

POUR S'EMPARER DU TRÉSOR

Les jeux d'opposition duelle¹ sont l'occasion d'appréhender la différence entre lutte et « bagarre » en dédramatisant le contact et le corps à corps.

CYCLE

La démarche

Avant d'entrer plus spécifiquement dans les fondamentaux de l'activité, il est important de mettre en place des séances de découverte : avec des élèves de petite et moyenne sections, 4 à 6 séances peuvent être nécessaires pour explorer les verbes d'action (pousser, rouler, tirer, porter) et de nombreux jeux de déplacements (marcher, marcher à 4 pattes, accroupi, courir, ramper, etc.) ou de transport (les déménageurs par exemple) permettent d'intégrer les règles de sécurité incontournables.

La sécurité passive : elle est mise en place par l'enseignant. L'activité se pratique impérativement sur des tapis qui doivent être accrochés entre eux pour former un grand espace d'évolution sans obstacles, éloigné d'objets dangereux (radiateurs, etc.). Concernant les enfants, leur faire retirer tout ce qui peut s'accrocher ou faire mal (bijoux, lunettes, etc.).

La sécurité active : elle est gérée par les élèves eux-mêmes et nécessite d'être présentée en classe en tant que règles d'or de l'activité : ne pas se faire mal, ne pas faire mal, ne pas se laisser faire mal. Répondre immédiatement au signal « stop » qui fait cesser toute activité en cas de problème pour un enfant.

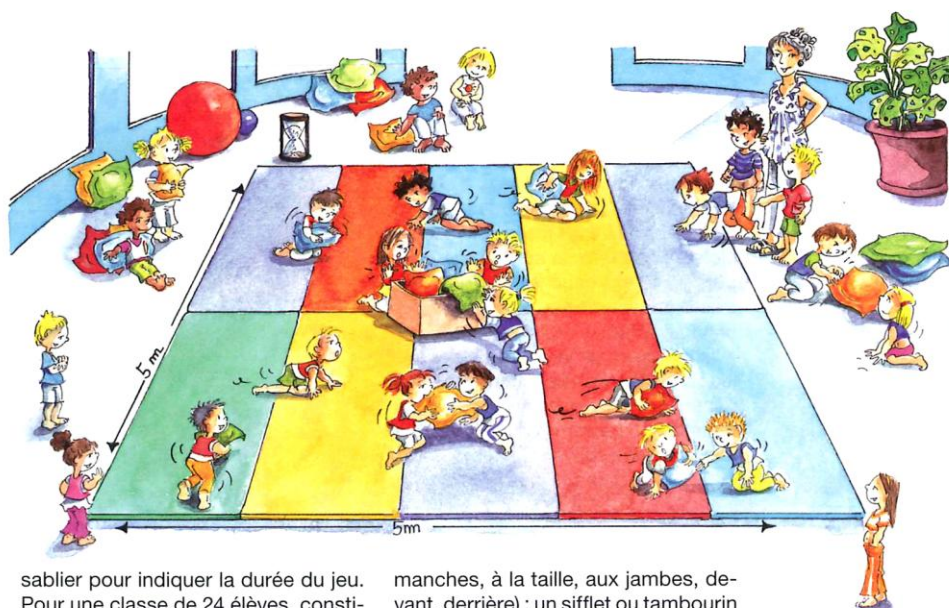
La séance

Elle comporte 2 situations, une pour comprendre les enjeux de l'activité, l'autre pour aborder les fondamentaux (attaquer, esquiver). La première pourra être reprise en fin de séance afin de permettre aux enfants de réinvestir les actions vécues.

Le trésor du château

Objectif : appréhender la notion de contact.

Organisation : un espace de tapis comportant un « château » (surface de 5 x 5 m) délimité (tapis de couleurs différentes ou bandes adhésives) au centre duquel est posé le trésor, des coussins (1 par enfant), un



sablier pour indiquer la durée du jeu. Pour une classe de 24 élèves, constituer 3 groupes (2 équipes distinguées par leurs dossards s'opposent et 1 arbitre). Les pilleurs de trésor sont situés à l'extérieur du château tandis que les défenseurs se trouvent à l'intérieur.

Consignes

- Pour les attaquants : pénétrer à 4 pattes dans le château pour s'emparer des coussins.
- Pour les défenseurs : protéger le trésor en se couchant dessus et empêcher les attaquants de s'en saisir.

Critère de réussite : rapporter ou conserver le plus de coussins dans son camp dans le temps donné.

Formaliser les actions : rechercher les différentes possibilités d'intervention sur le coussin et l'adversaire, les énoncer et comparer les différentes stratégies : oppositions active et passive, formes de saisie et de déplacement.

Les pinces à linge

Objectif : accepter de participer à des jeux d'opposition avec peu de contacts.

Organisation : un vaste espace avec des tapis ; les enfants sont par 2, l'attaquant, désigné, avec 6 à 8 pinces à linge accrochées aux vêtements (aux

manches, à la taille, aux jambes, devant, derrière) ; un sifflet ou tambourin pour marquer le début et la fin du jeu. L'action se déroule debout.

