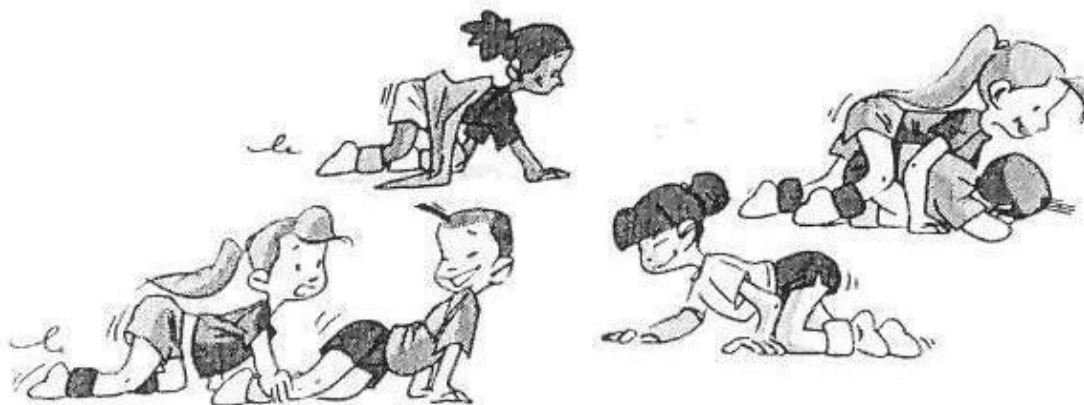


Jeux de lutte

en maternelle



Les jeux de lutte en maternelle

Pour identifier les compétences à acquérir par les élèves, pour élaborer une programmation autour de contenus structurés, il est nécessaire de s'appuyer sur les éléments de programmes

Programmes 2008 :

A l'école maternelle :

« L'enfant découvre les possibilités de son corps ; il apprend à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques mesurés, et à fournir des efforts tout en modulant son énergie ...

...Les enseignants veillent à proposer des situations et des activités renouvelées d'année en année, de complexité progressive ; ils s'attachent à ce que les enfants aient assez de pratique pour progresser et leur font prendre conscience des nouvelles possibilités acquises.

Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...), des équilibres, des manipulations (agiter, tirer, pousser) ou des projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir).

*Des jeux de balle, **des jeux d'opposition**, des jeux d'adresse viennent compléter ces activités.*

Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent. Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste.

Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives.

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :

- coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives .

Les programmes proposent donc, dès la maternelle, d'aborder les jeux d'opposition au travers de situations pédagogiques de complexité progressive, au sein d'une programmation structurée.

Afin de s'inscrire dans cette démarche, dans ce document nous avons retenu 4 situations pédagogiques illustrant 4 types d'actions spécifiques aux jeux de lutte, chacune proposant une évolution complexifiée de la petite à la grande section.

Nous proposons d'aborder les jeux de lutte en 2 étapes :

1. Accepter le contact avec l'autre pour combattre

2 types d'actions :

- Saisir pour déplacer (tirer-pousser)
- Se dégager – s'opposer / résister

2. Combattre en corps à corps

2 types d'actions :

- Saisir pour immobiliser
- Saisir pour retourner

Dans ce document chaque type d'action est travaillé à partir d'un jeu.

Les jeux, la progression :

Les propositions ci-dessus se basent sur des actions spécifiques aux jeux de lutte. L'enfant agit au sein d'un groupe, parfois face à un ou plusieurs opposants.

- Pour les plus jeunes (2/4 ans):

Chaque jeu est abordé sous une forme collective au travers de laquelle l'engagement de chacun dans les actions proposées pourra être progressif. On privilégiera au départ de résoudre le problème posé en coopérant...avant de s'opposer.

- Pour les plus grands (4/5/6 ans) :

On pourra reprendre la forme initiale du jeu mais rapidement on proposera un rapport d'opposition d'abord sous une forme collective, puis progressivement l'enfant découvrira l'opposition inter-individuelle (1 contre 1 ou 1 contre 2).

Modes de déplacements : nous privilégions la lutte au sol pour des raisons de sécurité et permet de en minimiser la crainte d'être projeté au sol.

