

mai 2007

agir et s'exprimer

avec son corps

E.P.S. pour les 2 / 4 ans

LIVRET 2
vers les jeux de lutte

SOMMAIRE

Présentation	page	3
Compétences spécifiques / Verbes d'action / Activités Physiques et Sportives de référence	page	4
La démarche d'apprentissage pour les 2/4 ans	page	6
Modules d'apprentissage :		
• Coopérer / S'opposer	page	11
❖ pour pousser / tirer	page	16
❖ pour saisir / attraper	page	21
❖ pour immobiliser / retourner	page	26
Bibliographie	page	31

PRÉSENTATION

Ce document est le complément d'un premier livret ÉduSarthe consacré à l'éducation physique pour les élèves de 2 à 4 ans.

Il contient un rappel théorique de la démarche préconisée dans les programmes de 2002, pour les élèves de 2 à 4 ans.

Dans le premier livret, les quatre compétences spécifiques ont été développées à partir d'un verbe d'action associé à une APS (Activité Physique et Sportive) de référence :

compétence 1 : lancer

compétence 2 : se déplacer / s'orienter

compétence 3 : coopérer / s'opposer

compétence 4 : exprimer / s'exprimer.

Ce livret contient une nouvelle illustration de la compétence 3 : **Coopérer / S'opposer vers les activités de lutte.**

Vous y trouverez :

- les compétences spécifiques et générales travaillées
- des règles d'or, des conditions sécuritaires et des recommandations pédagogiques
- un puzzle et une trame de variance : outils permettant la création, puis l'exploitation à l'aide de relances d'un grand nombre de situations
- plusieurs modules d'apprentissage.

Chacun de ces modules est composé :

- d'une situation de foisonnement (couleur jaune)
- de plusieurs situations de diversification (couleur bleue)
- d'une situation de structuration (couleur rose).

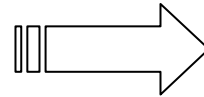
D'autres modules développant d'autres verbes (piloter, sauter, courir...) seront proposés ultérieurement sur le site de l'inspection académique de la Sarthe (ac-nantes.fr/ia72).

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES / VERBES D'ACTION / APS DE RÉFÉRENCE

- **cases jaunes** : modules d'apprentissage développés dans le livret 2
- **cases grisées** : modules d'apprentissage développés dans le livret 1

COMPÉTENCE 1 : réaliser une action que l'on peut mesurer

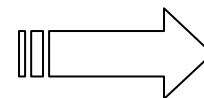
❖ Courir vite ⇒ pour atteindre
❖ Sauter ⇒ pour aller haut ⇒ pour aller loin
❖ Lancer ⇒ pour atteindre



ACTIVITÉS ATHLÉTIQUES

COMPÉTENCE 2 : adapter ses déplacements à différents types d'environnement

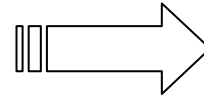
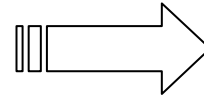
❖ Se déplacer / Grimper ⇒ pour atteindre
❖ Se déplacer / S'équilibrer ⇒ en sautant, grimpant pour franchir, roulant, se balançant, se déplaçant à 4 pattes, se renversant
❖ Se déplacer / S'orienter ⇒ pour retrouver ⇒ pour suivre un itinéraire
❖ Se déplacer / Piloter ⇒ pour transporter ⇒ pour atteindre



ACTIVITÉS D'ESCALADE
ACTIVITÉS GYMNIQUES
ACTIVITÉS D'ORIENTATION
ACTIVITÉS ENGINS ROULANTS

COMPÉTENCE 3 : coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

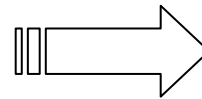
❖ Pousser / Tirer
❖ Saisir / Attraper
❖ Immobiliser / Retourner
❖ Transporter
❖ Lancer / Attraper
❖ Attraper / Se sauver



ACTIVITÉS DE LUTTE
ACTIVITÉS DE JEUX COLLECTIFS

COMPÉTENCE 4 : réaliser des actions à visées artistiques, esthétiques ou expressives

❖ Exprimer / S'exprimer ⇒ danser



ACTIVITÉS DE DANSE

« À cette période, l'élève construit son répertoire moteur de base, composé d'actions motrices fondamentales : les locomotions, les équilibres et les manipulations, les projections et réceptions d'objets...

Ces actions sont la base de tous les gestes. Elles se retrouvent, seules ou en combinaison avec d'autres, sous des formes variées et avec des intentions différentes, dans toutes les activités physiques que l'on peut proposer...

La construction de ces actions, véritable « vocabulaire moteur » se fait par étapes. D'abord acquises dans leur forme simple, elles sont peu à peu enrichies et diversifiées. Dans l'étape suivante ces actions sont enchaînées avec d'autres, d'abord juxtaposées, puis combinées de manière articulée dans des actions de plus en plus complexes et variées...»

Ces actions ne sont pas élaborées pour elles-mêmes, mais au travers de la pratique des activités physiques qui leur donnent tout leur sens...»

(extraits des programmes d'enseignement de l'école primaire - arrêté du 25/01/2002)

DÉMARCHE D'APPRENTISSAGE pour les 2/4 ans

Temps 1 : foisonnement

qui peut être également un temps de

Découverte - Manipulation - Exploration libre - Recherche

permettant de faire émerger des comportements spontanés.

Temps 2 : diversification

qui peut être également un temps de

Complexification - Enrichissement - Affinement - Progressivité - Relance

permettant de rendre les comportements plus variés, plus riches, plus intentionnels.

Temps 3 : structuration

qui peut être également un temps de

Réinvestissement - Ajustement - Enchaînement - Évaluation

permettant d'obtenir des comportements spécifiques.

TEMPS 1 : foisonnement pour faire émerger des comportements spontanés

Dispositif pédagogique			Comportement des élèves	Attitude de l'enseignant
Matériel	Consignes	Organisation pédagogique		
<p>Caractéristiques de l'aménagement</p> <ul style="list-style-type: none"> • Situation(s) variée(s) de niveaux de difficultés différents, permettant des réponses multiples • Dispositif attractif (rôle du jeu, de l'imaginaire) <p>Caractéristiques du matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grande variété dans le matériel (tous les possibles existants) • Matériel en nombre important (au moins un par enfant) 	<p>Contenus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pas de consigne ou consigne peu définie (peut se limiter au verbe d'action) • Consignes de sécurité <p>Caractéristiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permettre une mise en action rapide 	<p>Mode d'organisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un ou plusieurs ateliers <p>Répartition élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> • La circulation est libre : chacun va où il veut, quand il veut <p>Durée</p> <ul style="list-style-type: none"> • Temps de vécu important : laisser explorer 	<p>Comment réagissent-ils ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils s'engagent dans l'action • Les activités sont vécues le plus souvent seul (parmi les autres) • Ils peuvent avoir besoin de s'extraire du groupe pour observer, pour se ressourcer... <p>Quelles nouvelles réponses ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils font ce qu'ils savent faire • Ils osent réaliser des actions inhabituelles <p>Comment progressent-ils ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils explorent activement le milieu (essais/erreurs, tâtonnements) 	<p>Quelles interventions ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il verbalise l'action en cours et son but avec chaque élève • Il admet des temps d'observation, de recul... <p>Quels modes d'incitation ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • IL incite à explorer tout le dispositif et valorise les réponses des élèves • Il incite à la répétition, il laisse du temps aux élèves pour qu'ils puissent vivre l'« aventure motrice » <p>Quelles observations ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il fait respecter la consigne

TEMPS 2 : diversification pour rendre les comportements plus variés, plus riches, plus intentionnels

Dispositif pédagogique			Comportements des élèves	Attitude de l'enseignant
Matériel	Consignes	Organisation pédagogique		
<p>Caractéristiques de l'aménagement</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aménagement orienté et adapté en fonction d'un objectif et des réponses attendues <p>Caractéristiques du matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Matériel spécifique à chaque atelier (permet des essais variés) 	<p>Contenus</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'objectif de la tâche est défini (critères de réussite) • Les règles de sécurité sont précisées <p>Caractéristiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consigne plus précise, en fonction du but à atteindre 	<p>Mode d'organisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un ou plusieurs ateliers visant un ou plusieurs objectifs <p>Répartition élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rotation des élèves dirigée par l'enseignant • (Chaque élève doit passer à tous les ateliers) <p>Durée</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chaque élève doit rester à chaque atelier un certain temps 	<p>Comment réagissent-ils ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils s'approprient les possibilités d'action offertes par l'aménagement • Ils réinvestissent ce qu'ils ont déjà fait • Ils respectent la consigne (plus précisément) <p>Quelles nouvelles réponses ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leurs actions sont intentionnelles. Ils adaptent leur comportement, ils ajustent leurs capacités aux différents niveaux de réalisation possibles <p>Comment progressent-ils ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils affinent leurs réponses motrices par imitation, répétition, imprégnation, comparaison • Ils transforment et enrichissent leurs réponses (essais/erreurs) 	<p>Quelles interventions ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il précise la consigne • Il précise les critères de réussite • Il fait verbaliser <p>Quels modes d'incitation ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il rassure, il encourage, il incite à aller plus loin, il félicite • Il relance <p>Quelles observations ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il observe, évalue pour enrichir les situations

