

## JEUX D'OPPOSITION DE PREHENSION

Activité du domaine 3: actions d'opposition interindividuelles

### Développer des compétences

- Développement du répertoire des actions motrices (construction de principes opérationnels et de règles d'action dans et autour de l'action)
- Dans l'action: faire, analyser (*inventaire de ce que j'ai fait, tri d'actions efficaces, application, nouveau projet, mémorisation, stabilisation, réinvestissement*), réguler.
- Autour de l'action: reconnaître, faire appliquer des règles, prendre des informations, apprécier risque perçu et risque réel.
- Apprécier le risque et gestion de la sécurité personnelle
- Agir méthodiquement en appliquant une habileté apprise (*anticiper, choisir, coordonner, intérioriser des règles*).
- Assumer différents rôles: arbitre, joueur, organisateur.
- Réaliser un projet de développement personnel: apprécier son niveau, planifier l'action, mesurer les progrès.

### Enjeux de l'activité

#### ↳ Moteur:

gestion énergie  
vitesse d'exécution  
développement du répertoire moteur

#### ↳ Relationnel:

Gestion du temps  
Gestion de l'espace  
Gestion des différents rôles sociaux

#### ↳ Cognitif: analyse

évaluation  
compréhension  
stratégie

### Modèles sur lesquels reposent la mise en œuvre

- auto-adaptatif: découverte
- réussir/comprendre: structuration et stabilisation
- planification de l'action: différents types de réinvestissements

### Sens de l'activité:

- être deux
- s'affronter dans un corps à corps
- l'espace est limité
- le temps est donné
- respect de l'autre

### Principes opérationnels:

- Exclure l'autre de son territoire
- Entraver les mouvements de l'autre
- Fixer l'autre au sol
- Faire toucher terre à l'autre

# Jeux d'opposition de préhension: lutte

Séance n°1: Émergence des représentations  
Première découverte de l'activité

## ❖ Dispositif:

- ▣ salle de classe puis salle des fêtes
- ▣ tapis
- ▣ affiches feutres cartons

## ❖ Tâche n°1: Émergence des représentations sur l'activité

### ↳ Individuel

- répondre à la question suivante: que sais tu sur l'activité, jeux d'opposition, lutte?

### ↳ Groupe

- s'échanger les réponses
- produire une affiche reprenant les réponses

### ↳ Collectif

- affichage mise en commun. Lecture des affiches
- comparaison des productions
- élaboration d'une seule affiche: lutte c'est.....

## ❖ Tâche n°2: Première découverte de l'activité

### ↳ Échauffement

- en fonction de l'affiche produite, élaboration par les enfants du contenu de l'échauffement (noter au tableau).
- vivre cet échauffement

### ↳ Jeu: fixer les fourmis

- découverte de la règle d'or affichée sur le mur: **ne pas faire mal aux autres, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal, déplacements uniquement à 4 pattes.**
- discussion sur comment faire respecter cette règle d'or
- se répartir en 4 équipes A B C D qui tournent chacune sur les 3 rôles différents: attaquant - défenseur - régulateur (arbitre)
- mise en place du jeu: 1 équipe défenseur (fourmis), 2 équipes: attaquant et 1 équipe: régulateur
- critère de réussite: fixer les fourmis au sol, au bout de 2 mn, compter les fourmis immobilisées.

## ❖ Tâche n°3: Retour réflexif sur l'activité.

### ↳ Collectif

- que pourrait - on rajouter à notre affiche: lutte c'est..... à partir de ce que nous avons vécu?
- compléter l'affiche

❖ Tableau des matchs et de marque

Équipes / rôle	A	B	C	D
Défenseurs	n°1	n°2	n°3	n°4
Attaquants	n°3	n°1	n°1	n°2
	n°4	n°4	n°2	n°3
Arbitres	n°2	n°3	n°4	n°1
°total des points				

Matches {  
n°1: A contre B et C  
n°2: B contre C et D  
n°3: C contre D et A  
n°4: D contre A et B

# Jeux d'opposition de préhension: lutte

Séance n°2: phase de découverte de l'activité à travers 2 situations de jeu

## 1 Entrée dans l'activité

- échauffement spécifique conçu par les enfants
- rappel de la séance précédente
  - faire énoncer la règle d'or

## 2 Mise en œuvre: vécu des 2 jeux

### a) Sortir les ours de leur tanière

#### ↳ Dispositif

- tapis de 4 X 4 m
- 3 équipes de même nombre: arbitres, ours, chasseurs
- les ours sont à 4 pattes

#### ↳ But

- les chasseurs doivent sortir les ours du tapis en 2 mn
- compter le nombre d'ours sortis.