Ainsi, dans les situations proposées, la quasi-totalité des déplacements se feront à 4 pattes.

Nous avons retenu ces jeux car ils offrent des pistes de travail riches et évolutives.

En effet, ils permettent , en jouant sur plusieurs variables (espaces, nombres, de joueurs, rôles...) ...

- de proposer un traitement pédagogique évolutif à partir d'une situation simple,
- de construire de réels apprentissages sur une certaine durée (de 4 à 6 séances pour chaque jeu) et de transformer ainsi les conduites motrices des élèves ,
- de constituer une programmation annuelle et de cycle dans le domaine des jeux de lutte.

Place et rôle de l'enseignant :

Ils sont évolutifs :

- au début, pour la compréhension et la participation des enfants, l'enseignant peut jouer l'un des rôle dans le jeu, s'il le juge nécessaire. Il aide ainsi certains enfants à s'investir et à mieux percevoir l'espace, le but du jeu, la règle.
- assez rapidement, il se dégage de ce rôle pour observer, relancer, encourager.
- ensuite, par son observation et son analyse des comportements, des difficultés, de l'intérêt de la situation (trop facile ou au contraire trop difficile, peu intéressante ...), il apporte des modifications (règle, espace, rôles...) pour relancer et rendre la situation plus favorable aux apprentissages.
 - 3 ou 4 variantes évolutives vous sont proposées pour chaque jeu dans ce document.

Types d'actions

Coopérer / s'opposer

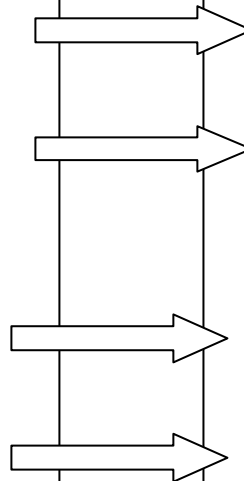
- Saisir pour déplacer
- Se dégager.

Lutte corps à corps

- Saisir pour immobiliser
- Saisir pour retourner

Jeux

- Transporter les statues p 7 et 8
- Sortir de la prison p 9 et 10
- Arrêter les fourmis p 12 et 13
- Retourner la tortue p 14 et 15



Coopérer / s'opposer

Accepter de combattre avec l'(les)autre(s)

- **Saisir pour déplacer (tirer-pousser)**
- **Se dégager – s'opposer / résister**

Saisir pour déplacer (tirer-pousser)

Transporter les statues

Apprendre à :

Nombre de séances : 4 à 6

But du jeu :

Déplacer les statues en dehors de la zone

Dispositif matériel :

Plots ou bandes pour délimiter les espaces
3 ou 4 couleurs de chasubles

Situation de départ : coopérer

- Une équipe est désignée pour jouer le rôle de statues
Les joueurs se positionnent en position de statues dans un espace identifié. Au signal, les joueurs des autres équipes s'organisent pour déplacer les statues en dehors de la maison.

