

Rencontre sportive

Jeux de lutte à l'école maternelle

Moyens-grands



La rencontre « Jeux de lutte »

Préambule :

La participation à cette rencontre a pour objectif de finaliser la mise en œuvre d'un cycle d'apprentissage en EPS visant à développer des apprentissages sur le plan moteur, affectif, perceptif et cognitif. Au cours de cette rencontre, des situations identiques à celles vécues lors de l'unité d'apprentissage seront proposées en reprenant la progressivité utilisée.

Un temps de formation et d'accompagnement pédagogique mené en amont de la rencontre doit permettre l'élaboration d'une séquence d'apprentissage prenant appui sur la connaissance et les problèmes liés à la pratique de l'activité ainsi que ses enjeux de formation.

La notion de contact et de prise de conscience du corps de l'autre s'avère indispensable pour l'épanouissement de chaque enfant. Pour dédramatiser craintes et blocages ou à l'opposé canaliser les comportements agressifs, il est nécessaire de mettre en œuvre une progressivité des apprentissages permettant d'amener l'enfant à considérer l'autre comme un partenaire de jeu avant qu'il ne devienne progressivement un adversaire que l'on respecte. Il s'agira alors d'utiliser une approche progressive du corps de l'autre à travers une mise en œuvre de situations collectives puis de situations duelles.

Objectifs visés :

- L'acceptation du contact pour s'engager progressivement dans une opposition directe « corps à corps » ;
- Le respect de l'autre et l'appropriation des règles de sécurité ;
- La construction de nouveaux appuis pour se rééquilibrer et l'utilisation de son corps pour contrôler l'adversaire ;
- La maîtrise de ses émotions ;

Lieu : rencontre en intérieur dans un dojo ou dans un gymnase aménagé. A déterminer en fonction des inscriptions.

Date : à déterminer.

Durée : 1/2 journée.

Modalités d'organisation de la rencontre

Un message d'inscription est envoyé aux écoles de la circonscription afin de connaître les classes qui souhaitent s'engager. En fonction des classes inscrites, le lieu de la rencontre sera déterminé. Aussi, si nécessaire, la rencontre sera dédoublée pour permettre une pratique effective de chaque enfant, dans un aménagement garantissant la sécurité.

Lors de cette inscription, il est demandé aux enseignants d'indiquer le nombre d'élèves participants. Au retour des inscriptions, les organisateurs établiront le nombre total d'équipes engagées. Ils communiqueront aux écoles ces informations afin constituer les différentes équipes.

Organisation matérielle et pratique :

➤ Identification des équipes :

En prenant appui sur le retour effectué par les organisateurs, chaque équipe sera identifiée par un nom. Il conviendra de s'assurer de la bonne composition de l'équipe, connue de chaque élève.

➤ Encadrement :

Bien que le lieu de la rencontre soit complètement clos, la présence d'un adulte référent par terrain de jeu est nécessaire. Pour cela, les organisateurs préciseront le nombre d'accompagnateurs nécessaire.

➤ Déroulement de la journée :

La rencontre se déroulera en différents temps articulés en lien avec la progressivité des apprentissages à mettre en œuvre pour engager les élèves dans des « situations de lutte » :

- Entrée dans l'activité: Accepter le contact avec l'autre et se mettre à plusieurs pour agir sur l'autre si besoin (« Sauver les tortues ») ;
- Agir sur l'autre par la médiation d'un objet alors que le partenaire est immobile, demande de coopération pour réussir si besoin (« Récupérer les œufs des tortues ») ;
- Agir sur l'autre : agir sur l'autre afin que celui-ci soit privé de ces actions (immobilisation) (« Arrêter la tortue ») ;
- Entrée individuelle « combat » : agir sur l'autre alors que celui est libre de ses mouvements. Lutte pour atteindre un but sans réversibilité des rôles (« La queue de la tortue »).

Des temps de pause seront insérés pour permettre le rafraichissement et le passage aux toilettes des élèves.

Un diplôme de participation sera remis ou envoyé à chaque participant.

Un adulte « maître du temps », muni d'un signal sonore indiquera le début et la fin de chaque situation.

Présentation des situations

Entrée dans l'activité

«Sauver les tortues »

Objectif(s) :

- Accepter le contact avec l'autre ;
- Apprendre à respecter le corps de l'autre ;
- Se mettre à plusieurs, si besoin, pour agir sur l'autre.

Dispositif :

- La moitié du groupe forme des tortues. Elles souhaitent regagner le large (espace de jeu) mais elles sont menacées par les requins. L'autre moitié de la classe forme les sauveteurs,
- Deux espaces identifiés : une zone périphérique dans laquelle sont placées les tortues (l'océan), une zone au centre (la plage).

