

Jeux d'opposition Jeux de lutte à la maternelle

A. Essence de l'activité :

« Les jeux d'opposition sont des activités d'affrontements arbitrés, interindividuelles sur un espace limité et une surface adaptée, qui doivent créer la réaction de l'autre pour l'exploiter (conquête et/ou défense d'engins, de territoire ; création de déséquilibres, de chutes ; d'immobilisations...) en temps limité. »

(In « jeux d'opposition », activité partis pris rencontre - CRDP des P.O.)

Les sports de combat (activité lutte) sont des activités à risques. C'est pourquoi nous nous limiterons aux activités dites d'opposition.

Dans le cadre des jeux d'opposition, l'enseignant peut intervenir seul dans sa classe respectant certaines règles de bon sens.

[Les enfants seront vêtus d'un survêtement et d'un tee-shirt. Il est recommandé de prévenir les parents que le risque de déchirer les vêtements est possible.]

B. Les règles de sécurité :

☞ Sécurité passive (Mise en place par l'enseignant)

1. La surface doit être adaptée à l'activité : celle-ci **se pratique sur des tapis !**

Soit : - installation des tapis (veiller à ce qu'ils soient solidaires les uns des autres, et à ce qu'ils constituent un grand espace)

- utilisation d'une salle dédiée à l'activité "sport de combat" (Dojo).

2. Faire retirer aux élèves, tout ce qui peut s'accrocher ou faire mal (bijoux, lunettes, ceintures...)
3. Vider ses poches.
4. Protéger l'espace environnant proche, situé en dehors de tapis, qui potentiellement pourrait blesser les élèves (radiateurs, poteau...) au cas où ils s'y cogneraient.

☞ Sécurité active. (Gérée par les élèves)

1. Travailler en classe les « **règles d'or** » : (se constituer un affichage : illustrations, photos numériques...)

- Ne pas se faire mal

- Ne pas faire mal (*actions à proscrire : cheveux tirés, morsures, percussions, coups,*

aller à l'encontre d'une articulation, projection au sol de l'adversaire, prises de doigts...)

- Ne pas se laisser faire mal.

2. Instaurer un signal (« STOP ») qui fait cesser l'activité en cas de problème pour un enfant.
3. Verbaliser la différence entre lutte et « bagarre ». (lutte ≠ règlement de comptes, c'est un jeu qui obéit à des règles !)

C. La démarche :

La démarche générale proposée consiste à partir de **jeux de coopération**, pour aller progressivement vers des **jeux d'opposition médiée**, puis vers le combat proprement dit (**corps à corps**).

Pour dédramatiser l'activité, on peut également aller des jeux à distance vers des jeux et des situations où le contact devient de plus en plus rapproché.

Dans les jeux de coopération, la résistance est passive (inertie, poids du corps). Il s'agit de permettre une prise de contact avec un environnement particulier et de s'y adapter sans que la dimension « adversaire-danger » intervienne.

Dans les situations d'opposition médiée, l'agressivité est dirigée vers un objet de conquête (foulard, ballon, pinces à linge, territoire). La notion d'adversaire commence à apparaître MAIS le contact est fugace, voire inexistant. Des jeux pourront proposer aux enfants d'entrer en relation de façon plus étroite.

Le passage à la relation "duelle" se réalise en proposant des situations où l'action est dirigée vers l'individu proprement dit. Celui-ci ne devient pas un « ennemi » MAIS un partenaire-adversaire, respectable et respectueux. Le contact devient de plus en plus rapproché et fréquent : on agit sur l'autre.

Dans toutes les situations, le rôle de l'attaquant sera privilégié.

1. **Axes de progressivité :**

• Notion de contact

- de la peur du contact avec les autres

- à l'acceptation d'un contact fugace au sein d'un jeu collectif

- à l'acceptation d'un contact de plus en plus proche avec un partenaire/adversaire

- Notion de rôles

- d'un jeu où l'enfant identifie et tient un rôle

- à un jeu où l'enfant identifie et tient 2 rôles différents,

alternativement ou *simultanément* (C2/C3)

- Notion de règles

- du respect de règles simples et de consignes de sécurité

- au repérage par les élèves du respect des règles, des consignes de sécurité et du

résultat du jeu

2. Rôle de l'enseignant

Observer, réguler, faire évoluer l'action des enfants vers une plus grande efficacité.

Etre proche de l'activité pour intervenir rapidement en cas de difficulté. (déplacer des enfants sans interrompre pour autant l'activité).

Favoriser l'exploitation des actions fondamentales de l'activité :

- saisir,
- tirer,
- pousser,
- déséquilibrer,
- retourner,
- immobiliser...

Les enchaîner dans un cadre précis de règles.

3. Objectifs de l'activité

a. Objectifs éducatifs à long terme

- se situer dans l'espace
- se situer dans l'action en tant que partenaire, adversaire, arbitre, observateur
- respecter l'autre et les règles (citoyenneté)
- *rechercher et des stratégies (objectifs de méthode) [plus au C2 et C3]*
- apprendre à verbaliser et à maîtriser la langue.

b. Objectifs généraux/Objectifs spécifiques

Objectifs généraux	Objectifs spécifiques	Situations
<ul style="list-style-type: none"> • Prendre contact avec le sol • Prendre contact avec l'autre • Varier les saisies • Accepter l'autre comme partenaire • Accepter l'autre comme adversaire • Accepter les chutes (mi hauteur en C1). • S'organiser pour agir sur le partenaire/adversaire : <ul style="list-style-type: none"> - qui coopère - qui résiste • Maîtriser l'équilibre : <ul style="list-style-type: none"> - le sien - celui de l'autre 	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir des actions fondamentales : tirer, pousser, saisir, porter, ramper et les optimiser (<i>cf trame de variance</i>) • Découvrir des actions fondamentales plus complexes : soulever, déséquilibrer, retourner, immobiliser et les optimiser. • Toucher sans être touché 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeux de coopération : ramper, lever, transporter • Jeux d'opposition à distance ou mi distance : conquête d'un territoire, ou d'objets • Corps à corps : <ul style="list-style-type: none"> - être alternativement attaquant puis défenseur

c. Trame de variance

Pour chaque verbe d'action ou pour chaque thème de travail (conquête de territoire/objet), cinq variables peuvent permettre de faire évoluer les situations :

☞ Le **temps**, l'**espace**, le **corps**, le **matériel**, les **formes de groupement** ou **d'adversité**.