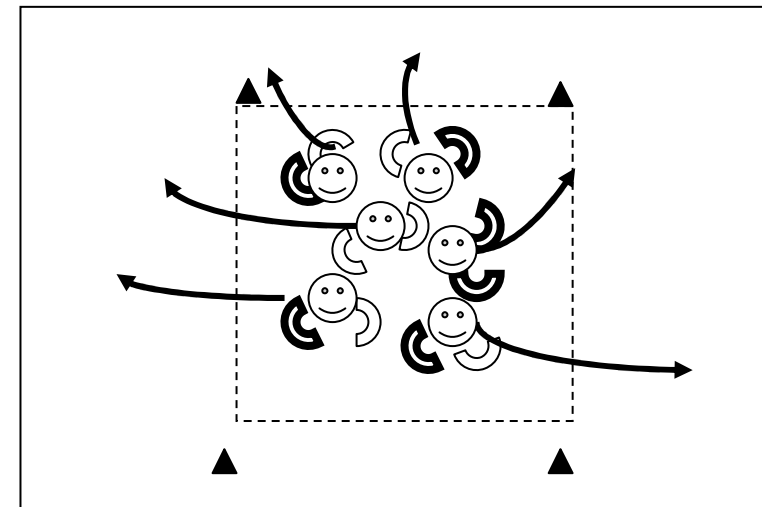
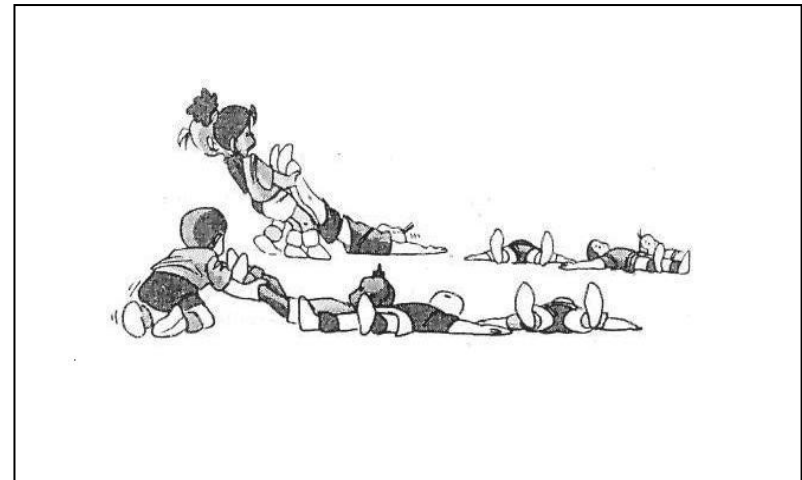
Mode de déplacement :

- les déménageurs : debout
- les statues : à mi-hauteur ou au sol .

Critère de réussite : *sortir toutes les statues le plus rapidement possible, sans leur faire mal.*

Conduites observables :

- N'ose pas saisir l'autre (n'accepte pas le contact)
- Ne prend pas d'initiative, coopère timidement.
- Participe sans retenue .
- Saisit avec efficacité. Aide avec efficacité.



Transporter les statues

A partir de la situation initiale, il est important de faire évoluer le jeu en faisant varier certains paramètres : espace, rapport d'opposition (nombre de joueurs dans chaque rôle), règles...et ainsi augmenter ou diminuer sa complexité. Chaque joueur devra ainsi s'adapter à la nouvelle situation.

Evolution du jeu:

1. (PS-MS) :

Varier-enrichir les réponses

- augmenter l'espace, transporter d'un espace à un autre
- faire varier le nombre de déménageurs.
- Recenser puis choisir des positions différentes pour les statues.

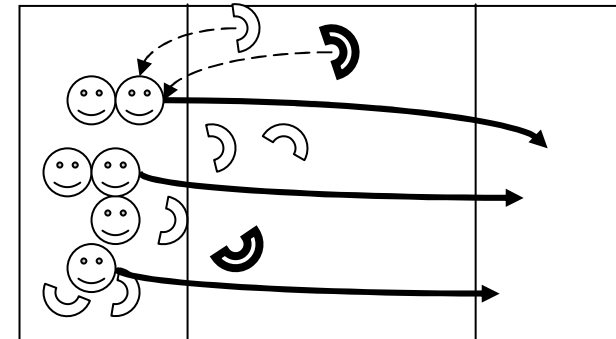
2. (MS- GS) : coopération + opposition

- les statues résistent et peuvent coopérer: recherche de positions, d'attitudes pour résister (en boule, collé au sol, s'accrocher...)

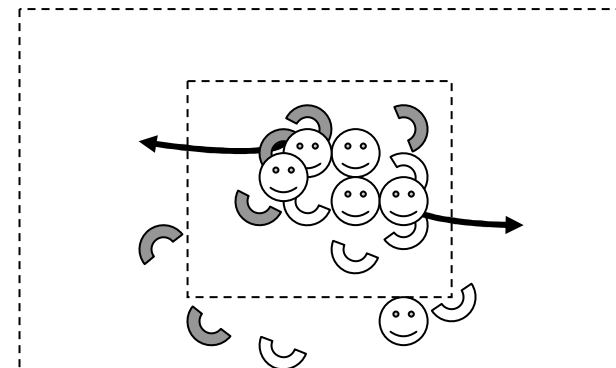
3. (MS-GS) : 1 contre 1

- les déménageurs ne peuvent plus coopérer : 1 statue pour 1 déménageur .
- le déménageur doit faire sortir la statue en dehors de son espace (réduit à 1 tapis) : tirer, pousser, faire rouler...

