

Thème : jeux d'opposition en SM : prendre, tirer, pousser, protéger

Compétence visée : S'opposer à un contre un, à distance, par la médiation d'un engin (tâches identiques)

Objectif poursuivi : Passer de «je m'oppose collectivement» à «j'accepte de m'opposer individuellement avec la médiation d'un objet.»

Situation pédagogique	Organisation	Matériel nécessaire	Critères de réussite	Variables
<p>Phase d'exploration Jeu <u>La queue du chat</u> : à quatre pattes, attraper le maximum de queues de chat (foulard accroché à la ceinture). Mise en place des règles de sécurité qui seront rappelées régulièrement : ne pas faire mal ; ne pas se laisser faire mal.</p>	<p>Effectif : 1/2 classe Espace de jeu : tapis ou tracé au sol.</p>	<p>1 foulard par enfant matérialisation de l'espace de jeu</p>	<p>-Attraper le plus de foulards possible. -Ne pas se faire attraper son foulard.</p>	<p>-L'enfant qui a perdu sa queue quitte le jeu. -Jouer debout. -Pincés à linge sur la manche à la place des foulards.</p>
<p>Phase de structuration 1)- Jeu <u>La queue du chat</u> 1 contre 1 2)- Jeu <u>La corde</u> : tirer sur la corde pour faire franchir la ligne à l'adversaire. 3)- Jeu <u>Le bâton</u> : les deux enfants sont face à face, ils tiennent un bâton. Pousser l'adversaire au-delà de la ligne</p>	<p>Effectif : 1 contre 1 classe entière Espace de jeu : tapis ou tracé au sol.</p>	<p>1)-1 foulard par enfant 2)-1 corde pour 2 enfants 3)-1 bâton pour deux enfants</p>	<p>1)-Attraper le plus de foulards possible. -Ne pas se faire attraper son foulard. 2)-Faire franchir la ligne à son adversaire. 3)-Faire franchir la ligne à son adversaire.</p>	<p>1)-Réduire l'espace 2)-Augmenter les distances : tirer jusqu'à toucher un plot ou le mur 3)-Réduire l'espace. -Augmenter les distances</p>
<p>Phase de consolidation <u>La souris et le fromage</u> : deux enfants (souris) s'opposent. L'un essaie de prendre une brique (fromage) dans un cerceau, l'autre la protège (mains dans le dos, sans repousser)</p>	<p>Effectif : 1 contre 1 classe entière Espace de jeu : tapis ou tracé au sol.</p>	<p>1 cerceau et 1 brique pour 2 enfants</p>	<p>-Attraper le fromage. -Protéger le fromage.</p>	<p>Même situation en équipe (1/2 classe)</p>
<p>Évaluation Pour toutes les situations vécues</p>	<p>L'élève s'oppose-t-il ? (il attaque, il défend) L'élève met-t-il en oeuvre des stratégies efficaces pour gagner ? L'élève accepte-t-il le contact corporel ?</p>			

Thème : prendre, tirer, pousse, protéger fiche 2

Compétence visé : S'opposer à un contre un , avec des tâches différentes sans médiateur				
Objectif poursuivi : Passer de « je m'oppose avec la médiation d'un objet » à « je m'oppose sans objet ».				
Situation pédagogique	Organisation	Matériel nécessaire	Critères de réussite	Variables
Jeu « les ours et les chasseurs »: les ours sont dans leur tanière et ne veulent pas en sortir, les chasseurs doivent les faire sortir. Obj : tirer	Effectif : 1/2 classe puis classe entière	1 foulard par ours matérialisation de l'espace de jeu	Les chasseurs sortent les ours, les ours ne se laissent pas faire et restent dans leur tanière	nombre de joueurs taille de la tanière
Jeu « repousser le lion dans sa cage » : deux enfants s'opposent face à face , l'un doit repousser l'autre « le lion » vers un cerceau placé 1m50 derrière lui. Obj : pousser	Effectif : 1/2 classe	1 cerceau pour 2	Pour le lion : ne pas rentrer dans sa cage Pour le pousseur : réussir à pousser le lion jusque dans sa cage.	Distance jusqu'au cerceau
Jeu : « la rivière aux crocodile » : deux enfants sont face à face ,chacun doit pousser l'autre dans la rivière derrière lui. Obj : pousser et déséquilibrer.	Effectif : 1/2 classe	Tapis pour matérialiser la rivière.	Ne pas se laisser déséquilibrer. Pousser l'autre dans la rivière	Largeur du pont.
Jeu : L'équilibre : deux enfants sont face à face sur une ligne matérialisée par du scotch sur un tapis, les pieds sur la ligne, faire quitter la ligne à l'autre enfant.obj: déséquilibrer	Effectif : 1/2 classe	Matériel : des tapis scotch	Garder les pieds sur la ligne, faire quitter la ligne à son adversaire.	