TEMPS 3 : structuration pour obtenir des comportements spécifiques

Dispositif pédagogique			Comportements des élèves	Attitude de l'enseignant
Matériel	Consignes	Organisation pédagogique		
<p>Caractéristiques de l'aménagement</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aménagement présentant plusieurs niveaux de réussite • Aménagement très précis <p>Caractéristiques du matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Matériel adapté aux réponses attendues • Fiches d'évaluation (ou d'auto-évaluation) 	<p>Contenus</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'objectif de la tâche est bien défini (critères de réussite) • Les règles de sécurité sont précisées <p>Caractéristiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consignes très précises 	<p>Mode d'organisation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un atelier (évaluation) • Plusieurs ateliers différenciés (plusieurs ateliers de réinvestissement et un atelier d'évaluation, par exemple) • Un parcours enchaînant plusieurs ateliers connus <p>Répartition élèves</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rotation des élèves dirigée par l'enseignant • Un acteur, des observateurs <p>Durée</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chaque élève reste à chaque atelier un certain temps • En évaluation, le nombre d'essais est précisé 	<p>Comment réagissent-ils ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils connaissent le but à atteindre • Ils se représentent la tâche avant sa réalisation <p>Quelles nouvelles réponses ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils enchaînent plusieurs actions • Ils affinent et optimisent leurs réponses motrices : actions plus justes, plus coordonnées, plus variées <p>Comment progressent-ils ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils tiennent compte de leurs expériences vécues et des objectifs à atteindre • Ils sont capables de se donner un projet, ils anticipent (résolution de problèmes par tâtonnement expérimental) • Ils s'auto-évaluent, ils valident leurs réalisations 	<p>Quelles interventions ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il précise la consigne • Il définit les critères de réussite • Il formule ou aide à formuler (pour favoriser la réflexion sur l'action) <p>Quels modes d'incitation ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il favorise la réflexion avant l'action, les échanges, la confrontation, l'analyse (hypothèses, tâtonnement expérimental, comment fait-il ?... comment faire autrement ?...) <p>Quelles observations ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il observe et évalue • Il fait observer les autres

RECOMMANDATIONS GÉNÉRALES

pour la mise en œuvre de cette démarche

Programmation

- La mise en place dans la classe des différents modules proposés ne peut se faire que dans le cadre d'une programmation rigoureuse de cycle et avec une connaissance suffisante des caractéristiques de chacun des temps de la démarche.
- Travailler chaque compétence au moins une fois chaque année.
- Organiser chaque module sur une durée minimale de 5 à 6 séances.
- Varier le nombre de séances réservées à chacun des trois temps de la démarche en tenant compte de l'activité, de l'âge et des niveaux de compétence des élèves.

Organisation

- Adapter et modifier chaque situation en fonction de l'âge des enfants et des réponses obtenues : aménagement, nombre d'élèves, organisation de la classe, consignes et relances.
- Favoriser les activités en extérieur chaque fois que les conditions le permettent.
- Privilégier le temps d'activité des élèves, multiplier les dispositifs.
- Utiliser du matériel le plus varié possible : forme, taille, préhension, couleur...
- Matérialiser les espaces d'action.
- Favoriser la verbalisation d'accompagnement des actions (réserver le langage d'évocation en amont et en aval de l'activité).

Évaluation

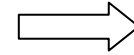
- Amener les enfants à apprécier leur réussite et leur donner envie de progresser :
 - ❖ prévoir des procédés de comptage de points adaptés (gommettes, bracelets, abaques...)
 - ❖ prévoir des procédés de chronométrage adaptés (sablier, bandes sonores...).

Élaboration de nouveaux modules

- Choisir un verbe correspondant à la compétence spécifique travaillée. Définir une compétence à atteindre en fin de module : « rendre l'élève capable de ... ». À partir des observations effectuées au cours de situation(s) de foisonnement, mettre en place plusieurs situations de diversification (utiliser les composantes de la trame de variance). Ces situations contribueront toutes à obtenir des réponses motrices de plus en plus affinées. Chaque module se terminera par une phase de structuration.

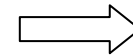
COOPÉRER / S'OPPOSER

pour pousser / tirer



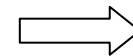
page 16

pour saisir / attraper

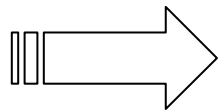


page 21

pour immobiliser / retourner



page 26



vers les activités de lutte

Compétence spécifique

- **Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement**
- *Être capable de s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser...*

Exemples de mise en œuvre :

- *Accepter le contact avec l'autre : se disputer la possession d'un ballon, transporter des statues*
- *Toucher, déplacer un adversaire, se rééquilibrer, varier les saisies*
- *S'investir dans une activité de corps à corps pour priver l'adversaire de sa liberté d'action ou pour l'amener et le maintenir au sol dans une position définie*
- *Affronter individuellement un adversaire dans un jeu de lutte*

Compétences transversales

- **S'engager dans l'action**
- **Faire un projet d'action**
- **Identifier et apprécier les effets de l'activité**
- **Se conduire dans le groupe en fonction de règles**

Exemples de mise en œuvre :

- *Rentrer dans un jeu de lutte à plusieurs, à deux : accepter le rôle de « l'attaqué »*
- *Oser s'engager dans le respect de règles de jeu et de sécurité définies*
- *Accepter de s'affronter selon les règles d'or, sans tricher*
- *Éprouver, ressentir, accepter des sensations motrices inhabituelles*
- *Éprouver, ressentir, accepter des émotions*
- *Prendre des repères dans l'espace et le temps (limites des espaces de lutte...)*
- *Énumérer des actions simples (tirer, pousser, saisir, soulever...) et dire lesquelles ont été efficaces*

(d'après les programmes et compléments de programmes)

COOPÉRER / S'OPPOSER

RÈGLES D'OR

Pour l'enseignant :

- Bien définir et matérialiser les espaces d'action : limites de jeu, but à atteindre, différentes zones...
- Bien définir les conditions de fin de partie : signal sonore, visuel, score à atteindre...
- Durée de jeu limitée pour les situations en opposition duelle
- Dans les situations d'opposition duelle, apparier les élèves en fonction de critères de poids, de taille, ou de niveau
- Il est nécessaire que les élèves d'une même équipe puissent s'identifier facilement (chasubles, foulards, maillots...)

Pour les élèves :

- **Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal**
- **Ne pas tirer les vêtements**

CONDITIONS SÉCURITAIRES

Pour l'enseignant :

- Faire enlever les lunettes, bijoux, montres...
- Enlever chaussures et/ou chaussettes, suivant la nature du sol et /ou la nature du jeu
- Protéger tout objet ou matériel dangereux de l'espace d'évolution
- Adapter les positions de départ pour éviter les chocs