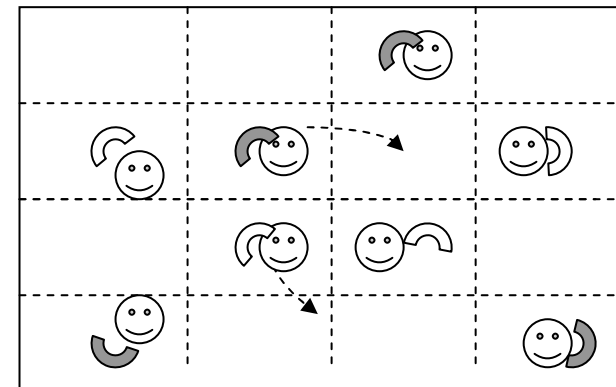
1



2



3



Apprendre à :

Nombre de séances : 4 à 6

But du jeu :

Sortir de l'espace initial

Dispositif matériel :

Plots ou bandes pour délimiter les espaces

3 ou 4 couleurs de chasubles

Situation de départ : coopérer

- Une équipe est désignée pour jouer le rôle de prisonniers.
Au départ, les joueurs se déplacent dans tout l'espace, à 4 pattes.
Au 1^{er} signal, les joueurs de l'équipe désignée (couleur) vont se placer dans l'espace central. Puis, tous les autres joueurs s'organisent pour former une « prison » autour d'eux et s'immobilisent en position de statue.

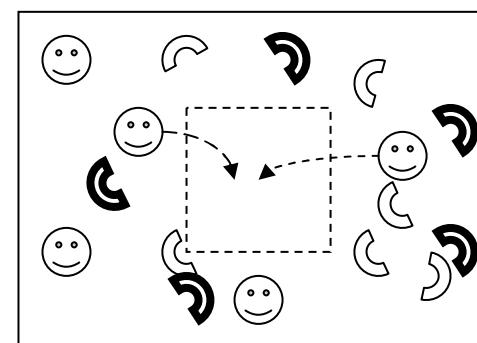
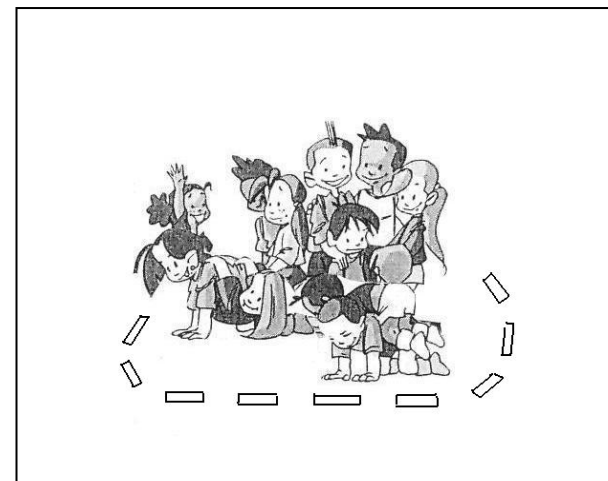
- Règle :
 - o Sortir sans faire tomber le « mur » .

Mode de déplacement : au sol, à 4 pattes.

Critère de réussite : *réussir à sortir sans casser le mur.*

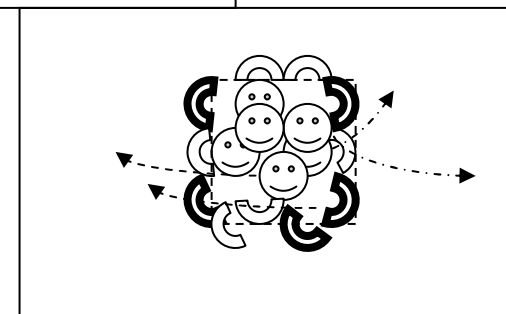
Conduites observables :

- N'ose pas saisir l'autre (n'accepte pas le contact)
- Ne prend pas d'initiative, coopère timidement.
- Participe sans retenue .
- Saisit avec efficacité. Aide avec efficacité.