### b) Les voyageurs

#### ↳ Dispositif:

- tapis 4 X 6 m
- 3 équipes de même nombre: arbitres, voyageurs, douaniers
- tout le monde à 4 pattes

#### ↳ But:

- les douaniers doivent empêcher en 2 mn, les voyageurs d'aller s'asseoir de l'autre côté de leur camp.
- compter le nombre de voyageurs qui ont réussi.

## 3 Retour réflexif sur l'activité:

#### ↳ Groupe

- trouver ce qui est commun dans ces jeux
- trouver ce qui est différent

#### ↳ Collectif

- mise en commun par affichage
- élaboration de 2 affiches récapitulative
- donner une définition des jeux d'opposition de préhension.

### Ce qui est commun: fondamentaux

- \*la règle d'or*
- \*un temps précis*
- \*corps à corps*
- \*terrain délimité*

### ce qui est différent

- \*immobiliser un adversaire*
- \*empêcher l'adversaire de passer*
- \*faire sortir l'adversaire du terrain*

Définition:

c'est un combat au sol sur un terrain délimité, corps à corps, avec un temps précis, en respectant nos camarades.

Match \ rôles	Ours	Chasseurs	Arbitres
n°1	A	B 	C
n°2	B	C 	A
n°3	C	A 	B

Match \ rôles	voyageurs	douaniers	arbitres
n°1	A 	B	C
n°2	B 	C	A
n°3	C 	A	B

## Jeux d'opposition de préhension: lutte

**Séance n°3:** phase de structuration, faire émerger les règles d'action du principe opérationnel: «empêcher l'autre de passer».

### 1 Entrée dans l'activité:

- ▣ échauffement spécifique conçu par les enfants
- ▣ rappel de la séance précédente
- ▣ faire énoncer la règle d'or

### 2 Mise en œuvre: jeu: Les voyageurs.(pôle attaquant).

↳ Situation: connue mais aménagement différent (variables didactiques, espace, nombre de joueurs, décompte des points).

↳ Dispositif:

- 7 tapis de 2 x 2m
- Enfants par équipe de 3 (attaquant, défenseur, arbitre, observateur).
- Grille de match
- Fiche d'observation
- Temps donné «3mn»

↳ But:

- Empêcher le camarade d'aller de l'autre côté du tapis
- 1 point à celui qui réussit (douanier ou voyageurs)

↳ Déroulement:

- Entre chaque phase de jeu, les douaniers, les voyageurs, les observateurs, notent ce qu'ils ont fait ou vu faire.

### 3 Retour réflexif sur l'activité:

↳ Groupe de 3

- Produire une seule affiche avec les règles trouvées pour entraver les mouvements de l'autre

↳ Collectif:

- Observation des affiches
- Verbalisation
- Émergence des règles d'action pour entraver les mouvements de l'autre.

### ❖ Règles d'action qui peuvent émerger:

- Coincer l'adversaire entre les jambes
- Lui attraper les pieds et les mains
- S'allonger sur son dos
- L'aplatir au sol et se coucher dessus
- Le ceinturer et le mettre au sol
- Le repousser avec les mains

*Dans tous les cas, avancer sur lui au lieu de la laisser avancer.*

Match \	voyageurs	douaniers	arbitres
n°1	A	B	C
n°2	B	A	C
n°3	C	A	B

Total	A :
	B :
	C :

Douanier: ce que j'ai fait .

Voyageur: ce qu'il m'a fait

Observateur: ce que j'ai vu faire au douanier

## Jeux d'opposition de préhension: lutte

Séance n°4: phase de structuration: mise en œuvre des règles d'action découvertes pour «empêcher l'autre de passer»

### 1 Entrée dans l'activité:

- ▣ Rappel de la séance antérieure
- ▣ Échauffement spécifique conçu par les enfants
- ▣ Énoncer la règle d'or

### 2 Mise en œuvre: jeu: les voyageurs:

↳ Situation: connue (la même qu'à la séance 3)

↳ Dispositif:

- 7 tapis de 2 X 2 m

↻ Enfants par équipe de 3 (attaquant, défenseur, arbitre).