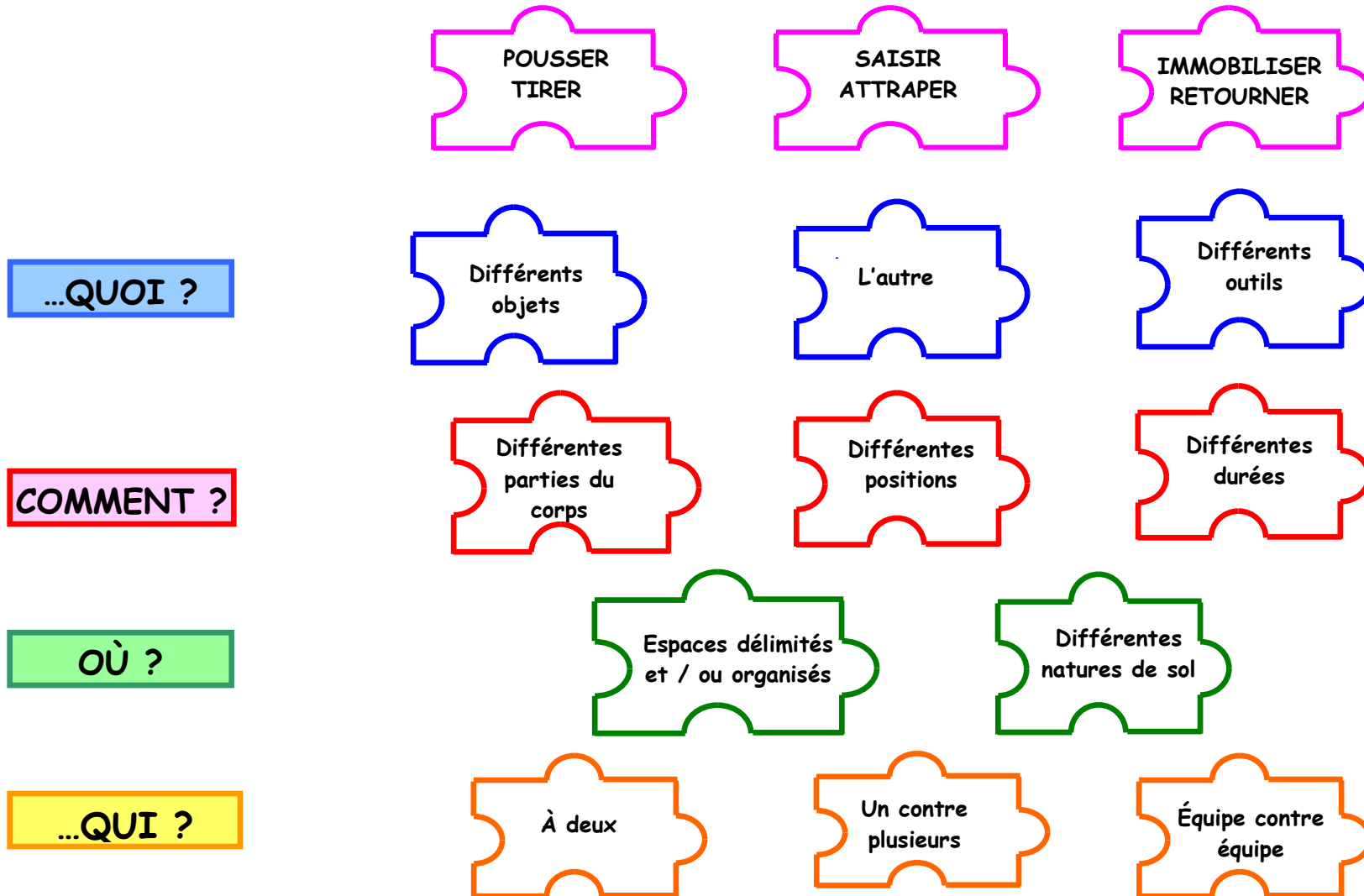
Pour les élèves :

- Ne pas percuter, ne pas pousser violemment l'autre
- Ne pas lâcher l'autre dans les situations « à tirer ». Ne pas projeter l'autre (l'accompagner dans sa chute)
- Ne pas porter, seul ou à plusieurs, un autre élève

RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES

- Proposer des situations de coopération avant des situations d'opposition
- Proposer des situations collectives avant des situations d'opposition duelles
- Inciter les joueurs à changer d'adversaires et/ou de partenaires
- Prévoir des procédés de chronométrage et de comptage adaptés aux élèves (sablier, bande musicale, abaques, gommettes, colliers...)

COOPÉRER / S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT



POUSSER / TIRER

SAISIR / ATTRAPER

IMMOBILISER / RETOURNER

<p>...QUOI ?</p>	<p>DIFFÉRENTS OBJETS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cartons, caissettes (lestés ou non)... • Blocs mousse, blocs modules, tapis • Plinths, petits meubles : bancs, tables... • Ballons de différentes tailles • Différentes vies : foulards, pinces à linge, cordes, balles, ballons, anneaux... 	<p>L'AUTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Statique • En mouvement 	<p>Avec DIFFÉRENTS OUTILS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des objets rigides : bâtons, cerceaux, cartons... • Des objets souples : cordes, tissus, draps...
<p>COMMENT ?</p>	<p>DIFFÉRENTES PARTIES DU CORPS UTILISÉES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avec une main • À deux mains • Épaules, dos, fesses, pieds 	<p>DIFFÉRENTES POSITIONS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debout, à genoux, à quatre pattes, allongé, accroupi • Mains aux épaules, en se tenant les poignets, paume contre paume • Face à face, dos à dos 	<p>DIFFÉRENTES DURÉES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Départ et fin avec signal (visuel ou sonore) • Temps limité (chrono, sablier, avec musique...) • Score limité (premier à 3 points...)
<p>OÙ ?</p>	<p>ESPACES DÉLIMITÉS ET/OU ORGANISÉS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Délimités <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Zone d'évolution matérialisée ⇒ Zone d'évolution de tailles et/ou de formes différentes (rectangle, cercle, couloir...) • Organisés <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Zones définies <ul style="list-style-type: none"> • Zone refuge (maison, poulailler, prison...) • Zone de prise (rivière, couloir...) 		<p>DIFFÉRENTES NATURES DE SOL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sol souple, meuble : tapis, tatamis, sable... • Sol moins souple : herbe, moquette... • Sol dur : béton, parquet...
<p>...QUI ?</p>	<p>À DEUX</p> <ul style="list-style-type: none"> • En coopération • En opposition (un contre un) 	<p>UN CONTRE PLUSIEURS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rôles différents (attaquant / attaqué...) 	<p>ÉQUIPE CONTRE ÉQUIPE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Équippers en nombre égal • Équippers en surnombre • Équippers avec des rôles identiques • Équippers avec des rôles différents

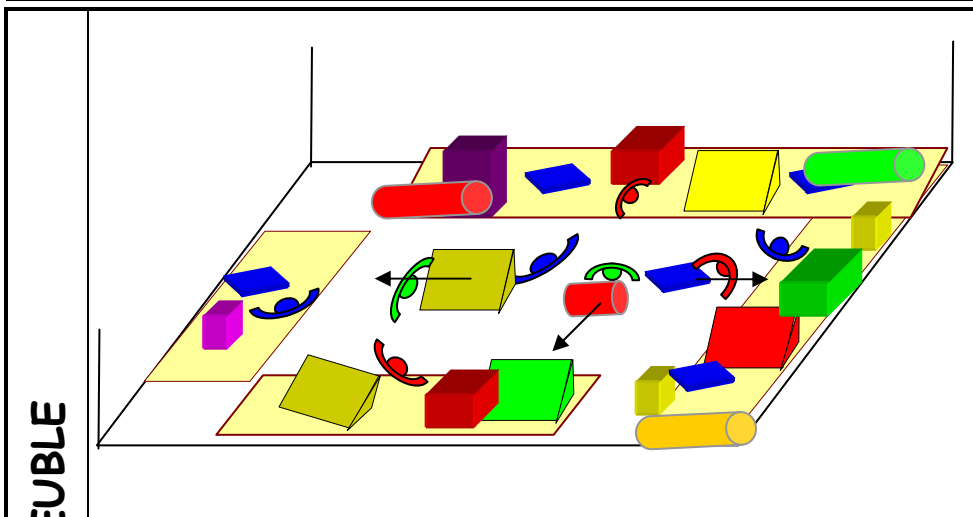
MODULE N° 1

COOPÉRER / S'OPPOSER pour POUSSER / TIRER

Temps de la démarche	Situations	Rendre l'élève capable de...	Page
Foisonnement	Changer d'immeuble	<i>Déplacer librement des objets, sans les soulever</i>	17
Diversification	Les déménageurs	<i>A plusieurs, faire glisser d'une zone à une autre des objets lourds et volumineux</i>	17
	Les statues	<i>Seul ou à plusieurs, déplacer un partenaire d'une zone à une autre, en le tirant</i>	18
	Gêneurs, déménageurs	<i>Seul ou à plusieurs, faire glisser, malgré l'opposition, un objet d'une zone à une autre Seul ou à plusieurs, s'opposer à la traversée d'un objet en le repoussant ou en le tirant</i>	18
	Les ours dans la tanière	<i>Seul ou à plusieurs, faire sortir un adversaire Seul ou à plusieurs, résister pour rester dans sa zone</i>	19
	Faire sortir l'âne de l'écurie	<i>Faire sortir son adversaire d'une zone, sans le porter Résister pour rester dans sa zone</i>	19
Structuration	Je n'irai pas chez toi	<i>Affronter (pousser / tirer) individuellement un adversaire S'adapter au changement de rôle permanent</i>	20