Au départ...

Au 2^{ème} signal



A partir de la situation initiale, il est important de faire évoluer le jeu en faisant varier certains paramètres : espace, rapport d'opposition (nombre de joueurs dans chaque rôle) , règles...et ainsi augmenter ou diminuer sa complexité. Chaque joueur devra ainsi s'adapter à la nouvelle situation.

Evolution du jeu:

1. (PS-MS) :

- Réduire l'espace d'action des joueurs « prisonniers »
- Varier les positions des joueurs (debout, à genoux...)
 - o Sortir sans faire tomber le « mur » .
 - o Sortir dans l'ordre indiqué (prénom ou numéro)

2. (MS- GS) : coopération + opposition

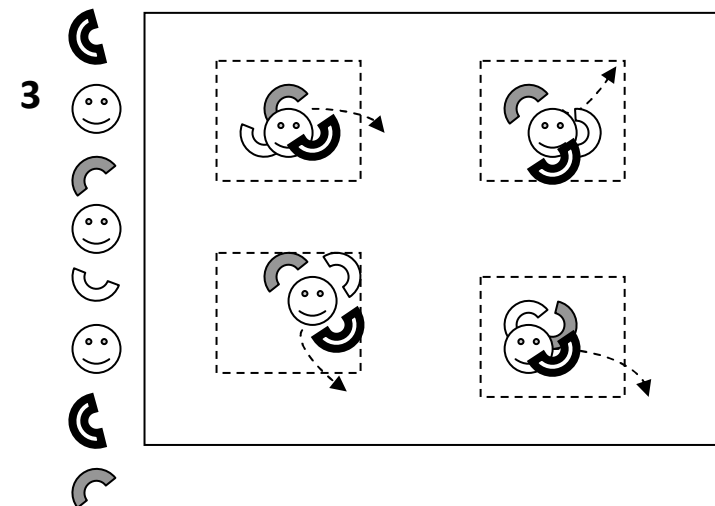
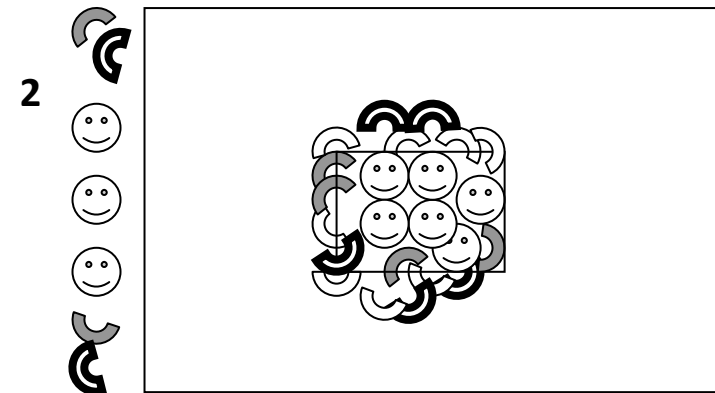
- Améliorer la constitution du mur.
- Règle :
 - les joueurs peuvent coopérer pour constituer le mur (s'accrocher pour offrir de la résistance).

3. (MS- GS) : gardiens et prisonniers

Par 4 (ou 3) , un joueur de chaque couleur / coopération + opposition (1c 3, 1c 2)

Au départ : les joueurs sont à l'extérieur du tapis. Au signal: les prisonniers d'une couleur sont désignés. Les autres joueurs (gardiens) s'organisent autour de lui pour l'enfermer. Au 2^{ème} signal, le prisonnier lutte pour sortir du tapis.

- coopérer pour empêcher l'autre de sortir
- règles :
 - o les gardiens peuvent se déplacer dans l'espace du prisonnier.
 - o L'action des gardiens est contrainte : ex : ils n'ont pas le droit de ceinturer, d'immobiliser le prisonnier (s'opposer, repousser...)
 - > recherche d'actions efficaces.



S'opposer dans une lutte corps à corps

- **Saisir pour immobiliser**
- **Saisir pour retourner**

Apprendre à : - saisir pour immobiliser
- résister, se dégager d'une saisie.

