

# Jeux d'opposition

EPS / Chapitre 5

## I) Généralités

Les actions d'opposition interindividuelles sollicitent l'élève dans un milieu instable où il doit décoder et anticiper les conduites de son adversaire pour organiser sa réponse motrice.

Dans un contexte d'interaction constante, analyser, choisir et décider pour agir ou réagir en fonction des actions des autres sous une pression temporelle forte.

On sollicite l'acquisition d'habiletés ouvertes. Deux supports sont envisageables :

- Les jeux d'opposition : la prise d'information est kinesthésique ou la cible est le corps de l'autre, au contact direct avec celui-ci dans un espace commun.
- Les jeux de raquettes : la prise d'information est visuelle avec des espaces séparés et les engins sont les médiateurs de l'action où la cible est l'espace de l'autre.

## II) Présentation des activités d'opposition interindividuelles

**La lutte** : est une activité de confrontation duelle dans laquelle chaque adversaire a l'intention de vaincre, de s'imposer physiquement à l'autre en respectant des règles et des conventions relatives à la sécurité.

Elle entraîne :

1. des modifications motrices il faut soutenir un effort corporel et s'économiser dans certaine situation, il faut être endurant pour vaincre
2. des modifications informationnelles le passage s'effectuent entre les informations visuelles et kinesthésiques. Il faut élaborer des stratégies adaptées à la motricité de l'adversaire telles que anticiper certains de ses mouvements, utiliser sa force ou ses déséquilibres.
3. des modifications affectives : développer sa volonté de vaincre et d'accepter les contacts corporels, de contrôler ses émotions et d'accepter l'offensive de l'autre.

**Les jeux de raquettes** : il s'agit d'une confrontation entre deux joueurs. Chaque action est guidée par le gain de l'échange. Chaque joueur est confronté à une double nécessité celle de défendre sa propre surface de jeu et celle d'attaquer le territoire de l'adversaire. La confrontation est médiée par un engin : la raquette.

Elle entraîne :

1. des modifications motrices : le déplacement moteur plus ou moins rapide doit être adapté au point de chute du volant et de la trajectoire du volant.  
Il faut s'organiser corporellement pour renvoyer le volant dans le camp adverse, notamment au niveau des pieds, des épaules pour orienter et accompagner le volant selon le type de la frappe.
2. des modifications informationnelles : sélectionner des informations pertinentes pour permettre un réajustement moteur le plus rapidement possible comme apprécier les distances, analyser le type de trajectoires soit en cloche soit tendue, repérer les espaces pour mettre en difficulté son adversaire et frapper dans l'espace libre adverse.
3. des modifications affectives : accepter de perdre et de gagner loyalement, respecter les consignes et les règles. Respecter l'autre.

A travers ces activités, l'enfant construit différents savoirs :

- Identifier les éléments nécessaires à l'organisation de sa conduite motrice.
- Réaliser son projet d'action par la mobilisation efficace de l'ensemble de ses ressources énergétiques biomécaniques, bio informationnelles et affectives.
- Gérer son effort dans l'intensité et dans la durée.
- Participer à l'organisation de son groupe de travail.

### III) Textes officiels à travers les jeux d'opposition individuels

#### ☒ Cycle I

Cette activité appartient à « coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement »

Etre capable de « s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte: tirer, pousser, saisir, tomber et immobiliser... »

**Pour les petits :** les jeux d'opposition duelle peuvent être organisés.

**Pour les moyens et les grands :** ces jeux et ces activités sont menés dans des espaces délimités avec des rôles différents à jouer.

Compétence en lutte pour la grande section

« S'investir dans une activité de corps à corps, priver l'adversaire de sa liberté d'action, accepter le contact avec l'autre comme se disputer la possession d'un ballon ou transporter des statues.... ».

Il y a différents rôles à jouer dans la lutte « le dominé et le dominant », la compétence demandée par les IO est de respecter l'essence de l'activité, l'élève devra découvrir comment priver l'adversaire de sa liberté d'action, par des saisies, par des immobilisations, par des actions comme tirer ou pousser.

Attention !!! Pousser est l'acte réflexe des enfants, l'enseignant doit leur montrer d'autres actions motrices.