MODULE D'APPRENTISSAGE N°1 COOPÉRER / S'OPPOSER pour POUSSER TIRER

2/4 ANS **FOISONNEMENT**



CHANGER D'IMMEUBLE

Dispositif

- Terrain délimité : une zone centrale de déplacement (le parking), quatre zones de stockage (les immeubles)
- Nombre important de meubles à déménager (de préhension, de masse et de volume différents) répartis de façon aléatoire dans les 4 immeubles

Matériel

- Nombreux objets : bancs, grands cartons, rouleaux, tapis, blocs de mousse, plinth...
- Plots pour délimiter l'espace

Organisation de la classe

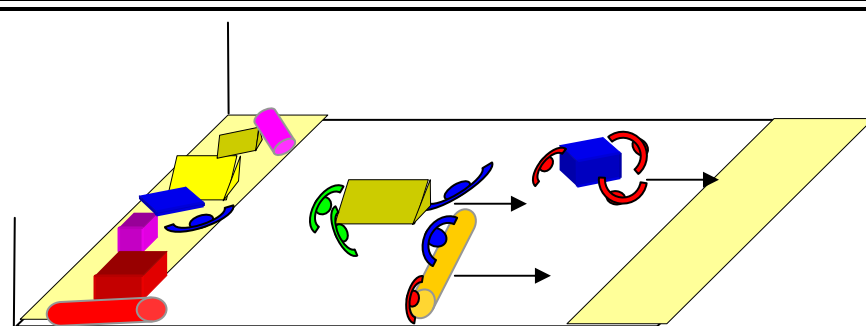
- Classe entière

Consignes

Changer les objets d'immeuble

- Ne pas soulever les objets
- Au départ, tous les élèves sont sur le parking
- Début du jeu, au signal de l'adulte

2/4 ANS **DIVERSIFICATION**



LES DÉMÉNAGEURS

Dispositif

- Terrain délimité : une maison de départ, une maison d'arrivée
- De nombreux meubles dans la maison de départ
- Les déménageurs dans la maison de départ

Matériel

- Nombreux objets : bancs, grands cartons, rouleaux, tapis, blocs de mousse, plinth...
- Plots pour délimiter l'espace

Organisation de la classe

- Classe entière

Consignes

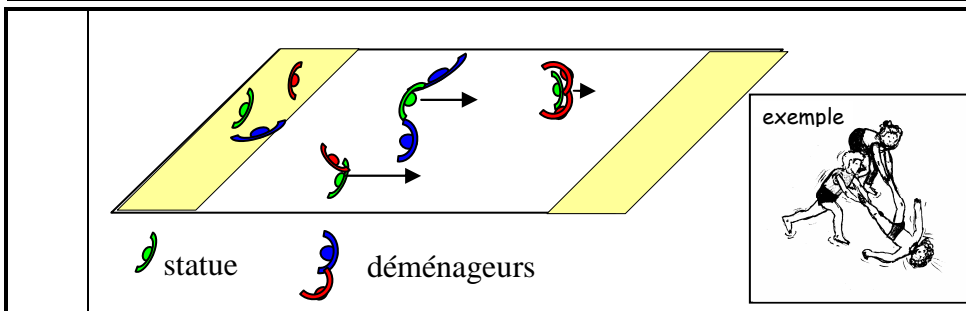
Faire glisser, à plusieurs, les meubles de la maison de départ à la maison d'arrivée

Relances

- Imposer le nombre de déménageurs par meuble
- Imposer de pousser à plusieurs ou de tirer à plusieurs le même meuble
- Imposer deux déménageurs par meuble : l'un pousse, l'autre tire
- Varier l'éloignement des maisons
- Limiter le temps
- Utiliser des outils pour tirer (objets lourds posés sur tapis, drap ; objet accroché à une corde...)

MODULE D'APPRENTISSAGE N°1 COOPÉRER / S'OPPOSER pour POUSSER / TIRER

2/4 ANS DIVERSIFICATION

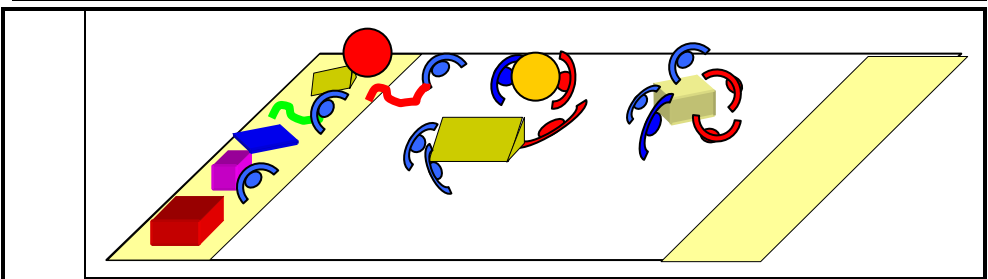


- | | | |
|--------------------|--|--|
| LES STATUES | Dispositif | Matériel |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité : une maison de départ, une maison d'arrivée • Des statues (élèves) allongées dans la maison de départ • Les déménageurs dans la maison d'arrivée | <ul style="list-style-type: none"> • Plots pour délimiter l'espace <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • Plus de déménageurs que de statues |

- Consignes**
- Déménager les statues de la maison de départ à la maison d'arrivée
- Au signal, les déménageurs vont chercher les statues
 - Les statues sont immobiles
 - Ne pas soulever les statues
 - Jouer les deux rôles

- Relances**
- Imposer le nombre de déménageurs par statue
 - Tirer ou pousser par une partie du corps désignée
 - Imposer la position des statues (assise, debout avec poussée aux épaules)
 - Pousser pour faire rouler
 - Autoriser une résistance des statues (sans coups)
 - Varier l'éloignement des maisons

2/4 ANS DIVERSIFICATION



- | | | |
|------------------------------|---|---|
| GÊNEURS / DÉMÉNAGEURS | Dispositif | Matériel |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité : une maison de départ, une maison d'arrivée, une zone centrale • Les déménageurs dans la maison de départ. Les gêneurs dans la zone centrale • De nombreux meubles à tirer et/ou à pousser dans la maison de départ | <ul style="list-style-type: none"> • Nombreux objets : blocs de mousse, tapis, cordes, gros ballons, sacs solides, draps... • Chasubles de 2 couleurs différentes • Plots pour délimiter l'espace <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • Plus de déménageurs que de gêneurs |

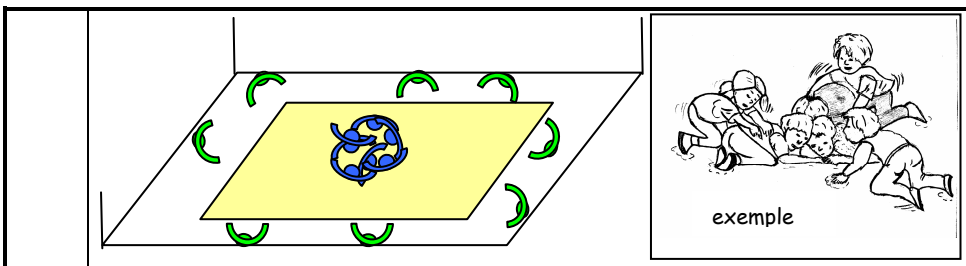
- Consignes**
- Pour les déménageurs : faire glisser les meubles dans l'autre maison

Pour les gêneurs : retenir les objets
- Inverser les rôles
- Consignes sécuritaires**
- Ne pas courir avec un objet
 - Ne pas lâcher un objet tenu par un autre
 - Ne pas arracher un objet tenu par un autre

- Relances**
- Imposer un gêneur par déménageur
 - Imposer l'objet à déménager
 - Imposer la prise, le mode de déplacement (une seule main, sans se lever...)
 - Jouer les deux rôles (objets dans la zone centrale), chacun essaie de rejoindre sa maison

MODULE D'APPRENTISSAGE N°1 COOPÉRER / S'OPPOSER pour POUSSER / TIRER

2/4 ANS DIVERSIFICATION



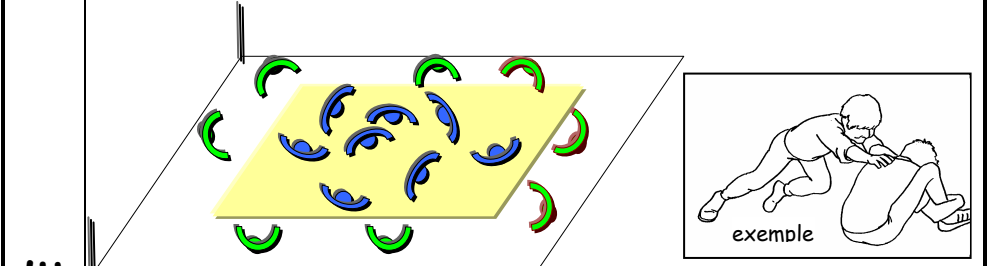
- LES OURS DANS LA TANIÈRE**
- | | |
|---|---|
| <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité : une tanière centrale • Les ours dans la tanière, les chasseurs à l'extérieur de la tanière | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chasubles de 2 couleurs différentes • Plots pour délimiter l'espace • Un grand tapis (tatami) <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • 2 équipes différenciées : plus de chasseurs que d'ours |
|---|---|