But du jeu :
Immobiliser les fourmis

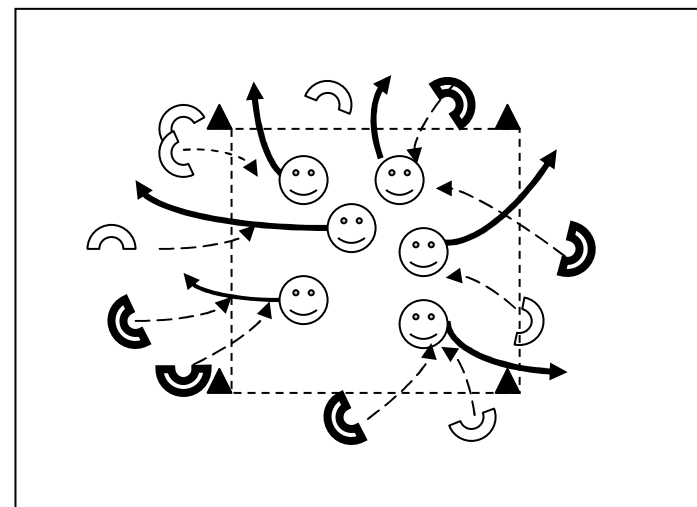
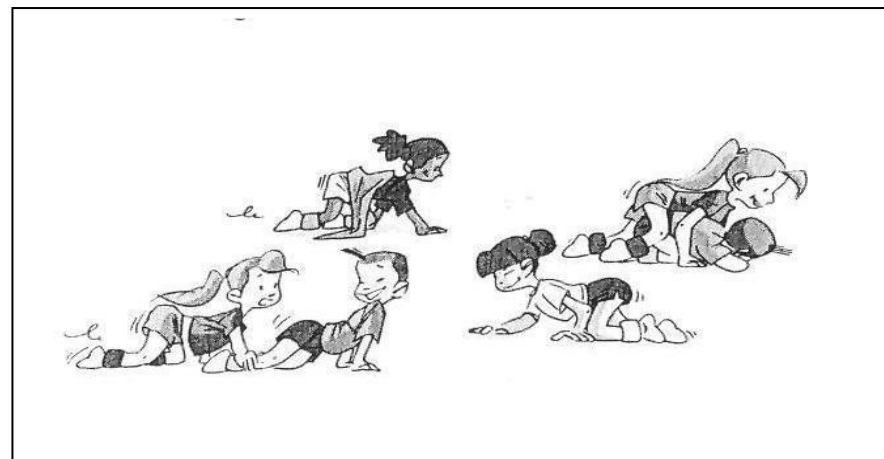
Dispositif matériel :
Plots ou bandes pour délimiter les espaces
4 couleurs de chasubles

Situation de départ :
Une équipe est désignée pour jouer le rôle de fourmis.
Les fourmis se déplacent à l'intérieur de leur espace refuge,
interdit aux araignées qui, elles, se déplacent à l'extérieur.
Au signal de la maîtresse, les araignées peuvent entrer dans
l'espace pour attraper et immobiliser les fourmis. Celles-ci s'enfuient.
Règles :
- espace de jeu : tout l'espace
- la fourmi est immobilisée lorsqu'elle ne peut plus avancer
 ➤ elle s'assoit.
- les araignées peuvent coopérer
Mode de déplacement : au sol, à 4 pattes.

Critère de réussite :
- Les araignées : *immobiliser toutes les fourmis le plus rapidement possible, sans leur faire mal.*
- Les fourmis : *résister le plus longtemps possible*

Conduites observables :

- N'ose pas saisir l'autre (n'accepte pas le contact)
- S'engage timidement.
- S'engage dans le corps à corps.
- Agit avec efficacité. .



A partir de la situation initiale, il est important de faire évoluer le jeu en faisant varier certains paramètres : espace, rapport d'opposition (nombre de joueurs dans chaque rôle), règles...et ainsi augmenter ou diminuer sa complexité. Chaque joueur devra ainsi s'adapter à la nouvelle situation.

Evolution du jeu:

1. (PS-MS) : variantes

- Faire varier le nombre de fourmis par rapport au nombre d'araignées.
- Les fourmis se déplacent dans un espace plus ou moins large.
- Règle : pour rester vivantes, les fourmis peuvent sortir de l'espace de jeu (ou rejoindre un côté).