↻ Grille de match

↻ Temps donné 3 fois 20'' pour chaque règle

↳ But:

- Empêcher l'adversaire de passer.
- Décompte des points: 1 point pour le douanier s'il a réussi à empêcher l'autre de passer.

↳ Déroulement:

- Jeu
- Décompte des points

### 3 Retour réflexif sur l'activité:

↳ Groupe de 3:

- Identifier pour chacun la règle d'action la plus efficace après observation des grilles.

↳ Collectif:

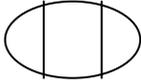
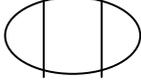
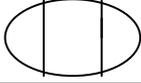
- Mise en commun
- Quelles sont les règles d'action les plus efficaces.

A : .....

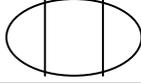
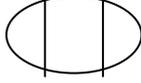
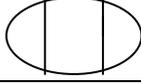
B : .....

C : .....

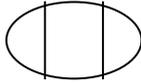
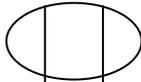
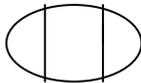
1 Coincer l'adversaire entre les jambes.

Match \ rôles	voyageur	douanier	arbitre
n°1	A	B	C 
n°2	B	C	A 
n°3	C	A	B 

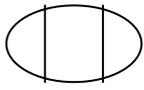
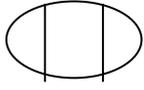
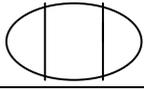
2 Attraper les pieds et les mains de l'adversaire.

Match \ rôles	voyageur	douanier	arbitre
n°1	A	B	C 
n°2	B	C	A 
n°3	C	A	B 

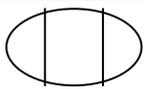
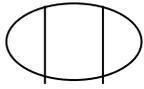
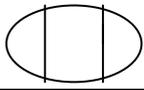
3 S'allonger sur le dos de l'adversaire.

Match \ rôles	voyageur	douanier	arbitre
n°1	A	B	C 
n°2	B	C	A 
n°3	C	A	B 

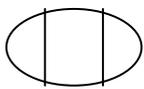
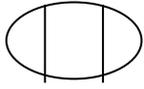
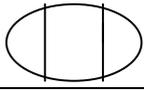
4 Aplatir l'adversaire au sol et se coucher dessus.

Match \ rôles	voyageur	douanier	arbitre
n°1	A	B	C 
n°2	B	C	A 
n°3	C	A	B 

5 Ceinturer l'adversaire et le mettre au sol.

Match \ rôles	voyageur	douanier	arbitre
n°1	A	B	C 
n°2	B	C	A 
n°3	C	A	B 

6 Repousser l'adversaire avec les mains.

Match \ rôles	voyageur	douanier	arbitre
n°1	A	B	C 
n°2	B	C	A 
n°3	C	A	B 

## Jeux d'opposition de préhension: lutte

**Séance 5:** Phase de structuration: faire émerger les règles d'action du principe opérationnel «faire sortir l'autre du territoire» pôles attaquant et défenseur.

### 1 Entrée dans l'activité:

- ▣ Rappel de la séance antérieure (règles d'action qui nous avaient paru efficaces pour empêcher l'autre de passer).
- ▣ Explication sur le contenu de la séance d'aujourd'hui.
- ▣ Échauffement spécifique conçu par les enfants
- ▣ Faire énoncer la règle d'or.

### 2 Mise en œuvre: jeu «sortir l'ours de sa tanière ».

↳ Situation : connue mais aménagement différent : variables didactiques, espace, nombre de joueurs, décompte des points.

↳ Dispositif :

- 7 tapis de 2 X 2m
- Enfants par équipe de 3 (ours, chasseur, arbitre).
- Grille de match
- Fiches d'observation

#### ❖ 1<sup>ère</sup> Tâche :

↳ But :

- En 20" le chasseur doit faire sortir l'ours de sa tanière
- Le chasseur marque 1 point s'il réussit à faire sortir l'ours de sa tanière, s'il ne réussit pas c'est l'ours qui marque 1 point.

