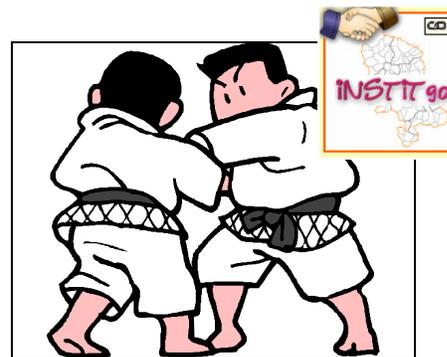


# Séance 1

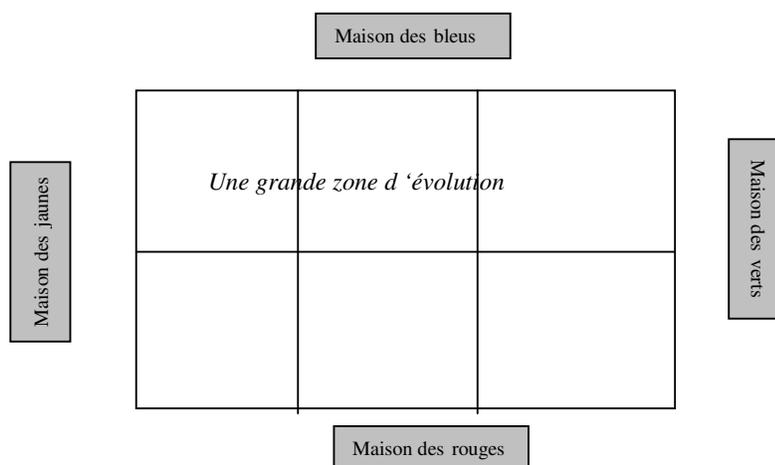


## Objectifs essentiels

- ⇒ Acquérir des habitudes de fonctionnement propres à l'activité et à la salle.
- ⇒ Apprendre à respecter l'intégrité physique des partenaires et connaître les règles de sécurité..
- ⇒ **Saisir , tenir , résister...** dans des jeux collectifs d'opposition
- ⇒ Commencer à **affronter un adversaire** en respectant des règles.

## Matériel et dispositif matériel :

Tapis  
foulards



### Situation 1 :

- ❑ Trottiner dans tout l'espace sans entrer en contact avec les partenaires.
- ❑ Au signal sonore (faible, claquements de doigts par exemple) , s'arrêter en statue (immobilité : équilibre)
  - ↳ Arrêt simple dans la course.
  - ↳ Statue sur un pied
  - ↳ Statue avec un pied et une main au sol
  - ↳ ...
- ❑ trottiner en avant, en arrière selon le signal.
- ❑ Trottiner dans un espace de plus en plus réduit sans entrer en contact. (*changements d'appuis*)

*Prise de contact avec les tapis et avec l'espace d'évolution*

*Respecter des consignes simples.*

*Prise en compte des partenaires.*

### Situation 2 : « traversées »

- ↳ Echauffement.
- ↳ Apprentissage d'un **mode de fonctionnement** : groupes en **alternance** ou **vagues successives**

**Mode de fonctionnement** : les joueurs traversent successivement : les bleus et les rouges puis les

jaunes et les verts, au signal du maître.

### Traverser les tapis

→ A quatre pattes

→ A quatre pattes ,  **pieds et mains**

→ Comme une  **araignée** (quatre pattes mais ventre en l'air)

→ en  **rampant** :

□ Sur le ventre :

↳ *Librement.*

↳ *Sans décoller les pieds du sol*

↳ *Bras collés le long du corps*

□ Sur le dos

↳ *En utilisant les mains*

↳ *Sans utiliser les mains*

### Evolution possible :

□ Courses

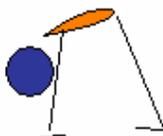
### Situation 3 : « les serpents dans la forêt »

#### Règle de sécurité :



↳ *garder les pieds au sol pour protéger le visage des camarades faisant les arbres.*

↳ *Tout le monde arrête si le maître dit « STOP »*



**But du jeu** : ramper dans la forêt en passant sous les arbres.

**Consigne** : respecter les consignes de sécurité.

**Fonctionnement** : les bleus et les rouges font les arbres , les autres font les serpents.

1. *Les arbres s'installent sur tout le tapis*
2. *Au signal du maître les serpents s'élancent.*

#### Variante :

Organiser une course

- ↳ *Traverser le tapis le plus vite possible en passant sous 3 arbres.*
- ↳ *Gagnant : le serpent sorti le premier du tapis , de l'autre côté.*

Fonctionnement :

1. *course des bleus puis course des rouges.*
2. *Changement de rôle « arbres » - « serpents »*

**Prise de conscience des partenaires.**

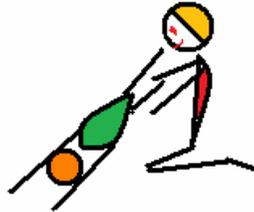
*Apprentissage de la première règle de sécurité à travers un jeu de coopération : « ne pas faire mal aux autres »*

*Continuer à respecter les règles de sécurité malgré la pression liée à l'enjeu (émotion)*

#### Situation 4 : « les troncs d'arbre »

- Accepter le **contact** de l'autre
- **Maîtriser** ses gestes pour ne pas faire mal.