Durée de la partie : 2 minutes



But du jeu :

Un groupe de tortue souhaite rejoindre l'océan. Les sauveteurs doivent aller les chercher pour les ramener sur la plage.

Consigne(s) :

« Au signal, aller chercher les tortues pour les ramener sur le sable ».

Critère(s) de réussite :

- Toutes les tortues sont amenées sur la plage par les sauveteurs.

Variables :

- Varier les positions des tortues,
- Se faire le plus lourd possible.

Vers les jeux de combat

Agir sur l'autre pour le déstabiliser

« Récupérer les œufs des tortues »

Objectif(s) : Agir sur l'autre par la médiation d'un objet alors que celui-ci est immobile

Dispositif :

- Espace délimité par deux tapis (2 mètres),
- Deux élèves jouent sur cet espace,
- La partie se joue en manches de 15 secondes chacune. Chaque joueur est « tortue » à son tour,
- Jeu au sol à quatre pattes (interdiction de se mettre debout).



But du jeu :

Attraper le ballon « l'œuf » détenu par la tortue.

Consigne(s) :

Au départ, la tortue est à quatre pattes et maintient un ballon qu'elle doit essayer de protéger. Le chasseur pose ses mains à plat sur le dos de celle-ci.

« Au signal, le sauveur dispose de 15 secondes pour réussir à attraper le ballon détenu par la tortue. Inverser les rôles. Jouer deux manches. »

Critère(s) de réussite :

- Réussir à attraper le ballon de la tortue lorsque l'on est en position d'attaquant,
- Protéger son ballon quand on est défenseur.

Variables :

- Augmenter ou réduire le temps de jeu suivant que la tortue résiste plus ou moins bien,
- Faire varier l'espace de jeu.

Vers les jeux de combat

Agir sur l'autre pour l'immobiliser

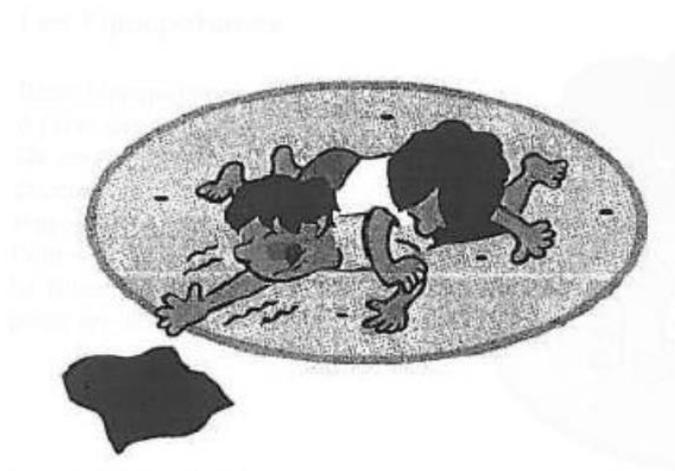
« Arrêter les tortues »

Objectif(s) : agir sur l'autre afin que celui-ci soit privé de ces actions

Dispositif :

- Une zone de jeu matérialisée,
- Des foulards positionnés sur chaque côté de l'aire de jeux,
- Chaque joueur est « tortue » à son tour.

Durée : 30 secondes



But du jeu :

Regagner la mer.

Consigne(s) :

Au départ, la tortue est au centre de l'espace de jeu à plat ventre. Le chasseur se place sur la tortue.

« Au signal, la tortue cherche à se libérer afin d'aller manger une salade (foulard à attraper). Le chasseur cherche à conserver la tortue dans son espace en limitant ses actions ».

Critère(s) de réussite :

- Réussir à attraper le foulard pour la tortue,
- Maintenir la tortue pour éviter qu'elle n'attrape le foulard pour le chasseur.

Variables :

- Interdiction d'utiliser ses mains pour le chasseur.

Vers les jeux de combats

Situation de duel

« la queue de la tortue »

Objectif(s) : agir et réagir dans un affrontement non réversible

Dispositif :

- Une zone de jeu matérialisée,
- Un foulard accroché à l'arrière du pantalon,
- Situation se déroulant à genoux et non debout,
- Chaque joueur est « tortue » à son tour.

Durée : temps de jeu limité à 1 minute maximum.

But du jeu :

Prendre la queue dans le dos de l'adversaire.

Consigne(s) :

Au départ, un foulard est accroché sans être attaché dans le dos d'un des deux enfants. Ce foulard doit dépasser. Quand on a perdu son foulard, le duel s'arrête.

Critère(s) de réussite :

- Réussir à attraper le foulard de la tortue,
- Conserver son foulard accroché à son pantalon à l'issue du combat.

Variables :

- Réserve de foulards pour comptabiliser les réussites dans un temps donné,
- Plusieurs foulards sur le diable à défendre