#### ☒ Cycle II

Cette activité appartient à « coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement »

Il s'agit d'une rencontre avec un adversaire dans des jeux d'opposition duelle comme la lutte ou comme des jeux de raquettes.

« Réaliser des enchaînements simples d'actions élémentaires pour affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : combattre en attaquant et en se défendant par des saisies et un contrôle de l'adversaire : attraper, prendre pousser, maintenir, tirer... ».

Compétence en fin de cycle

- En tant qu'attaquant : d'une position à genoux, amener au sol son adversaire et le maintenir immobilisé sur le dos pendant trois secondes.
- En tant que défenseur : essayer de se dégager d'une immobilisation en diversifiant ses actions.

Cette compétence développe « le tombé », c'est-à-dire que l'immobilisation doit se faire par un contact des omoplates au tapis.

#### ☒ Cycle III

Cette activité appartient à « coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement »

« Affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle »

On parle ici d'affrontement et non de rencontre !, les mises en œuvre sont aussi bien des jeux de raquettes que des jeux de lutte.

Compétence en fin de cycle

Pour les jeux de raquettes : « dans un tournoi à deux, choisir le geste de renvoi le mieux adapté et maîtriser la direction du renvoi pour jouer dans les espaces libres afin de marquer le point. »

Ici, le renvoi est à travailler, on peut produire différentes trajectoires avec différentes vitesses. Le but est de réussir un renvoi dans un espace délimité.

Les espaces libres supposent une prise d'information décentralisée c'est-à-dire projeter son regard sur l'autre ou dans le camp adverse. On parle alors d'anticipation pour lancer la balle ou le volant.

#### IV) Tableau synoptique des jeux d'opposition individuels

BADMINTON	
CYCLE II	CYCLE III
S'organiser pour se déplacer en adoptant une attitude dynamique et repérer au plus tôt le point de chute du volant.	Se déplacer en fonction d'une trajectoire, repérer la forme de la trajectoire émise par l'adversaire et anticiper la trajectoire et le point de chute.
S'organiser pour tenir la raquette et mettre à distance l'engin pour l'intégrer dans son schéma corporel.	S'organiser pour renvoyer, pour créer une rupture dans l'échange, il faut donc maîtriser quelques techniques relatives aux différentes trajectoires, repérer l'espace libre dans le camp adverse pour réussir la rupture dans l'échange, jouer avec différents paramètres autant avec celui du temps que celui de l'espace.
S'organiser pour renvoyer en découvrant différentes trajectoires de balle.	
L'échange long est à développer, la coopération doit être favorisée plutôt que l'affrontement.	La rupture dans l'échange est à développer, l'affrontement s'organise autour de la création d'incertitude spatiale, temporelle et événementielle.

LUTTE		
CYCLE I	CYCLE II	CYCLE III
découvrir différentes actions pour faire perdre l'équilibre à son adversaire, tirer, pousser, saisir un bras ou une jambe.	enchaîner des actions comme pousser et tirer, saisir et pousser, ou saisir et tirer.	combinaison de différentes actions pour surprendre l'adversaire (pivot, combinaison d'actions contradictoires).
découvrir comment immobiliser son adversaire pendant trois secondes.	s'organiser pour chuter pour amener l'adversaire au sol et l'immobiliser.	utiliser les actions de son adversaire pour le déséquilibrer.
connaître les règles permettant de préserver l'intégrité de son adversaire.	accepter le combat, prendre des informations sur l'adversaire pour le déséquilibrer.	jouer différents rôles dans l'organisation collective de l'activité.
utiliser l'espace.	découvrir les actions enchaîner des actions.	combinaison de différentes actions et avoir un projet tactique.

## V) Mise en oeuvre de la lutte

### ☒ Cycle I

Objectif : appréhender la notion de territoire et vivre différents rôles

But : jouer au chat et à la souris

Dispositif : espace délimité 12\*12m, la classe est scindée en trois, un tiers de la classe devient chats et les deux tiers sont les souris. Se fournir de quatre tapis.

