

S'opposer collectivement : Séquence

Sous domaine	Compétences	Objectifs
Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement	Conquérir un territoire ou des objets	Objectifs généraux : S'organiser pour agir sur l'adversaire - qui coopère - qui se défend
	Objectifs spécifiques :	Objectifs spécifiques : Découvrir des actions fondamentales plus complexes : soulever, déséquilibrer, amener à terre, retourner, immobiliser et les optimiser
	Être capable de respecter les règles d'un jeu Savoir respecter les règles de sécurité	

Séance diagnostique

45 min.

Dans les premières séances, les situations de **coopération** seront favorisés.
--> Favoriser l'entrée dans l'activité

Les situations d'oppositions seront progressivement introduites.

Objectif de la première séance : accepter le contact de l'autre, premier contact avec une activité de conquête.

Objectif pour l'enseignant : Évaluer les élèves sur leur capacité à comprendre rapidement les consignes et se mettre en action. Plus spécifiquement et en particulier sur cette séance : S'assurer de la capacité des élèves à suivre des consignes de sécurité.

Résumé de la séance 1 :

1. Échauffement : afin de donner de bonnes habitudes futures aux enfants : L'enseignant demande aux élèves de rappeler pourquoi c'est important et comment faire un échauffement efficace.
2. Un rappel de sécurité sera fait une première fois + ponctuellement en fonction des observations de l'enseignant dans l'ensemble des séances.
3. Jeu n1 p 12 : les déménageurs
4. Jeu n3 p 14 : Tirer-pousser un partenaire passif
5. Jeu de conquête : la pince à linge par 2 : un seul attaquant
6. Jeu de retour au calme

Séance d'apprentissage 1

45 min.

OO --- Objectif de la deuxième séance : Séance orientée principalement sur la coopération.

Rappel de la séance précédente et présentation succincte de la deuxième

1. échauffement : rappel rapide : pourquoi et comment ?
 - a - Jeu de déplacement (relais suivant les capacités de rapidité à entrer dans l'activité des élèves))
 - b - Attention portées sur les articulation (du fait des risques de luxation dans ce genre d'activité sportive)
 - c - Fin de l'échauffement : reprise du jeu sur la forêt en incluant quelques variables (ex : sur le dos)
2. Jeu numéro 4 : manipuler son partenaire
3. Jeu numéro 5 : la rivière et les rochers
4. Retour au calme progressif : jeu numéro 7 sur les croisements

Séance d'apprentissage 2 **45 min.**

OO --- Séance d'introduction aux premiers jeux d'oppositions

Rappel de la séance précédente et présentation succincte de la troisième

1. échauffement :
 - > 1 ère partie version traditionnelle
 - > 2 ème partie : Reprise du jeu des croisements en incluant des variables
- 2 Jeu en coopération de démarrage : relais dessus-dessous (jeu n°9)
3. La queue du diable : profiter de cette situation pour faire travailler les enfants en groupe. Cela permettra de gérer les temps d'activité intense et les phases d'observation.

Cette situation va permettre aussi un temps de verbalisation sur les meilleures stratégies : Ce temps sera nécessairement court afin de ne pas trop couper la séance d'éducation physique.

4. Retour au calme : séance de relaxation.

Séance d'apprentissage 3 **45 min.**

OO --- Séance mixte : coopération et opposition

Échauffement : traditionnel + le relais dessus-dessous + les hommes troncs

Coopération :

Opposition : La queue du diable : variables : petit groupes / par deux.

Séance d'apprentissage 4 **45 min.**

OO --- Séance spéciale jeu d'opposition en équipe.

1. Échauffement : traditionnel + Chat glacé

2. Arrêter les fourmis : S'investir dans une activité de corps à corps en coopération

3. Reprise du jeu sur la queue du diable : permettre aux élèves de mettre en application les stratégies mises en valeur par les élèves l'autre fois.

3. Retour au calme : Musical si possible (en fonction du programme de musique.)

Séance de remédiation

45 min.

OO --- Séance de rappel :

Les situations qui ont besoin d'être revues seront ici reprises

Les jeux les plus appréciés des élèves seront proposée en fin de séance.

Retour au calme : remémoration de la séance allongée.

Matériel:

Selon les séances :

ballons (hommes trons)

Foulards (la queue du diable)

Remarques, prolongements:

Éventuellement préparation des équipes pour les jeux qui le nécessitent.

plusieurs fiches échauffements seront préparées en plus ainsi que plusieurs fiches de retour au calme.

Cela permettra à l'enseignant de s'adapter à l'état des élèves le jour même de l'activité