- Consignes**
- Pour les chasseurs : sortir tous les ours de la tanière

Pour les ours : rester le plus longtemps possible dans la tanière
- Les ours au sol (interdit de se lever). Les chasseurs debout
 - Tout ours sorti de la tanière est éliminé
 - Signal de départ donné par le meneur
 - Jouer les deux rôles
- Consignes sécuritaires**
- Les ours résistent sans se sauver, ni donner de coups
 - Ne pas tirer à plusieurs sur un même bras

- Relances**
- Imposer le type de prise pour les chasseurs (par les pieds, par un pied...)
 - Imposer plus d'ours que de chasseurs
 - Équipes en nombre égal
 - Imposer un seul chasseur par ours
 - Limiter le temps

2/4 ANS DIVERSIFICATION



- FAIRE SORTIR L'ÂNE DE L'ÉCURIE**
- | | |
|--|--|
| <p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité : une écurie centrale, une cour • Les ânes sont assis dans l'écurie, les fermiers sont dans la cour | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plots pour délimiter l'espace • Chasubles de 2 couleurs différentes <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • 2 équipes différenciées en nombre égal |
|--|--|

- Consignes**
- Pour les fermiers : sortir leur âne de l'écurie

Pour les ânes : rester dans l'écurie
- Chaque fermier pousse et / ou tire l'âne
 - L'âne résiste sans se sauver ni donner de coups
 - Signal donné par le meneur
 - Inverser les rôles
 - Limiter le temps

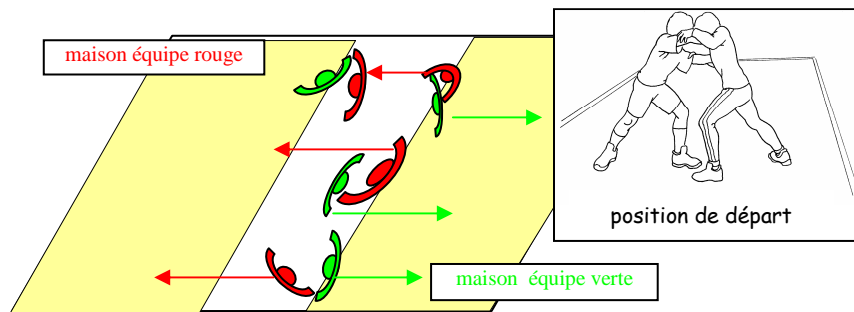
- Relances**
- Ne plus pousser l'autre avec les mains (par les épaules, dos à dos...)
 - Augmenter les dimensions de l'écurie
 - Imposer une porte de sortie

MODULE D'APPRENTISSAGE N°1 COOPÉRER / S'OPPOSER pour POUSSER / TIRER

2/4 ANS STRUCTURATION

2/4 ANS

JE N'IRAI PAS CHEZ TOI



Dispositif

- Terrain délimité : une maison de chaque côté d'une zone de combat (largeur 1 à 2 mètres)
- Une maison par équipe

Matériel

- Plots pour délimiter l'espace
- Chasubles de 2 couleurs différentes

Organisation de la classe :

- Classe entière ou un atelier géré par l'enseignant
- 2 équipes différenciées en nombre égal (un contre un)
- Appairer les élèves (de même niveau)

Consignes

Être l'équipe qui a emmené le plus d'adversaires dans sa maison

- Position de départ : au centre de la zone de combat, debout, mains aux épaules de l'adversaire
- Au signal de l'adulte, pousser ou tirer l'autre sans le lâcher
- Temps limité (30 secondes maximum). Multiplier les assauts

Dispositif

Matériel

Organisation de la classe

Consignes

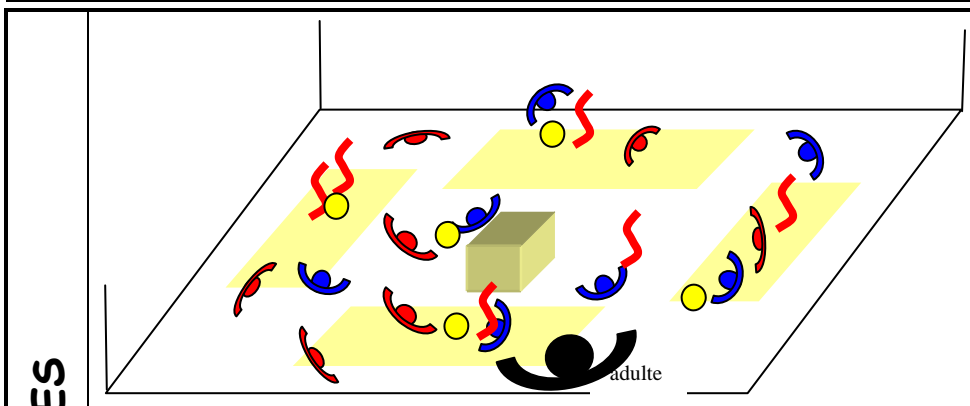
Relances

MODULE N°2

COOPÉRER / S'OPPOSER pour SAISIR / ATTRAPER

Temps de la démarche	Situations	Rendre l'élève capable de...	Page
Foisonnement	Attraper les fromages	<i>Saisir l'objet d'un adversaire Se déplacer librement avec un objet, sans se le faire prendre</i>	22
Diversification	Les voleurs de rubans	<i>Saisir un objet sans contact avec l'adversaire Se déplacer librement avec un objet tenu, sans se le faire prendre</i>	22
	Les passeurs de foulards	<i>Saisir l'objet d'un adversaire Traverser une zone, sans se faire prendre un objet accroché</i>	23
	Sauver le poussin	<i>Saisir l'objet d'un adversaire Ne pas se faire prendre un objet volumineux tenu Accepter le contact</i>	23
	Voler les pinces	<i>Saisir l'objet d'un adversaire Ne pas se faire prendre des petits objets accrochés</i>	24
	La trace sur le ballon	<i>Toucher l'objet de son adversaire Ne pas se faire toucher l'objet tenu</i>	24
Structuration	La queue du diable	<i>Prendre l'objet accroché sur son adversaire, sans se faire prendre le sien S'adapter au changement de rôle permanent</i>	25

2/4 ANS FOISONNEMENT



ATTRAPER LES FROMAGES

Dispositif

- Terrain délimité : une cuisine et des garde-manger
- Une caisse vide au centre de la cuisine (réserve)
- Des fromages (objets) répartis de façon aléatoire dans les garde-manger
- 1 adulte dans un des garde-manger pour accrocher foulards ou pinces
- Tous les joueurs sont à 4 pattes

Matériel

- Tapis, tracés pour délimiter les garde-manger
- Nombre important de fromages : balles, ballons (de différentes tailles), foulards, pinces à linge
- Une caisse
- Chasubles de 2 couleurs différentes

Organisation de la classe

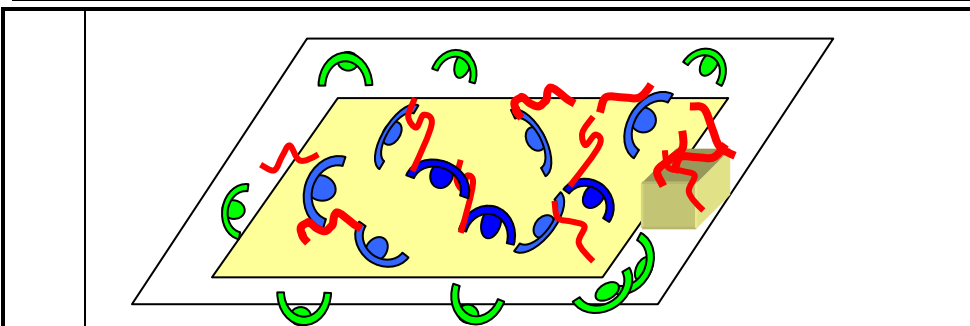
- Classe entière
- 2 équipes différenciées en nombre égal

Consignes

Pour les chats : attraper le fromage de la souris
 Pour les souris : changer un fromage de garde-manger sans se le faire voler