Consignes : les souris sont réparties dans quatre maisons symbolisées par deux tapis, elles sont situées dans les quatre coins de l'espace. Les souris ont le droit de reprendre un foulard lorsque les chats lui ont pris. Les enfants changent de rôle au bout de trois minutes.

Critères de réussite : on comptabilise le nombre de foulards attrapés par chaque équipe de chat.

Complexification : placer le foulard devant, la stratégie des chats est alors différente ainsi que celle des souris.

### ☒ Cycle II

Objectif : entrer dans un corps à corps direct sans médiation d'objet

But : faire sortir l'occupant de la maison

Dispositif : un tapis représente la maison, il faut par exemple 12 tapis pour une classe de 24.

Consignes : ne pas faire mal, ne pas attraper la tête, le jeu se déroule à quatre pattes, la durée du « combat est de trois minutes » puis on change de rôle.

Critère de réalisation : utiliser les bras et les jambes pour le faire tourner ou le faire rouler.

Critère de réussite : faire sortir l'occupant de sa maison.

Complexification : varier la position initiale de l'occupant comme par exemple sur le ventre, sur le dos, assis ou à genoux.

### ☒ Cycle III

Objectif : s'opposer à des actions comme tirer, pousser ....

But : le chasseur et les lapins

Dispositif : un espace délimité pour chaque combat

Consignes : une minute trente de combat, deux combattants, un arbitre et un chronométrateur. Interdiction de se mettre debout, le chasseur doit faire sortir complètement le lapin du territoire, ne pas faire mal, pas de coup de pied.

Critère de réalisation : les combattants peuvent utiliser la suppression des appuis au sol, ils peuvent se servir des bras et des jambes pour tirer ou faire rouler. L'arbitre doit vérifier le respect des consignes, et le chronométrateur doit contrôler le temps de l'affrontement.

Critère de réussite : un point est marqué lorsque le lapin est sorti du territoire.

## VI) Mise en oeuvre du badminton

### ☒ Cycle II

Objectif : déterminer le point de chute

But : placer le cerceau au point de chute du volant

Dispositif : la classe est organisée en binôme, l'un est équipé d'un cerceau et l'autre d'un volant

Consignes : A lance à la main le volant et B se déplace pour réceptionner le volant dans le cerceau

Critère de réalisation : regarder au plus tôt la trajectoire du volant et anticiper son point de chute

Critère de réussite : réceptionner le volant dans le cerceau

Complexification : même situation mais A lance le volant avec une raquette. Puis on peut varier la distance.

Autre situation :

Objectif : s'adapter à la trajectoire de la balle

But : faire des échanges

Dispositif : espace limité par des bancs couchés sur le flanc, la classe est organisée en binôme

Consignes :

- un videur envoie les volants avec une raquette pour les envoyer à l'extérieur des bancs,
- un ramasseur renvoie les volants à mains nues à l'intérieur des bancs
- faire des trajectoires hautes

Critères de réalisation : envoyer loin les volants pour faire perdre du temps au ramasseur, prendre du temps pour s'organiser et renvoyer correctement le volant

Critère de réussite : rater le moins de balles possible

### ☒ Cycle III

Objectif : envoyer efficacement le volant en hauteur

But : faire des échanges à deux au dessus du filet

Dispositif : 3\*3m d'espace le filet placé à un mètre cinquante, la classe est organisée en binôme

Consignes : envoyer le volant dans une zone autorisée (l'espace du camp de son camarade)

Critère de réalisation : mobiliser le bras comme pour un lancer à la cuillère, l'attitude du réceptionneur doit être dynamique (jambes légèrement fléchies, le regard dirigé sur le camarade et la trajectoire du volant)

Critère de réussite : quand le volant est lancé dans la zone autorisée c'est un point de marqué

Ici, on se rapproche de la création d'une rupture dans l'échange.

## VII) Les interdictions en lutte

**La règle d'or est de ne pas faire mal.**

Les interdictions générales sont les suivantes :

- Les coups
- Toutes les torsions d'articulations
- Les saisies de la tête seule à deux bras
- Les chatouillements, actions sur les doigts, les cheveux....
- Les étranglements
- Toutes actions sur la figure
- Toutes actions jugées dangereuses pour l'intégrité de l'enfant et notamment sur la colonne vertébrale