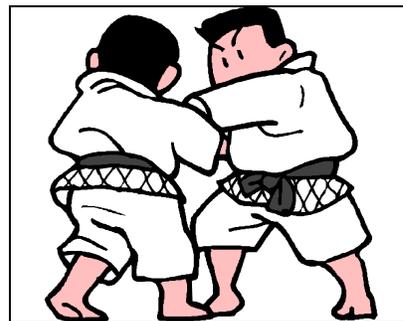


Séance 1



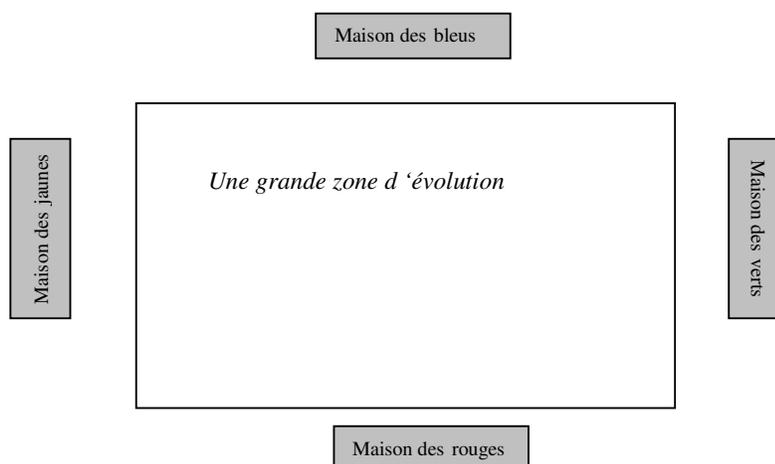
Instit90

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 :

- Trotter 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
 - ⇒ ...
- Trotter 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 :

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 en **rampant** :

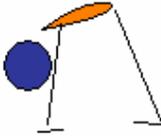
- Sur le ventre :

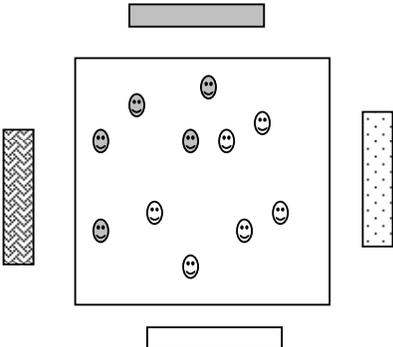
Prise de contact avec les tapis .

Echauffement.

Apprentissage

<ul style="list-style-type: none"> ↳ Librement. ↳ Sans décoller les pieds du sol ↳ Bras collés le long du corps <p>□ Sur le dos</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ En utilisant les mains ↳ Sans utiliser les mains 	d'un mode de fonctionnement
--	-----------------------------

<p>Situation 3 : « les serpents dans la forêt »</p> <p>Règle de sécurité :</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ garder les pieds au sol pour protéger le visage des camarades faisant les arbres. ↳ Tout le monde arrête si le maître dit « STOP »   <p>But du jeu : ramper dans la forêt en passant sous les arbres.</p> <p>Consigne : respecter les consignes de sécurité.</p> <p>Fonctionnement : les bleus et les rouges font les arbres, les autres font les serpents.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Les arbres s'installent sur tout le tapis, pieds à plat au sol, mains au sol, jambes tendues. 2. Au signal du maître les serpents s'élancent... en rampant ; les pieds sont au sol. <p>Variante : Organiser une course</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ Traverser le tapis le plus vite possible en passant sous 3 arbres. ↳ Gagnant : le serpent sorti le premier du tapis , de l'autre côté. <p>Fonctionnement :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. course des bleus puis course des rouges. 2. Changement de rôle « arbres » - « serpents » 	<p>Prise de conscience des partenaires.</p> <p>Apprentissage de la première règle de sécurité à travers un jeu de coopération : « ne pas faire mal aux autres »</p> <p>Continuer à respecter les règles de sécurité malgré la pression liée à l'enjeu (émotion)</p>
---	---

<p>Situation 4 : « les fourmis et les tamanoirs »</p> 	<p>Accepter le contact</p> <p>Saisir l'adversaire pour le maintenir solidement.</p> <p>Tenter de s'échapper , résister.</p>
--	---

<p>Règle de sécurité :</p> <ul style="list-style-type: none"> ↪ 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 la maître dit « STOP ! » <p>But du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> ↪ Pour les tamanoirs : attraper les fourmis et les fixer (immobiliser) ↪ Pour les fourmis : ne pas se faire attraper, essayer de se dégager de la saisie des tamanoirs <p>Règles :</p>  <ul style="list-style-type: none"> ↪ respecter les consignes de sécurité. ↪ Les fourmis 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 fourmis non tenues à la fin du jeu. <p>Fonctionnement : les bleus et les rouges jouent puis les verts et les jaunes (alternance acteurs – spectateurs)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Les fourmis s'installent sur tout le tapis 2. Au signal du maître les tamanoirs s'élancent. <p>Variante :</p> <p>Possibilité de jouer par équipe : l'équipe gagnante est l'équipe de tamanoirs fixant le plus de fourmis à la fin des 45 secondes.</p>	<p><i>Donner du sens aux apprentissages suivants : saisir, maintenir , résister (se dégager)</i></p>
--	--

<p>Situation 4 :</p> <p>□ Combat de coqs : voir doc. Jeux d'opposition page 6</p> <p>Critères de réussite:</p> <p>L'élève utilise les différentes règles d'actions reconnues lors des phases "d'analyse-réflexion"</p> <ul style="list-style-type: none"> ↪ Pousser pour déséquilibrer (une main, deux mains) ↪ Résister puis esquiver pour entraîner l'adversaire dans un déséquilibre 	<p><i>Opposition duelle: Déséquilibrer l'adversaire en poussant ou en esquivant.</i></p>
---	--

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 fourmis non tenues, on **valorise** le rôle des fourmis 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 avec la variante 2 (au début)
- ⇒ Si les gagnants sont les tamanoirs, on **valorise** le rôle des tamanoirs et donc l'action qu'ils doivent réaliser, c'est-à-dire saisir et maintenir pour immobiliser ...

Pour continuer

- ⇒ Lire avant-propos du document donné.
- ⇒ Refaire avec variantes
- ⇒ Puiser dans fiche 1 du document.

Profil de séance :

1 : situations collectives de coopération et d'échauffement

- ⇒ *Debout*
- ⇒ *Au sol*
- ⇒ *Tous ensemble*
- ⇒ *A deux*

2 : jeu collectif d'opposition

3 : opposition un contre un

- ⇒ *Combats de Coqs*
- ⇒ *Prise de foulards*