- Au signal, les souris prennent un fromage (porté ou accroché) et traversent la cuisine ; les chats mettent les fromages volés, dans la réserve
- Quand une souris n'a plus de fromage, elle retourne en chercher un autre
- Les chats ne rentrent pas dans les garde-manger
- Changer les rôles

2/4 ANS DIVERSIFICATION



LES VOLEURS DE RUBANS

Dispositif

- Terrain délimité
- Une réserve de rubans
- Les porteurs de rubans sur le terrain (ruban tenu à la main)
- Les voleurs à l'extérieur du terrain
- Tous les joueurs sont à 4 pattes

Matériel

- Plots pour délimiter l'espace
- Nombre important de rubans assez longs
- Une caisse réserve
- Chasubles de 2 couleurs différentes

Organisation de la classe

- Classe entière
- 2 équipes différenciées en nombre égal

Consignes

Pour les voleurs : saisir les rubans des porteurs
 Pour les porteurs de rubans : se déplacer sur le terrain sans se faire voler son ruban

- Tout ruban saisi par le voleur doit être lâché par le porteur
- Pour les voleurs, rapporter le ruban volé dans la caisse
- Pour les porteurs, reprendre un nouveau ruban dans la caisse
- Ne pas attraper l'adversaire
- Changer les rôles
- Limiter le temps

Relances

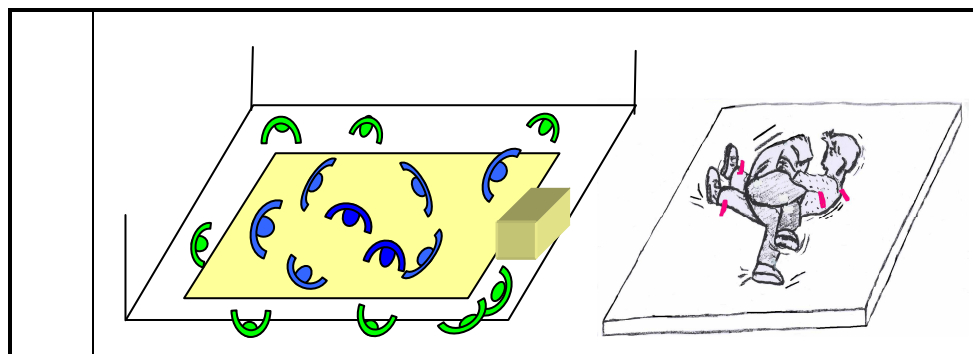
- Varier les dimensions du terrain
- Pour les porteurs, un ruban dans chaque main
- Une équipe en surnombre
- Orienter le terrain (zone de départ, zone d'arrivée)

MODULE D'APPRENTISSAGE N°2 COOPÉRER / S'OPPOSER pour SAISIR / ATTRAPER

2/4 ANS	DIVERSIFICATION	
LES PASSEURS DE FOULARDS		
	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité : une zone de départ (pays jaune), une zone d'arrivée (pays rouge), une zone frontière de 2 à 3m, un couloir latéral de retour • Une caisse dans le pays jaune, une caisse dans la zone frontière • Les passeurs dans la zone de départ, un foulard accroché au col ou à la ceinture • Les douaniers répartis dans la zone frontière • Tous les joueurs sont à 4 pattes 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plots pour délimiter le terrain • Foulards en grand nombre • Chasubles pour les douaniers • 2 caisses <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • 2 équipes différenciées en nombre égal
	<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Pour les douaniers : arrêter les passeurs en prenant leur foulard</p> <p>Pour les passeurs : ne pas se faire prendre le foulard avant d'atteindre le pays rouge</p> </div>	
	<p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les douaniers : déposer les foulards pris dans leur caisse • Pour les passeurs : retourner dans la zone de départ par le couloir de retour, prendre un nouveau foulard si nécessaire • Multiplier les traversées • Inverser les rôles <p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jouer un contre un • Varier la dimension de la zone frontière • Limiter le temps, compter les foulards pris 	

2/4 ANS	DIVERSIFICATION	
SAUVER LE POUSSIN		
	<p>Dispositif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terrain délimité • Les poules sont immobiles dans le terrain tenant un poussin (ballon) • Les poules sont à 4 pattes • Les renards à l'extérieur du terrain • 2 caisses : une réserve de ballons pour les poules et une pour les renards 	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un nombre important de ballons • 2 caisses • Chasubles pour les renards <p>Organisation de la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière • 2 équipes différenciées en nombre égal
	<p>Consignes</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Pour les renards : voler un poussin</p> <p>Pour les poules : ne pas se faire prendre leur poussin</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Au signal, les renards entrent sur le terrain • Les poules ne se sauvent pas et ne se lèvent pas • La poule ayant perdu son poussin peut en prendre un autre dans la réserve • Changer les rôles 	
	<p>Relances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jouer en surnombre • Jouer un contre un • Varier la taille des ballons • Imposer le mode de protection du poussin (entre les bras, les genoux...) • Limiter le temps, compter les poussins pris 	

2/4 ANS DIVERSIFICATION



VOLER LES PINCES

Dispositif

- Terrain délimité
- Chaque porteur a 6 pinces à linge accrochées à ses vêtements
- Les voleurs sont à l'extérieur du terrain
- Une caisse pour déposer les pinces
- Tous les joueurs sont à 4 pattes

Matériel

- Grand nombre de pinces à linge
- Plots pour délimiter l'espace
- Une caisse
- Chasubles pour les voleurs

Organisation de la classe

- Classe entière
- 2 équipes différenciées en nombre égal

Consignes

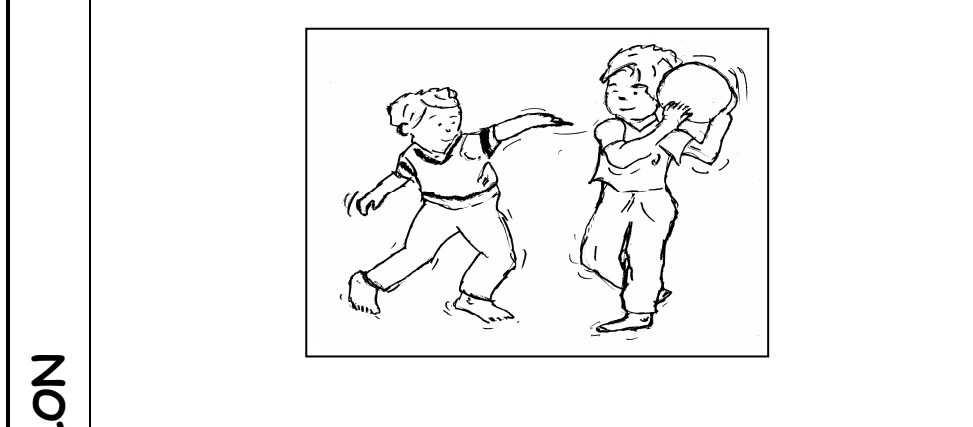
Pour les voleurs : attraper le plus grand nombre possible de pinces
 Pour les porteurs : éviter de se faire prendre leurs pinces

- Au signal, les voleurs entrent sur le terrain
- Les porteurs ne doivent pas sortir du terrain
- Temps limité
- Changer les rôles

Relances

- Réduire la taille du terrain
- Diminuer le nombre de pinces à linge
- Imposer la place des pinces à linge
- Jouer debout

2/4 ANS DIVERSIFICATION



LA TRACE SUR LE BALLON

Dispositif

- Un terrain délimité par doublette (environ 2m x 2m)
- Position de départ : debout
- Le porteur tient un ballon devant lui
- Le traceur dispose d'une craie

Matériel

- Ballons
- Craies

Organisation de la classe

- Classe entière
- En doublettes : un porteur, un traceur

Consignes

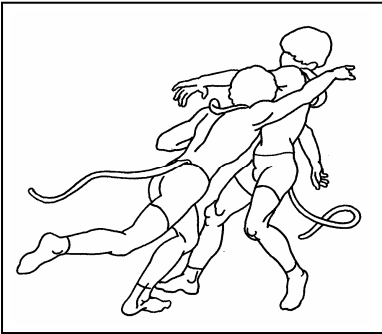
Pour le traceur : faire des marques avec la craie sur le ballon
 Pour le porteur : protéger son ballon

- Ne pas sortir du terrain
- Changer les rôles

Relances

- Varier la taille des ballons
- Jouer à 2 contre un
- Limiter le temps, compter les points

