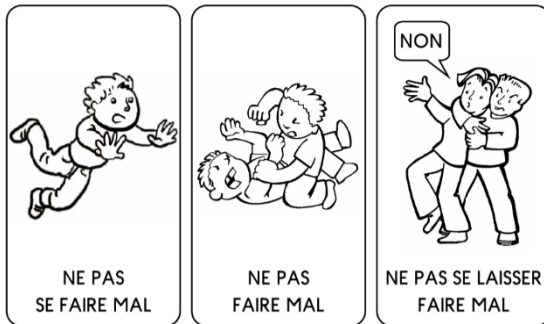


Niveaux : MS- GS		Collaborer, coopérer, s'opposer : jeux d'opposition		Nombre de séances : 10
Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.				
Objectifs généraux :				
<ul style="list-style-type: none"> - Organiser ses actions dans des relations d'opposition : toucher, saisir, tirer, pousser, tenir, lutter au sol, accepter les chutes. - Accepter le contact physique avec l'adversaire, - Comprendre et respecter des règles simples, - Prendre en compte le résultat de ses actions, - Soutenir l'effort physique nécessaire, - Respecter les autres. 				
Attendu de fin de cycle : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.				
Séance	Durée	Objectif général	Déroulement	Remarques / bilan
1 – Découverte de la situation de référence et évaluation diagnostique – retourner la tortue.	30 minutes	<ul style="list-style-type: none"> - Respecter les autres, - Comprendre et respecter des règles simples, - Organiser ses actions dans des relations d'opposition : toucher, saisir, tirer, pousser, tenir, lutter au sol, accepter les chutes. 	Travailler les trois règles d'or de la lutte au préalable. <ul style="list-style-type: none"> - <u>Situation pour entrer dans l'activité</u> (sur les tapis) : ramper sur le ventre comme un serpent / sauter comme un kangourou. - <u>Situation de référence</u> : retourner la tortue (évaluation diagnostique). Retour sur la séance et retour au calme.	
2 et 3 – Les chenilles	30 minutes	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter le contact physique avec l'autre, - Comprendre et respecter des règles simples, - Prendre en compte le résultat de ses actions. 	Rappeler les trois règles d'or de la lutte. <ul style="list-style-type: none"> - <u>Situation pour entrer dans l'activité</u> : ramper sur le ventre comme un serpent / marcher comme un chat (à 4 pattes) / sauter comme une balle (sur place). - <u>Situation d'apprentissage</u> : les chenilles. Retour sur la séance et retour au calme.	
4 et 5 – Les déménageurs	30 minutes	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter le contact physique avec l'adversaire, - Respecter les autres, - Comprendre et respecter des règles simples, 	Rappeler les trois règles d'or de la lutte. <ul style="list-style-type: none"> - <u>Situation pour entrer dans l'activité</u> : ramper sur le ventre comme un serpent / marcher à 4 pattes comme un éléphant (bras et jambes droits, en avant puis en arrière) / sauter comme un kangourou. 	

		<ul style="list-style-type: none"> - Organiser ses actions dans des relations d'opposition : toucher, saisir, tenir. 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Situation d'apprentissage</u> : les déménageurs (variable : augmenter la distance entre les maisons). <p>Retour sur la séance et retour au calme.</p>	
6 et 7 - Décrocher la moule du rocher	30 minutes	<ul style="list-style-type: none"> - Soutenir l'effort physique nécessaire, - Accepter le contact physique avec l'adversaire, - Respecter les autres, - Comprendre et respecter des règles simples, - Organiser ses actions dans des relations d'opposition : toucher, saisir, tirer, pousser, tenir, lutter au sol, accepter les chutes. - Prendre en compte le résultat de ses actions. 	<p>Rappeler les trois règles d'or de la lutte.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Situation pour entrer dans l'activité</u> : marcher comme une araignée (à 4 pattes, ventre en haut, en avant puis en arrière) / sauter comme une balle (sur place, de plus en plus haut). - <u>Situation d'apprentissage</u> : décrocher la moule du rocher. <p>Retour sur la séance et retour au calme.</p>	
8 – Attraper les pinces à linge	30 minutes	<ul style="list-style-type: none"> - Soutenir l'effort physique nécessaire, - Comprendre et respecter des règles simples, - Organiser ses actions dans des relations d'opposition : toucher, saisir, tirer, pousser, tenir, lutter au sol, accepter les chutes. - Prendre en compte le résultat de ses actions. 	<p>Rappeler les trois règles d'or de la lutte.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Situation pour entrer dans l'activité</u> : ramper sur le ventre comme un serpent / marcher à 4 pattes comme un éléphant (bras et jambes droits, en avant puis en arrière) / sauter comme un kangourou. - <u>Situation d'apprentissage</u> : les pinces à linge. <p>Retour sur la séance et retour au calme.</p>	
9 – Les sumos	30 minutes	<ul style="list-style-type: none"> - Soutenir l'effort physique nécessaire, - Accepter le contact physique avec l'adversaire, - Respecter les autres, - Comprendre et respecter des règles simples, 	<p>Rappeler les trois règles d'or de la lutte.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Situation pour entrer dans l'activité</u> : ramper comme un serpent / sauter comme une balle (sur place, de plus en plus haut). - <u>Situation d'apprentissage</u> : les sumos. <p>Retour sur la séance et retour au calme.</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> - Organiser ses actions dans des relations d'opposition : toucher, saisir, tirer, pousser, tenir, lutter au sol, accepter les chutes. - Prendre en compte le résultat de ses actions. 		
10 - Evaluation sommative : retourner la tortue.	30 minutes	<ul style="list-style-type: none"> - Soutenir l'effort physique nécessaire, - Accepter le contact physique avec l'adversaire, - Respecter les autres, - Comprendre et respecter des règles simples, - Organiser ses actions dans des relations d'opposition : toucher, saisir, tirer, pousser, tenir, lutter au sol, accepter les chutes. - Prendre en compte le résultat de ses actions. 	<p>Rappeler les trois règles d'or de la lutte.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Situation pour entrer dans l'activité</u> : sauter comme une balle (sur place, de plus en plus haut) / se déplacer comme une araignée. - <u>Retour sur la situation de référence</u> : retourner la tortue. <p>Retour sur la séance et retour au calme.</p>	
<u>Bilan de la séquence :</u>				

LES RÈGLES D'OR EN LUTTE



NE PAS
SE FAIRE MAL

NE PAS
FAIRE MAL

NE PAS SE LAISSER
FAIRE MAL

Règles de sécurité :

- Mettre des tapis accrochés entre eux pour former un grand espace d'évolution,
- Faire retirer aux enfants tout ce qui peut faire mal : bijoux, lunettes, chaussons etc,
- Faire attention aux objets situés en dehors des tapis où les enfants pourraient se cogner.
- Travailler en classe les règles d'or de la lutte (*voir affiche*),
- Instaurer un signal (ex : STOP) qui fait cesser toute activité en cas de problème pour un enfant,
- Verbaliser la différence entre la lutte et la bagarre.