

# Annale 2015 – Jeux de préhension, Cycle 3

## ➤ Éléments de réponse pour l'exposé

### Travail préalable

#### 1- Analyser le sujet

- Cycle : non spécifié
- Niveau de classe : CM1
- Champ d'apprentissage : non précisé
- APSA support : lutte (voir jeux de lutte)
- Contexte : Les élèves ont déjà vécu un module d'enseignement de jeux collectifs.
- Objectif(s) : affronter seul un adversaire tout en respectant les règles
- Progression : 3 séances du module

#### 2- Compléter le sujet

- Cycle : cycle 3 (début du cycle 3)
- Champ d'apprentissage : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.
- APSA : support : le sujet parle de jeux de « lutte » car il ne s'agira pas d'enseigner la lutte fédérale mais de s'appuyer sur un des éléments fondamentaux de ces jeux : l'opposition duelle par la préhension.

#### 3- Lister et trier les idées personnelles et faire des choix

##### a- Connaissance de l'activité

La lutte est une activité de confrontation duelle dont le but est de « saisir, contrôler pour dominer, vaincre son adversaire dans le cadre de règles connues de tous ». Ainsi, il peut s'agir de contraindre l'adversaire à sortir d'une zone (jeu du sumo), de lui faire toucher le sol avec une partie du corps (jeu du retourne tortue) et/ou de l'immobiliser (jeu du bloc tortue ou de l'araignée et les fourmis) → Cette activité est une activité de confrontation DUELLE. C'est donc un joueur contre un autre joueur et non plus une équipe contre une autre équipe (comme lors du module précédent).... Le sujet nous conduit alors à répondre à 3 questions :

- Comment et pourquoi passer de jeux collectifs à des jeux duels ? Le sujet nous incite à cette première problématique par l'objectif « affronter SEUL un adversaire » et en spécifiant qu'au préalable des jeux collectifs (donc des affrontements collectifs) ont été pratiqués...
- Comment passer de jeux collectifs aux contacts physiques brefs, distaux et peu rudes à des contacts physiques importants ? Cette question peut aussi amener à la question : comment passer de jeux où les objets sont les cibles (attraper le foulard dans les chats et les souris) au corps cible ? Le sujet nous donne quelques éléments de réponse par le fait que des jeux collectifs ont été pratiqués au préalable. Dans ce genre de jeu l'affrontement est souvent médié par un objet (un ballon à mettre dans un but, à transmettre à un camarade ; qui nous permet de toucher les adversaires : les lapins et les chasseurs) ou des foulards à attraper : poule, renard, vipère).

*Remarque : Les situations collectives ne sont pas des situations duelles et ne permettent donc pas de répondre directement au sujet « affronter seul un*

*adversaire ». Cependant elles permettent, dans un premier temps, de répondre aux problèmes socio-affectifs rencontrés par certains élèves liés à l'appréhension due aux contacts « rudes » mais aussi à l'affrontement duel.*

- Dès lors, s'ajoute une troisième question : en quoi est-ce intéressant d'avoir programmé les jeux collectifs avant ? Que seront les acquis réexploitables dans ce nouveau module ?

### **Les enjeux de la pratique de cette activité**

- Apprendre à gérer contradiction entre risque et sécurité : attaquer et simultanément se défendre / assurer sa sécurité et celle d'autrui tout en prenant l'initiative d'attaquer.

- Apprendre à : maîtriser affectivement une situation conflictuelle de corps à corps : s'engager dans un rapport humain d'action réaction/ affronter le camarade avec l'envie de gagner la partie (le duel).

- Apprendre à s'engager dans un contact corporel proche et parfois immobilisant (rarement toléré par les adultes avec cette proximité et cette intimité aux autres moments de la vie scolaire et sociale).

- Accepter de perdre.

- Ajuster rapidement ses conduites par rapport à son adversaire.