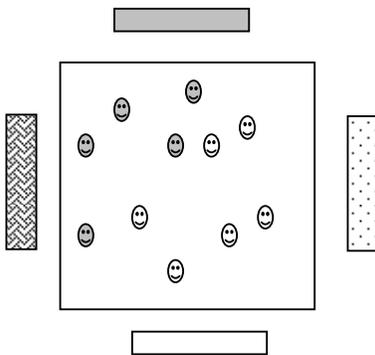
Les enfants sont par deux. L'un est allongé et l'autre doit le faire rouler jusqu'à l'autre bout du tapis .  
Celui qui pousse est à genoux.  
Changement de rôle après une traversée.



#### Consignes possibles :

- Le tronc d'arbre se laisse faire et manipuler sans réagir.
- Le tronc d'arbre est dur comme du bois ...
- Le tronc d'arbre devient une poupée de chiffon toute molle...

#### Situation 5 : « les lions et les gazelles »



- ↪ Accepter le contact
- ↪ Saisir l'adversaire pour le **maintenir** solidement.
- ↪ Tenter de s'**échapper** , **résister**.
- ↪ **Donner du sens** aux apprentissages suivants : saisir, maintenir , résister (se dégager)

#### Règle de sécurité :

- ↪ On ne fait pas mal aux autres.
- ↪ On ne se laisse pas faire mal : si on dit « **STOP** », l'adversaire doit lâcher !
- ↪ **Pas de prise au cou !**
- ↪ Tout le monde arrête si le maître dit « **STOP !** »

#### But du jeu :

- ↪ Pour les lions : attraper les fourmis et les fixer (immobiliser)
- ↪ Pour les gazelles : ne pas se faire attraper, essayer de se dégager de la saisie des tamanoirs

#### Règles :

- ↪ respecter les consignes de sécurité.
- ↪ Les gazelles tenues n'ont pas le droit de se débattre ou de riposter. Elles ne peuvent que tenter d'avancer.
- ↪ Jeu au temps : 45 secondes
- ↪ Gagnantes : les gazelles non tenues à la fin du jeu.

**Fonctionnement** : les bleus et les rouges jouent puis les verts et les jaunes (alternance acteurs – spectateurs)

1. Les gazelles s'installent sur tout le tapis
2. Au signal du maître les lions s'élancent.

**Variante :**

Possibilité de jouer par équipe : l'équipe gagnante est l'équipe de lions fixant le plus de gazelles à la fin des 45 secondes.

**Situation 6 : « le gardien de prison et le prisonnier »**

**Opposition duelle:**

- pour l'attaquant : maintenir solidement son adversaire
- Pour le défenseur : résister, chercher à s'enfuir

Par deux, 4 enfants par tapis : 2 enfants combattent deux et deux enfants regardent et disent qui a gagné.



**Positions des joueurs :**

- Prisonnier : couché sur le ventre
- Gardien : il prépare sa saisie
- 

**But du jeu** pour le prisonnier : sortir de sa prison (du tapis)

**But du jeu** pour le gardien : maintenir le prisonnier en prison (sur le tapis)

**Gagnant**<sup>1</sup> : le prisonnier s'il sort du tapis , le gardien s'il garde son prisonnier sur le tapis.

Durée d'un assaut : 45'

**Fonctionnement :**

Le maître dit « en position, prêt, combat ! »

Les combats démarrent en même temps. Les enfants qui ne combattent pas donnent le résultat du combat.

**Evolutions possibles:**

- **Fonctionnement** de plus en plus autonome des groupes qui doivent trouver le moyen de limiter le temps (sablier, ... ? )
- **Changer la position** des joueurs pour favoriser l'un ou l'autre rôle et pour développer la vitesse de réaction.
  - Prisonnier à quatre pattes, gardien prépare sa prise
  - Prisonnier à plat ventre, gardien à genoux à côté : il ne prépare pas sa prise (il saisit son adversaire au signal du maître : vitesse de réaction)
  - Prisonnier couché sur le dos : il doit se retourner avant de sortir du tapis (vitesse de réaction)

**Situation 7 : Retour au calme :**

- ❑ **le jeu de l'ours**
- ❑ **échanges** : « qu'avons-nous fait aujourd'hui ? »  
reconstitution de la séance avec les enfants

<sup>1</sup> Voir fin du document la remarque sur l'importance de l'enjeu.

## En classe ... avant la prochaine séance



### Rappel des règles des jeux auxquels on a joué sous forme de questions-réponses :

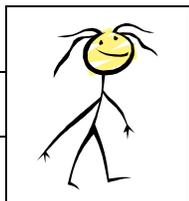
- ❑ le nom des jeux et les différents rôles.
- ❑ ce qu'il faut faire ...
- ❑ Quand gagne-t-on ? quand perd-on ?

### Rappel des règles de sécurité.

### Remarques :

L'**enjeu** a son importance, c'est une variante sur laquelle on peut s'appuyer pour modifier les comportements des joueurs :

- ⇒ *Si les gagnants sont les gazelles non tenues, on **valorise** le rôle des gazelles et donc l'action qu'elles doivent réaliser : résister, s'échapper. Cet enjeu permet de faire apparaître un comportement défensif : les enfants tenus tentent de s'échapper, ne restent pas passifs...ce qu'ils ont tendance à faire au début.*
- ⇒ *Si les gagnants sont les lions, on **valorise** le rôle des lions et donc l'action qu'ils doivent réaliser, c'est-à-dire saisir et maintenir pour immobiliser ...*



**Pour continuer**

- ⇒ Lire doc. joint
- ⇒ Refaire à l'identique et avec variantes