↳ Déroulement :

- On joue 5 fois 20" et on change de rôle
- En fin de jeu, on compte les points et le groupe discute pour noter ce que chacun a fait quand il était ours ou défenseur (faire une affiche).
- Mise en commun des affiches, lecture et élaboration des règles d'action du défenseur.

#### ❖ 2<sup>ème</sup> tâche :

↳ But : en 3' le chasseur doit faire sortir l'ours de sa tanière autant de fois qu'il peut, le chasseur marque 1 point chaque fois qu'il réussit, (l'ours doit se servir des règles d'action découvertes en 1<sup>ère</sup> tâche).

↳ Entre chaque phase de jeu ou changement de rôle, le chasseur (attaquant) note ce qu'il a fait, l'ours (défenseur) ce qu'on lui a fait et l'arbitre ce qu'il a vu faire au chasseur.

↳ En fin de jeu, on compte les points, on fait une affiche en synthétisant les notes individuelles (règles d'action pour faire sortir l'autre du territoire).

### 3 Retour réflexif sur l'activité

- Mise en commun des affiches, lecture
- Faire l'inventaire des règles d'action découvertes
- Faire dire ce que l'on a fait dans cette séance.

Règles d'action qui peuvent émerger:

- \* tirer l'autre
- \* ceinturer l'autre et le soulever
- \* pousser l'autre
- \* porter l'autre

	Noms	Points 1 <sup>ère</sup> tâche	Points 2 <sup>ème</sup> tâche	Total des points
<b>A</b>				
<b>B</b>				
<b>C</b>				

1<sup>ère</sup> tâche

Rôles Match	Chasseur points						Ours points						arbitre
n°1	<b>A</b>						<b>B</b>						<b>C</b>
n°2	<b>B</b>						<b>C</b>						<b>A</b>
n°3	<b>C</b>						<b>A</b>						<b>B</b>

2<sup>ème</sup> tâche

Rôles Match	Chasseur points											ours	arbitre
n°1	<b>A</b>											<b>B</b>	<b>C</b>
n°2	<b>B</b>											<b>C</b>	<b>A</b>
n°3	<b>C</b>											<b>A</b>	<b>B</b>

## Jeux de préhension : lutte

**Séance 6** : Phase de structuration : mise en œuvre des règles d'action découvertes pour « faire sortir l'autre du territoire ».

### 1 Entrée dans l'activité :

- ▣ Rappel séance antérieure
- ▣ Échauffement spécifique
- ▣ Énoncer la règle d'or.

### 2 Mise en œuvre : jeu : «sortir l'ours de sa tanière ».

↳ Situation connue (la même qu'à la séance 5)

↳ Dispositif :

- 7 tapis de 2 X 2 m
- Enfants par équipe de 3 (attaquant, défenseur, arbitre).
- Grille de match
- Temps donné 3 fois 20" pour chaque règle

↳ But :

- Sortir l'autre du terrain
- Décompte des points : 1 point pour le chasseur s'il a réussi à sortir l'ours.

↳ Déroulement :

- Jeu
- Décompte des points

### 3 Retour réflexif sur l'activité :

↳ Groupe

- Identifier pour chacun la ou les règles d'action qui ont été efficaces après observation des grilles.

↳ Collectif

- Mise en commun.

	Noms	Points(total)
A		
B		
C		

### 1/ tirer l'autre

Match rôles	ours	chasseur			arbitre
n°1	A	B			C
n°2	B	C			A
n°3	C	A			B

## 2/Ceinturer l'autre et le soulever.

Match rôles	ours	chasseur			arbitre
n°1	A	B			C
n°2	B	C			A
n°3	C	A			B

## 3/Pousser l'autre

Match rôles	ours	chasseur			arbitre
n°1	A	B			C
n°2	B	C			A
n°3	C	A			B

## 4/Porter l'autre

Match rôles	ours	chasseur			arbitre
n°1	A	B			C
n°2	B	C			A
n°3	C	A			B

## 5/Faire rouler l'autre

Match rôles	ours	chasseur			arbitre
n°1	A	B			C
n°2	B	C			A
n°3	C	A			B

## Jeux de préhension : lutte

**Séance 7** : phase de structuration : faire émerger les règles d'action du principe opérationnel « fixer l'autre au sol ».