MODULE D'APPRENTISSAGE N°2 COOPÉRER / S'OPPOSER pour SAISIR / ATTRAPER

2/4 ANS		STRUCTURATION	
LA QUEUE DU DIABLE			
	Dispositif <ul style="list-style-type: none"> • Un terrain délimité par doublette (environ 2m x 2m) • Position de départ : debout, face à face, mains sur les épaules de l'adversaire • Une queue par élève accrochée à la ceinture 	Matériel <ul style="list-style-type: none"> • Tapis • Foulards, tissus, rubans 	Organisation de la classe <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière ou un atelier géré par l'enseignant • Un contre un
	Consignes <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> Prendre la queue de l'adversaire le plus de fois possible </div> <ul style="list-style-type: none"> • Temps imposé (30 secondes) • Remettre la queue après chaque prise • Prévoir un système de comptage 		

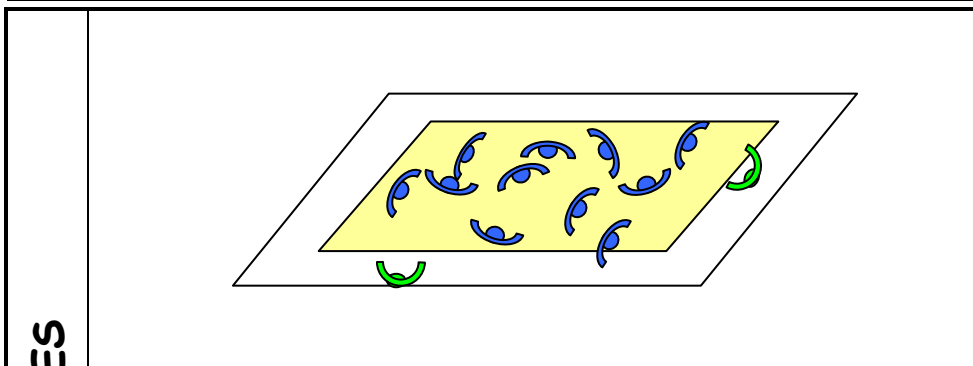
2/4 ANS			
Dispositif		Matériel	
		Organisation de la classe	
Consignes			
Relances			

MODULE N°3

COOPÉRER / S'OPPOSER pour IMMOBILISER / RETOURNER

Temps de la démarche	Situations	Rendre l'élève capable de...	Page
Foisonnement	Les dresseurs de tortues	<i>Immobiliser, retourner un partenaire Accepter le contact</i>	27
Diversification	Cacher son doudou	<i>Retourner un adversaire allongé Résister</i>	27
	Les cow-boys et les veaux	<i>Renverser un adversaire Résister</i>	28
	Bloquer les souris	<i>Immobiliser un adversaire</i>	28
	Le serpent et l'ours	<i>Maintenir une prise immobilisant son adversaire Se dégager</i>	29
	Gazelles ! Traversez !	<i>Immobiliser un adversaire et le retourner Résister</i>	29
Structuration	Le combat des ninjas	<i>Affronter (immobiliser, retourner) individuellement un adversaire S'adapter au changement de rôle permanent</i>	30

2/4 ANS FOISONNEMENT



LES DRESSEURS DE TORTUES

Dispositif

- Terrain délimité
- Les tortues sont immobiles sur le dos, les dresseurs sont à l'extérieur

Matériel

- Plots pour délimiter l'espace
- Tapis ou terrain souple
- Chasubles pour les dresseurs

Organisation de la classe

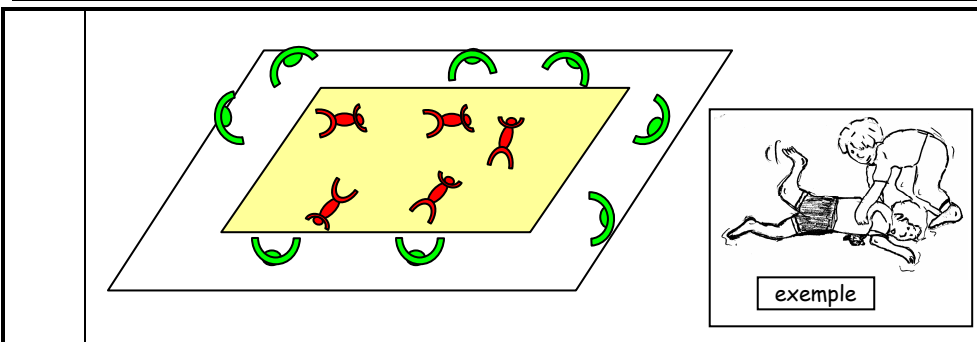
- Classe entière
- 2 équipes différenciées : un dresseur pour 5 à 6 tortues

Consignes

Pour les dresseurs : arrêter les tortues ou les faire repartir

- Pour les dresseurs :
 - ⇒ Si la tortue est sur le dos, la retourner pour la faire avancer
 - ⇒ Si la tortue avance, l'arrêter pour la mettre sur le dos
- Pour les tortues :
 - ⇒ Une tortue sur le dos est immobile
 - ⇒ Une tortue sur le ventre peut se déplacer à 4 pattes
- Jouer les 2 rôles

2/4 ANS DIVERSIFICATION



CACHER SON DOUDOU

Dispositif

- Terrain délimité
- Les enfants allongés sur le sol cachent leur doudou sous le ventre ; les «curieux» sont debout

Matériel

- Doudous divers : nounours, chiffons, foulards, autres jouets...
- Tapis ou terrain souple
- Chasubles pour les curieux

Organisation de la classe

- Classe entière
- 2 équipes différenciées : plus de curieux que d'enfants

Consignes

Pour les «curieux» : retourner les enfants pour voir leur doudou
 Pour les enfants : ne pas se faire retourner

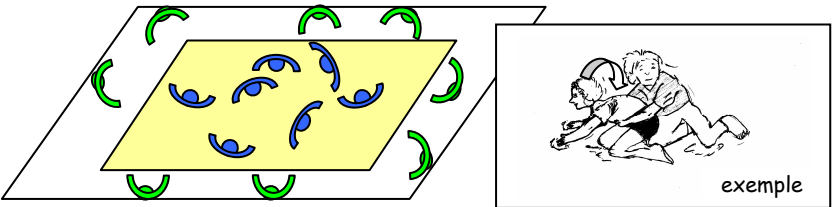
- Changer les rôles

Relances

- Équipes en nombre égal
- Imposer 2 contre un, un contre un
- Varier les prises (épaules, bassin, jambes)

2/4 ANS DIVERSIFICATION

LES COW-BOYS ET LES VEAUX



Dispositif

- Terrain délimité
- Les veaux sont immobiles à 4 pattes, les cow-boys sont à l'extérieur

Matériel

- Tapis ou terrain souple
- Chasubles pour les cow-boys

Organisation de la classe

- Classe entière
- 2 équipes différenciées : plus de cow-boys que de veaux

Consignes

Pour les cow-boys : retourner les veaux

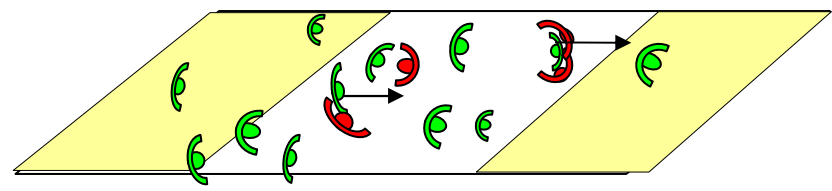
- Pour les veaux :
 - ⇒ résister sans se déplacer
 - ⇒ ne pas se lever
- Jouer les 2 rôles

Relances

- Équipes en nombre égal
- Imposer 2 contre un, un contre un
- Varier les prises (épaules, bassin, jambes)

2/4 ANS DIVERSIFICATION

BLOQUER LES SOURIS



Dispositif

- Terrain délimité : deux maisons refuges aux extrémités du terrain, une zone centrale
- Les souris dans une maison, les chats dans la zone centrale
- Souris et chats à 4 pattes

Matériel

- Chasubles de 2 couleurs différentes
- Plots ou tracés pour délimiter les zones

Organisation de la classe

- Classe entière
- 2 équipes différenciées : un chat pour 3 souris

Consignes

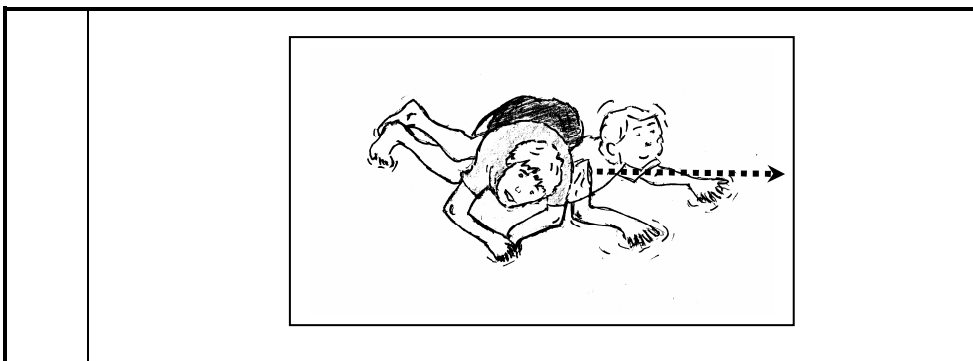
Pour les chats : bloquer le plus possible de souris