Consignes

- Pour l'attaquant : au signal, attraper les pinces à linge du camarade en respectant les règles d'or.
- Pour le défenseur : éviter d'en perdre.

Critère de réussite : attraper le plus possible de pinces à linge dans un temps donné.

Critères de réalisation

- S'approcher pour attaquer ; adapter son attaque en fonction de la position des pinces à linge, ce qui implique une prise d'informations pertinentes.
- Esquiver et accepter le contact.

Comportements observés et remédiations

- L'attaquant manque de réussite : proposer de saisir l'adversaire avant de prendre les pinces.
- Il attrape trop facilement les pinces : positionner les pinces à linge uniquement dans les endroits les plus difficiles (dans le dos, dans les jambes en dessous des genoux).
- Il n'ose pas s'approcher de l'autre : valoriser le comportement de ceux qui trouvent des astuces pour attraper les pinces et osent aller vers l'autre.

Une séance, un thème

JEUX D'OPPOSITION DUELLE

- Il est peu actif: le rendre vulnérable en lui accrochant 1 (ou des) pince(s) que l'autre pourra également saisir.
- Le défenseur se laisse faire: l'inciter à se protéger (repousser sans violence), à feinter.
- Il esquive et empêche la saisie: réduire l'espace d'action du binôme.
- Les enfants n'arrivent pas à choisir leurs prises: commencer le jeu avec 1 ou 2 pinces à linge facilement accessibles, par exemple sur le bras droit puis sur le bras gauche (latéralisation).
- Ils n'acceptent pas tel ou tel rôle: changer les rôles régulièrement.
- Ils montrent de la lassitude dans le jeu: proposer ou faire émerger des variantes de jeu, la position (à genoux, à 4 pattes), instaurer un duel (les 2 partenaires portent des pinces à linge, celui qui en prend le plus gagne).

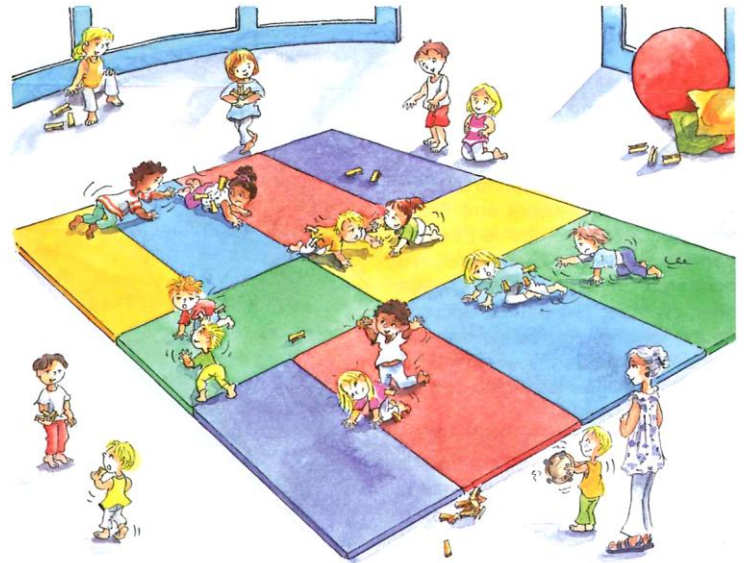
Prolongements

Il s'agit de construire le rapport à la règle pour tendre vers le combat à 2.

Les chasseurs et les fourmis

Objectifs: accepter de participer à des jeux de corps à corps, bloquer, immobiliser.

Organisation: un vaste espace de tapis; un sifflet ou tambourin pour



signaler. Les enfants portent des vêtements peu fragiles et amples. Pour une classe de 24 élèves, former 6 groupes de 4, 3 sur un espace, 3 sur un autre ou sur le côté pour observer leurs camarades. À la fin de chaque jeu, changer les rôles.

Consignes

- Pour les chasseurs: au signal, se

déplacer à 4 pattes pour attraper et immobiliser le plus de fourmis possible.

- Pour les fourmis: se déplacer obligatoirement à 4 pattes et s'arrêter dès qu'elles sont bloquées.

Critère de réussite: comptabiliser le plus grand nombre de fourmis immobilisées en un temps donné et en respectant les règles pour gagner la manche.

Critères de réalisation

- Effectuer un blocage et une immobilisation efficaces.
- Respecter les signaux (début et fin).
- Trouver les prises optimales pour maintenir la fourmi immobile.
- Pour les fourmis, conserver le déplacement à 4 pattes en évitant les chasseurs ou en forçant le passage.

Comportements observés et remédiations

- Les fourmis arrêtées sont laissées et donc repartent: rappeler la consigne.
- Certaines sont difficiles à arrêter: inciter les chasseurs à s'organiser ensemble.
- Les chasseurs réussissent trop facilement: augmenter le nombre de fourmis à saisir. ■

1. D'autres jeux et situations d'opposition duelle en cycle 1 sont parus: voir *Revue EPS 1*, n° 104, 112, 118, 134.