### 1 Entrée dans l'activité.

- ▣ rappel séance antérieure
- ▣ échauffement spécifique
- ▣ faire énoncer la règle d'or

**2 Mise en œuvre : jeu : fixer l'autre au sol.**(on considère que l'autre est fixé au sol s'il a les 2 épaules qui touchent le sol).

Situation connue, mais aménagement différent: variables didactiques, espace, nombre de joueurs, décompte des points.

#### ↳ Dispositif :

- 7 tapis de 2X2m
- enfants par équipe de 3
- grille de match
- fiche d'observation

#### ↳ But :

- fixer l'autre au sol
- marquer 1 point pour celui qui a réussi

#### ↳ Déroulement :

- on joue 5 fois 20"
- chacun note ce qu'il a fait ou vu faire
- On change les rôles
- on note etc...
- en fin de jeu : on compte les points.

### 3 Retour réflexif sur l'activité

#### ↳ Groupe de 3

- échanger les productions individuelles pour faire une affiche récapitulative

#### ↳ Collectif

- mise en commun des affiches, lecture
- faire l'inventaire des règles d'action trouvées
- faire dire ce qu'on a fait dans cette séance

#### Règles d'action qui peuvent émerger:

- retourner l'adversaire et s'allonger dessus
- attraper les pieds et les mains
- se mettre à califourchon sur l'autre
- ceinturer l'autre

	Noms	Points(total)
<b>A</b>		
<b>B</b>		
<b>C</b>		

Match \ équipes	A					B				
<b>N°1</b> <b>A contre B</b> <b>C arbitre</b>										

Match \ équipes	B					C				
<b>N°2</b> <b>B contre C</b> <b>A arbitre</b>										

Match \ équipes	C					A				
<b>N°3</b> <b>C contre A</b> <b>B arbitre</b>										

## Jeux de préhension : lutte

**Séance 8** : phase de structuration : mise en œuvre des règles d'action découvertes pour « fixer l'autre au sol ».

### 1 Entrée dans l'activité

- ☐ rappel séance antérieure
- ☐ échauffement spécifique
- ☐ énoncer la règle d'or

### 2 Mise en œuvre : jeu : « fixer les fourmis ».

↳ situation connue (la même qu'à la séance 7)

↳ dispositif :

- 7 tapis de 2X2m
- enfants par équipe de 3 (attaquant défenseur arbitre)
- grilles de match
- temps donné 3 fois 20" pour chaque règle d'action

↳ but :

- fixer l'autre au sol (critère de réussite : les 2 épaules sont au sol).
- Décompte des points : 1 point pour l'attaquant s'il a réussi.

↳ déroulement :

- jeu
- décompte des points

### 3 Retour réflexif sur l'activité

↳ groupe

- identifier pour chacun la ou les règles d'action qui ont été efficaces après observation des grilles.

↳ collectif

- mise en commun

Noms	Points				total
	n°1	n°2	n°3	n°4	
A					
B					
C					

### 1/retourner l'adversaire et s'allonger dessus

Match \ Rôle	attaquant			Défenseur	arbitre
n°1	A			B	C
n°2	B			C	A
n°3	C			A	B

2/attraper les pieds et les mains

Match \ Rôle	attaquant			Défenseur	arbitre
n°1	A			B	C
n°2	B			C	A
n°3	C			A	B

3/se mettre à califourchon sur l'autre

Match \ Rôle	attaquant			Défenseur	arbitre
n°1	A			B	C
n°2	B			C	A
n°3	C			A	B

4/ceinturer l'autre

Match \ Rôle	attaquant			Défenseur	arbitre
n°1	A			B	C
n°2	B			C	A
n°3	C			A	B

## Jeux d'opposition de préhension : lutte

Séance n°9 : phase d'entraînement pour stabiliser les règles d'actions découvertes et déjà mise en action.

Règle d'action à entraîner : supprimer les appuis de l'autre.

### 1 Entrée dans l'activité :

- ▣ rappel séance antérieure
- ▣ échauffement spécifique
- ▣ énoncer les règles d'or.