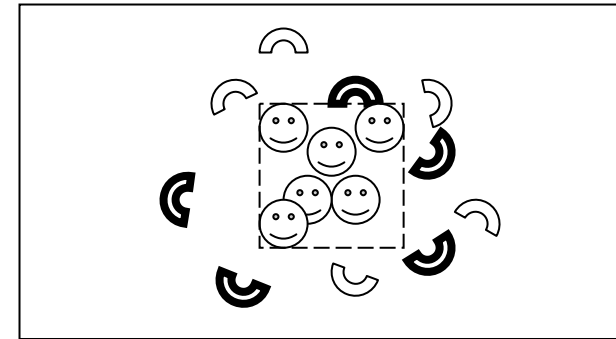
2. (MS- GS) :

- Les fourmis se déplacent dans tout l'espace extérieur. Au signal, elles essaient de rejoindre leur espace refuge (interdit aux araignées).
- Espace refuge central ou 2 espaces séparés.

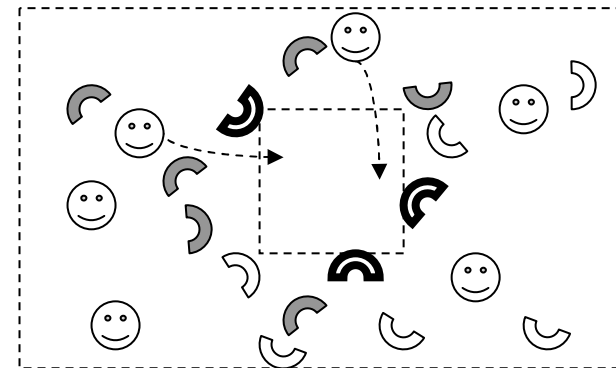
3. (MS-GS) : 1 contre 2

- 4 espaces-refuge aux 4 coins.
 - Les fourmis sont à l'intérieur de l' espace central.
 - Au signal, elles essaient de rejoindre un (ou 2) espace(s) refuge identifiés.
- > 1 ou 2 espaces -refuge.
- variante : les fourmis doivent aller chercher un objet dans l'un des espaces refuge et le ramener dans leur maison.

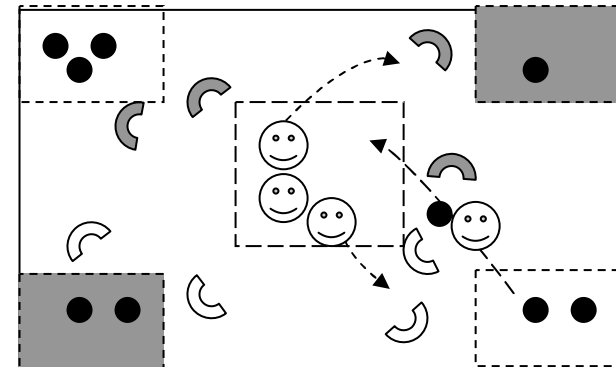
1



2



3



Saisir pour retourner

Apprendre à : - saisir pour retourner
- résister pour rester sur ses appuis

Nombre de séances : 4 à 6

But du jeu : retourner les tortues sur le dos

Dispositif matériel :

Plots ou bandes pour délimiter les espaces
3 ou 4 couleurs de chasubles

Situation de départ :

Une équipe est désignée pour jouer le rôle de tortues.

Une équipe est désignée pour jouer le rôle de renards.

Les tortues se positionnent à l'intérieur de leur jardin et s'immobilisent.

Les renards se positionnent à l'extérieur.

Au signal de la maîtresse, les renards entrent dans le jardin pour retourner les tortues. Celles-ci résistent.