- Pour les souris :
 - ⇒ au signal, rejoindre l'autre maison sans se mettre debout
 - ⇒ toute souris bloquée reste sur place
- Multiplier les traversées
- Changer les rôles

Relances

- Le jeu s'arrête quand toutes les souris sont immobiles
- Varier l'éloignement des maisons
- Varier la composition des équipes (plus de chats que de souris, équipes en nombre égal...)
- Imposer un contre un

2/4 ANS DIVERSIFICATION



Dispositif

- Un terrain délimité par doublette (environ 2m x 2m)
- Position de départ : les serpents dorment, les ours bloquent les serpents

Matériel

- Tapis
- Chasubles de 2 couleurs différentes

Organisation de la classe

- Classe entière en doublettes : un serpent et un ours

Consignes

Pour les ours : empêcher les serpents de se libérer

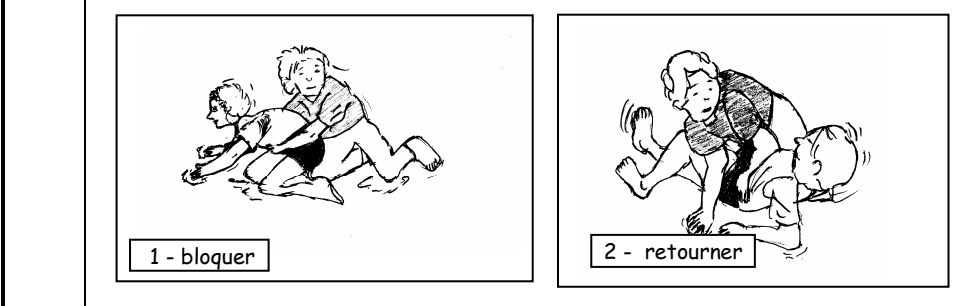
- Au signal, les serpents se réveillent et essaient de se libérer
- Changer les rôles

Relances

- Varier la position de départ du serpent (sur le dos, sur le ventre, à 4 pattes...)
- Varier la prise de l'ours (allongé en travers, avec ou sans les bras...)
- Changer d'adversaire
- Limiter le temps

LE SERPENT ET L'OURS

2/4 ANS DIVERSIFICATION



Dispositif

- Terrain délimité : 2 rives et une rivière de 3 à 4m. de large
- Les gazelles sur une même rive, les crocodiles dans la rivière
- Gazelles et crocodiles à 4 pattes

Matériel

- Tapis pour la rivière
- Plots pour les rives
- Chasubles pour les crocodiles

Organisation de la classe

- Classe entière
- Plus de gazelles que de crocodiles

Consignes

Pour les crocodiles : bloquer et retourner les gazelles

- Pour les gazelles :
 - ⇒ au signal, rejoindre l'autre rive
 - ⇒ toute gazelle retournée reste sur place
- Ne pas se mettre debout
- Multiplier les traversées
- Changer les rôles

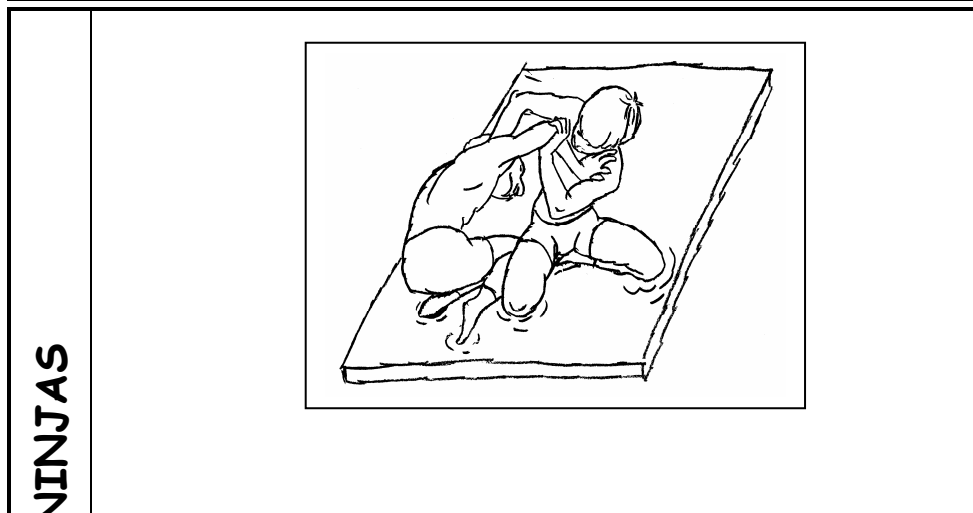
Relances

- Varier la largeur de la rivière, ajouter des îles refuges (tracés) pour les gazelles
- Varier la composition des équipes (plus de crocodiles que de gazelles, équipes en nombre égal...)
- Imposer un contre un
- Les crocodiles sont debout

GAZELLES ! TRAVERSEZ !

MODULE D'APPRENTISSAGE N°2 COOPÉRER / S'OPPOSER pour IMMOBILISER RETOURNER

2/4 ANS STRUCTURATION



LE COMBAT DES NINJAS

Dispositif

- Terrain délimité par doublette (environ 2mx 2m)
- Position de départ : à genoux, face à face, les mains sur les épaules

Matériel

- Tapis

Organisation de la classe

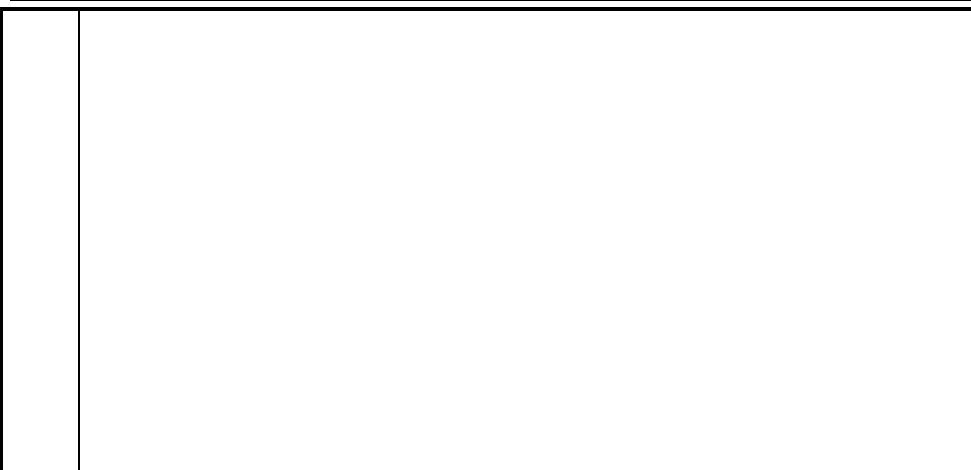
- Classe entière ou un atelier géré par l'enseignant
- Un contre un

Consignes

Retourner le plus de fois possible l'autre ninja

- Temps imposé (30 secondes)
- Reprendre la position de départ après chaque retournement
- Prévoir un système de comptage

2/4 ANS



Dispositif

Matériel

Organisation de la classe

Consignes



Bibliographie

- Revues EPS1
- L'EPS de la maternelle au CM2 - Revue EPS
- Le guide de l'enseignant (Tome 2) - Revue EPS
- 50 jeux de lutte - Revue EPS
- Livret Jeux de lutte - Équipe EPS1 - 72

L'équipe départementale EPS1-72 remercie tout particulièrement les enseignants qui ont accepté de travailler sur ce thème avec leur classe et dont les travaux ont servi de base et de référence à l'élaboration de ce document.

Directeur de publication : Jean-Claude ROUANET, inspecteur d'académie, directeur des services départementaux de l'éducation nationale de la Sarthe

Inspection académique
34 rue Chanzq - 72071 LE MANS cedex 9
Tél. : 02.43.61.58.11
ce.iio72@ac-nantes.fr

Cette publication est disponible intégralement en téléchargement sur le site :
<http://www.ac-nantes.fr:8080/ia72/edusarthe/index.php>