### 2 Mise en œuvre jeu : « la tortue »

#### ↳ situation inconnue :

- une tortue à 4 pattes sur place.
- Un chasseur à genoux doit la retourner, 20" par essai (3 essais).
- Un point pour chaque réussite pour la tortue ou le chasseur.

#### ↳ dispositif :

- enfants par équipe de 3 : tortue, chasseur, arbitre
- des tapis de 2X2m
- grilles de match et d'observation
- temps donné : 3 essais de 20".

#### ↳ But :

- retourner la tortue (critère de réussite : la tortue est sur le dos)

#### ↳ Déroulement :

- 1<sup>ère</sup> phase de jeu 3X20"
- noter ce qu'a fait la tortue, le chasseur
- 2<sup>ème</sup> phase de jeu 3X20" (changement de rôles)
- idem
- 3<sup>ème</sup> phase de jeu 3X20" ( )
- idem
- verbalisation : faire dire tout ce qui a «été trouvé pour la tortue, pour le chasseur (faire une affiche).
- Nouveau vécu après analyse pour essayer les comportements moteurs affichés (changement des équipes).
  - . jeu n°1 : 3X20"
  - . jeu n°2 : 3X20"
  - . jeu n°3 : 3X20"
  - . jeu n°4: 3X20"
  - . jeu n°5: 3X20"
  - . jeu n°6: 3X20"

### 3 Retour réflexif sur l'activité :

- faire rappeler ce qui a été fait dans la séance.
- Décompte des points : 

{	meilleure tortue
	Meilleur chasseur

A :

B :

C :

Match \ rôles	Tortue			Chasseur			Arbitre
N°1	A points			B points			C
N°2	B			C			A
N°3	C			A			B
Total des points A : B : C :							

Ce que fait la tortue :

Ce que fait le chasseur :

-----

A :

B :

C :

Match \ rôle	tortue			chasseur			arbitre
N°1	A			B			C
N°2	B			C			A
N°3	C			A			B
N°4	A			C			B
N°5	B			A			C
N°6	C			B			A
Total des points A : B : C :							

## Jeux d'opposition de préhension : luttres

Séance n°10 : phase d'entraînement pour stabiliser les règles d'action découvertes et déjà mises en action

Règle d'action à entraîner : diversifier les saisies

### 1 Entrée dans l'activité :

- ▣ rappel séance antérieure
- ▣ échauffement spécifique
- ▣ énoncer les règles d'or

### 2 Mise en œuvre jeu : « la boule »

↯ Situation inconnu : A est en boule B essaie de déplier les membres de A et de les maintenir isolés.

#### ↯ Dispositif :

- enfant par équipes de 3 : boule, attaquant et arbitre.
- Des tapis de 2X2m
- Grilles de match et d'observation
- Temps donné : 20" par phase de jeu pour un joueur
- 

↯ But : aplatir la boule, un point est marqué par l'attaquant si au bout de 20" elle a réussi à rester en boule, un point est marqué par l'attaquant si au bout des 20" il a réussi à déplier la boule.

#### ↯ Déroulement :

- 1<sup>ère</sup> phase de jeu 3X20"
- noter ce qu'a fait l'attaquant pour déplier la boule
- 2<sup>ème</sup> phase de jeu 3X20" avec changement de rôles
- idem suite phase de jeu 1
- 3<sup>ème</sup> phase de jeu 3X20" avec changement de rôles
- idem suite phase de jeu 1
- verbalisation : faire dire tout ce qui a été écrit sur les façons de déplier la boule (affiche)
- nouveau vécu après analyse pour essayer les comportements moteurs affichés et changement des équipes. 6 phases de jeu de 20".

### 3 Retour réflexif sur l'activité

- ↯ Décompte des points : meilleure boule et meilleur attaquant
- ↯ Faire rappeler ce qui a été fait dans la séance.