Règles :

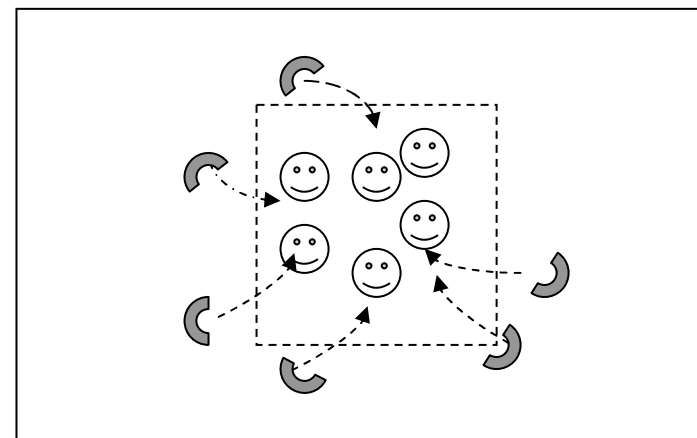
- espace de jeu : l'espace central (jardin)
- lorsque la tortue est retournée, elle s'assoit.
- les renards peuvent coopérer

Critère de réussite : *réussir à retourner toutes les tortues (en temps limité).*

Conduites observables :

- N'ose pas saisir l'autre (n'accepte pas le contact)
- S'engage timidement.
- S'engage dans le corps à corps.
- Agit avec efficacité. .

Retourner la tortue



Retourner la tortue

A partir de la situation initiale, il est important de faire évoluer le jeu en faisant varier certains paramètres et ainsi augmenter ou diminuer sa complexité. Chaque joueur devra ainsi s'adapter à la nouvelle situation.

Evolution du jeu:

1. (PS-MS) : se reconnaître et s'identifier à un groupe et un rôle. Agir en fonction de son rôle.

- Les tortues et les renards se déplacent à l'extérieur du jardin.

Au signal, la maîtresse désigne une couleur. Les tortues ainsi désignées entrent dans le jardin.

> diminuer le nombre de renards.

> recenser puis choisir des positions les plus efficaces pour les tortues.

2. (MS- GS) : tortues-salades

- Les tortues et les renards se déplacent à l'extérieur du jardin.

. Au signal, la maîtresse désigne une couleur. Les tortues ainsi désignées entrent dans le jardin. Elles se munissent d'un ballon et se positionnent pour le protéger.

Au 2^{ème} signal, les renards entrent dans le jardin pour retourner les tortues et les tortues et s'emparer de leur ballon.

Règles possibles : 1. retourner la tortue sur le dos avant de récupérer le ballon (si la tortue est retournée, elle lâche le ballon)

2. s'emparer du ballon (en dégagant les bras de la tortue).

3. (MS-GS) :

- Par 2 ou par 3.

Même déroulement que précédemment :

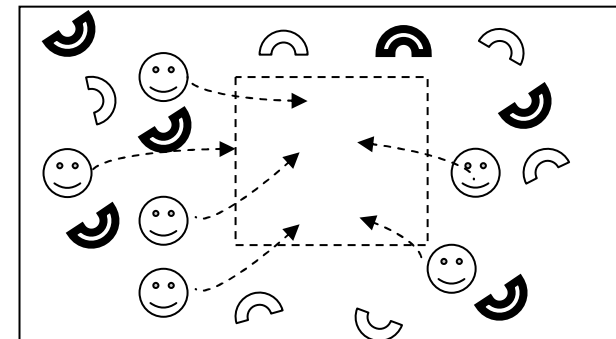
2 renards contre 1 tortue .ou 1 renard contre 1 tortue.

Au 1^{er} signal, les tortues désignées se positionnent sur le tapis

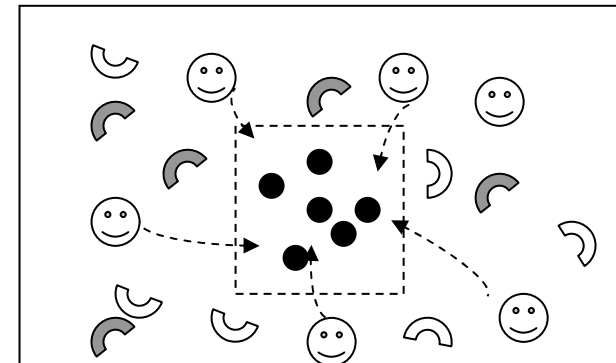
Au 2^{ème} signal, les renards entrent pour retourner les tortues.



1



2



3

