3	N°4

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

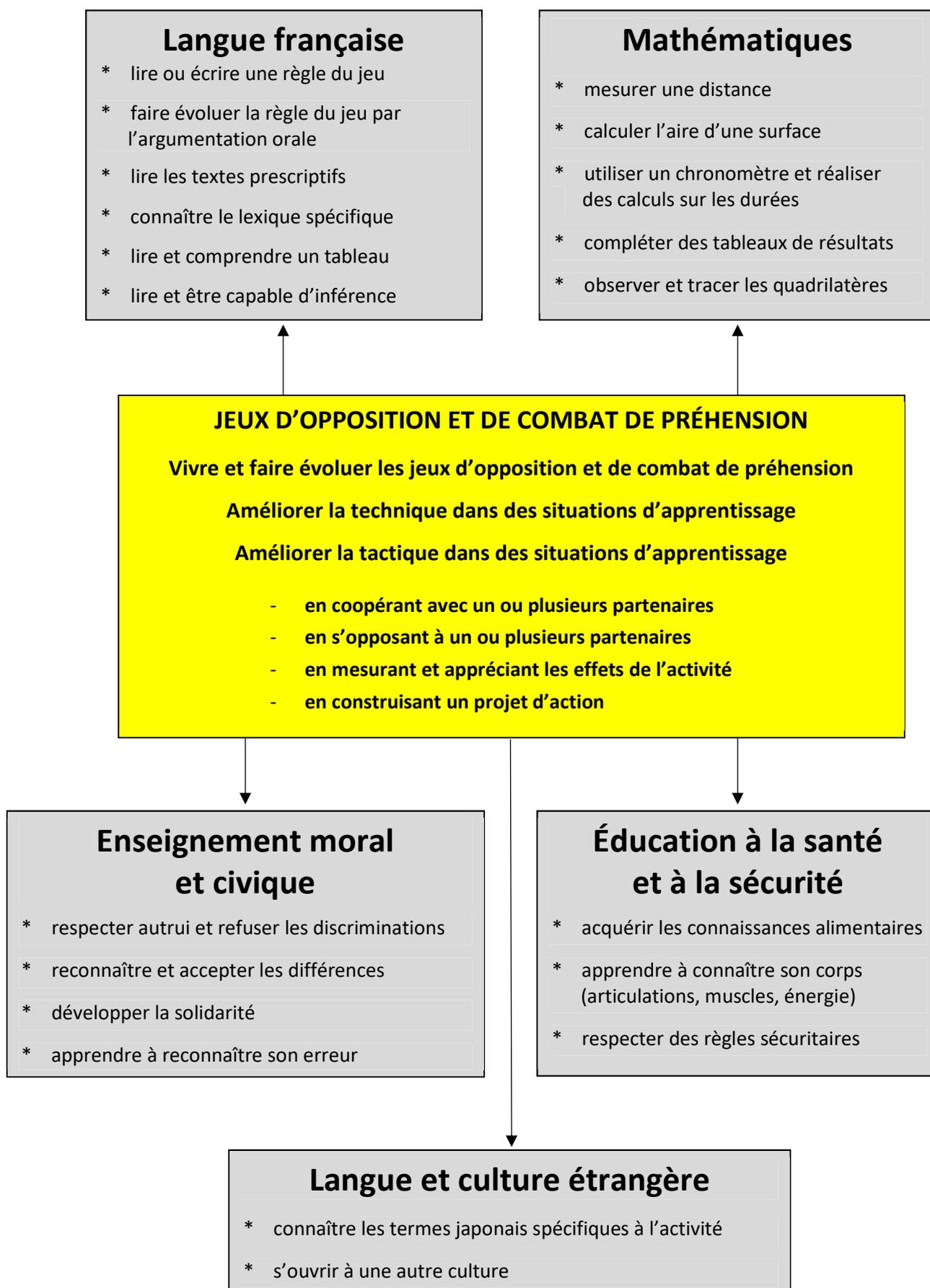
**JEU 1** → **Retournement** : On note le 1<sup>er</sup> résultat, on inverse les rôles puis on note le 2<sup>ème</sup> résultat  
 ↳ L'élève arrive à retourner : 2 points      ↳ L'élève n'arrive pas à retourner : 0 point

**JEU 2** → **Immobilisation** : On note le 1<sup>er</sup> résultat, on inverse les rôles puis on note le 2<sup>ème</sup> résultat  
 ↳ 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

## VIII) POUR ALLER PLUS LOIN :

### Un projet interdisciplinaire



**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>



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

<b>PLAQUER</b>	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 			
<b>IMMOBILISER</b>	J'écris la règle	Attaque : J'explique comment j'immobilise mon adversaire	Défense : J'explique comment j'évite l'immobilisation
Adversaire sur le dos 			
<b>RETOURNER</b>	J'écris la règle	Attaque : J'explique comment je retourne mon adversaire	Défense : J'explique comment j'évite le retournement
Adversaire à 4 pattes 			

## CADRE DE SÉANCE VIERGE

Annexe 4

<b>Séance n° :</b>				
<b>Objectif principal :</b>				
Parties	OBJECTIFS	DÉROULEMENT et CONSIGNES	Durée	BILAN
Accueil	Prise en mains			
Echauffement	généralisé			
	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