A :

B :

C :

Match / rôles	Boule			Attaquant			Arbitre
N°1	A points			B points			C
N°2	B			C			A
N°3	C			A			B
	Total des points A :			B :			C :

Ce que fait l'attaquant :

A :

B :

C :

rôle / Match	Boule			Attaquant			arbitre
N°1	A			B			C
N°2	B			C			A
N°3	C			A			B
N°4	A			C			B
N°5	B			A			C
N°6	C			B			A
	Total des points A :			B :			C :

## Jeux d'opposition de préhension : lutte

**Séance n°11** : Phase d'entraînement pour stabiliser les règles d'action découvertes et déjà mises en action.

Règles d'action à entraîner : sortir d'une immobilisation au sol

### 1 Entrée dans l'activité :

- ☞ rappel séance antérieure
- ☞ échauffement spécifique
- ☞ énoncer les règles d'or

### 2 Mise en œuvre jeu : « La langouste »

↖ Situation inconnu : A est couché sur le ventre ou le dos. B est allongé sur lui jambes écart. A doit se relever.

#### ↖ Dispositif :

- enfants par équipes de 3 : Langouste, attaquant et arbitre
- des tapis de 2X2m
- grilles de match et d'observation
- temps donné : 20" par phase de jeu pour un joueur.
- 

↖ But : se relever pour la langouste; un point est marqué pour la langouste si au bout des 20" elle a réussi à se relever, 1 point est marqué par l'attaquant si la langouste au bout des 20" est toujours au sol.

#### ↖ Déroulement :

- 1<sup>ère</sup> phase de jeu 3X20"
- noter ce qu'a fait la langouste pour ce relever
- 2<sup>ème</sup> phase de jeu 3X20" avec changement de rôles
- idem suite phase de jeu 1
- 3<sup>ème</sup> phase de jeu 3X20" avec changement de rôles
- idem suite phase de jeu 1
- verbalisation : faire dire tout ce qui a été écrit sur les façons de se relever (affiche)
- nouveau vécu après analyse pour essayer les comportements moteurs affichés et changement des équipes. 6 phases de jeu de 20".

### 3 Retour réflexif sur l'activité

- ↖ Décompte des points : meilleure langouste et meilleur attaquant
- ↖ Faire rappeler ce qui a été fait dans la séance.



## Jeux d'opposition de préhension : lutte

**Séance n°12** : Phase d'entraînement pour stabiliser les règles d'action découvertes et déjà mises en action

Règle d'action à entraîner : fixer l'adversaire au sol.

### 1 Entrée dans l'activité :

- ☞ rappel séance antérieure
- ☞ échauffement spécifique
- ☞ énoncer les règles d'or

### 2 Mise en œuvre du jeu : « Le crapaud et l'anguille »

↯ Situation inconnu : face à face. Au signal le crapaud cherche à traverser la rivière. L'anguille s'enroule autour de lui pour gêner sa progression.

#### ↯ Dispositif :

- enfants par équipes de 3 : crapaud, anguille et arbitre
- des tapis de 2X2 m
- grilles de match et d'observation
- temps donné : 20" par phase de jeu pour un joueur

↯ **But** : empêcher le crapaud de passer, un point est marqué pour le crapaud si au bout des 20" il a réussi à traverser ; un point est marqué par l'anguille si au bout de 20" le crapaud n'a pas traversé.

#### ↯ Déroulement :

- 1<sup>ère</sup> phase de jeu 3X20"
- noter ce qu'a fait l'anguille pour empêcher le crapaud de passer
- 2<sup>ème</sup> phase de jeu 3X20" avec changement de rôles
- idem suite phase de jeu 1
- 3<sup>ème</sup> phase de jeu 3X20"
- idem suite phase de jeu 1
- verbalisation : faire dire tout ce qui a été écrit sur les façons d'empêcher le crapaud de passer (affiche).
- Nouveau vécu après analyse pour essayer les comportements moteurs affichés et changement des équipes. 6 phases de jeu de 20".

#### ↯ Retour réflexif sur l'activité :

- décompte des points : meilleur crapaud boule et meilleure anguille
- faire rappeler ce qui a été fait dans la séance.

A :  
 B :  
 C :

Match / rôles	Crapaud			Anguille			Arbitre
N°1	A points			B points			C
N°2	B			C			A
N°3	C			A			B
	Total des points A :			B :			C :

Ce que fait l'anguille

A :  
 B :  
 C :

Match / rôle	Crapaud			Anguille			Arbitre		
N°1	A			B			C		
N°2	B			C			A		
N°3	C			A			B		
N°4	A			C			B		
N°5	B			A			C		
N°6	C			B			A		
Total des points	A :			B :			C :		