

DOMAINE

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE

Programmes 2015 (Extraits)

Collaborer, coopérer, s'opposer

Pour le jeune enfant, l'école est le plus souvent le lieu d'une première découverte des jeux moteurs vécus en collectif. La fonction de ce collectif, l'appropriation de différents modes d'organisation, le partage du matériel et la compréhension des rôles nécessitent des apprentissages. Les règles communes (délimitations de l'espace, but du jeu, droits et interdits ...) sont une des conditions du plaisir de jouer, dans le respect des autres.

Pour les plus jeunes, l'atteinte d'un but commun se fait tout d'abord par l'association d'actions réalisées en parallèle, sans réelle coordination. 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...). Puis, sont proposées des situations dans lesquelles existe un réel antagonisme des intentions (dérobé des objets, poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...) ou une réversibilité des statuts des joueurs (si le chat touche la souris, celle-ci devient chat à sa place...).

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...).

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.

Module d'apprentissage : **JEUX DE LUTTE**

	Petite section	Moyenne section	Grande section
<i>Compétences spécifiques</i>	<p><u>REALISER</u> 1 *Accepter de faire un combat les yeux ouverts ou fermés</p> <p>2 *S'engager seul ou à plusieurs avec l'intention de s'opposer aux autres en utilisant des actions motrices simples : tenir, attraper, toucher, pousser, tirer.</p> <p>3 *Se libérer d'une saisie</p> <p>4 *Passer du duo au duel</p>	<p><u>REALISER</u> 1 *Accepter de faire un combat les yeux ouverts ou fermés</p> <p>2 *Utiliser des actions motrices simples pour s'opposer à l'autre</p> <p>3 *privilégier les actions de pousser, tirer, saisir, bloquer un adversaire</p> <p>4 *accepter de tomber au sol</p>	<p><u>REALISER</u> 1* Coordonner ses actions motrices pour s'adapter au but du jeu</p> <p>2* Mener simultanément des actions d'attaquant et de défenseur</p> <p>3* S'affronter au sol les yeux fermés</p> <p>4*Accepter de chuter</p>
<i>Compétences transversales contextualisées</i>	<p><u>IDENTIFIER -APPRECIER</u> 5 * Différencier un contact avec une intention d'opposition d'un contact avec une intention de coopération</p> <p>6 * S'identifier attaquant ou défenseur</p> <p>7 * Comprendre les règles des jeux</p> <p><u>GERER -ORGANISER</u> 8* Accepter de jouer avec tous les élèves</p> <p>9* Respecter les règles définies par le groupe</p> <p>10* S'aider dans des tâches collectives</p>	<p><u>IDENTIFIER -APPRECIER</u> 5 * identifier les actions réalisées</p> <p>6 * apprécier le gain ou la perte du jeu</p> <p>7 * se situer dans l'espace de jeu</p> <p>8 * situer l'adversaire par rapport à son camp</p> <p><u>GERER -ORGANISER</u> <u>Rôle de l'arbitre:</u> 9* Désigner le vainqueur</p> <p>10* Faire respecter les règles du jeu</p> <p>11* S'organiser à 3 (1 arbitre, 2 combattants)</p>	<p><u>IDENTIFIER -APPRECIER</u> 5 * identifier les stratégies employées pour amener ou faire sortir un adversaire d'un espace désigné</p> <p>6 * identifier les stratégies employées pour bloquer ou mettre sur le dos un adversaire</p> <p><u>GERER -ORGANISER</u> 7* S'organiser à 4</p> <p><u>Rôle de l'arbitre:</u> 8* Désigner le vainqueur</p> <p>9* Compter les points</p> <p>10* Donner le signal de début et de fin</p> <p>10* Faire respecter les règles énoncées</p> <p>11* Changer les rôles combattants/Arbitres</p>

COMPETENCES ATTENDUES EN FIN DE CYCLE

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

A la fin du cycle 1

-dans une situation d'opposition motrice interindividuelle

-dans des rôles successifs d'attaquant et de défenseur

l'élève doit être capable :

D'identifier :

- Le gain ou la perte de l'affrontement
- Des stratégies simples mises en œuvre pour parvenir à s'imposer
- Son rôle : s'organiser à 4 pour jouer ou arbitrer, changer de rôle

De

- Faire sortir un adversaire d'un espace délimité en position au sol ou debout
- Bloquer un adversaire au sol quelle que soit sa position
- Amener sur le dos ou à plat ventre un adversaire dans un affrontement proche du sol

COMPORTEMENTS CARACTERISTIQUES

Niveau 1

- L'élève pose les mains sur l'autre sans intention de tenir ou d'attraper. L'adversaire échappe au contrôle.
- L'élève cherche à préserver son intégrité, il se défend

Niveau 2

- La distance entre les combattants est réduite
- Les élèves se saisissent solidement
- Ils cherchent à se repousser

Niveau 3

- Les élèves s'engagent dans des actions motrices précises pour gagner (tirer, tenir, pousser...)
- Ils essaient de préserver leur équilibre

Niveau 1

- Les élèves coordonnent des actions motrices simples pour gagner (tirer puis pousser, pousser puis tenir...)
- Ils essaient de préserver leur équilibre et de déséquilibrer l'adversaire