→ Les enjeux sont proches de ceux des jeux collectifs (respect des règles, des autres, réaction, acceptation de la défaite, etc.) mais conduit à une spécification du rapport à l'autre par des contacts de plus en plus rudes, prolongés et la nécessité d'agir sur le même adversaire pendant un temps donné (je ne peux pas me soustraire à la confrontation). Il semble donc intéressant de programmer les jeux collectifs au préalable pour ensuite spécifier la confrontation physique et duelle à l'autre.

### **b- Démarche pédagogique**

#### **Les contraintes pédagogiques**

Les jeux d'opposition duelle nécessitent de mettre en place dès le début des règles dites règles d'or.

Celles-ci peuvent être au nombre de 3 :

- 1- Ne pas faire mal
- 2- Ne pas se laisser faire mal
- 3- Ne pas se faire mal

Pour permettre aux élèves d'agir en toute sécurité, l'enseignant devra mettre en place une sécurité active et une sécurité passive.

Sécurité passive :

- Les espaces de confrontation sont clairement identifiés et délimités.
- Proposer des temps de jeu limités et très courts (pas plus de 1 minute) avec signal de début et de fin.
- Marquer un temps de repos entre chaque combat et compter les points. Après chaque point marqué reprendre la position de départ.

Sécurité active

- Pour être certain que tous les élèves ont compris les règles, il est essentiel d'établir ces règles avec les élèves et dans un vocabulaire compris par tous. Des images peuvent compléter le texte, ces règles peuvent être affichées dans la salle de motricité pour pouvoir y faire référence lors de chaque séance et avant chaque combat.

Quelques règles minimales :

#### Ne pas faire mal

- Il est interdit de saisir le cou ou la tête

- Il est interdit de forcer une articulation
- Pour la sécurité, il est interdit de tirer sur un seul membre (ex : je ne peux pas tirer seulement la jambe ; je dois tirer les deux jambes ou la jambe et un bras)
- Aucun coup ne doit être porté (pieds, poings, tête)
- Ne pas pincer, mordre, tirer les cheveux
- On peut pousser ou tirer l'adversaire par la taille, les jambes et les mains
- Durant les combats, j'ai toujours **au moins** un genou au sol (même quand je retourne l'adversaire) pour ne pas projeter mon adversaire
- Avoir les ongles coupés
- Je respecte les ordres de l'arbitre

#### Ne pas se faire mal

- J'enlève les bijoux, les bagues
- Je m'échauffe convenablement

#### Ne pas se laisser faire mal

- Si mon adversaire me fait mal, je tape deux fois au sol. Le jeu s'arrête puis je lui explique en quoi et comment il m'a fait mal pour qu'il puisse ne plus recommencer.

Remarque : l'arbitrage fait partie intégrante de l'activité. Le respect des règles est une nécessité incontournable pour assurer la sécurité des élèves. L'auto-arbitrage n'est pas envisageable dans cette activité (**contrairement aux jeux collectifs**) où les corps sont tournés, imbriqués et ne permettent pas une extériorisation de l'action.

L'arbitre est donc toujours présent et se doit donc d'être formé.

L'accent doit dans un premier temps être mis sur le respect des ordres et notamment ceux du début et de la fin du jeu. La principale source d'accident dans ce type de jeu est une attaque sur un joueur qui n'est pas encore prêt à se défendre.

Dans un premier temps, l'arbitre (l'élève arbitre) demande le salut des assaillants (celui-ci peut être ritualisé avec par exemple un salut à l'arbitre puis un salut à son adversaire puis la prise de position pour commencer le jeu).

À la fin du coup de sifflet, les joueurs doivent impérativement arrêter les actions. Il semble important comme pour le début de ritualiser la fin du match. L'arbitre demandera alors aux joueurs de se saluer puis ceux-ci salueront l'arbitre. L'arbitre annoncera le nombre de points marqués par les joueurs.

Remarque : il peut être intéressant de débiter avec deux arbitres. Ainsi on peut parler de « juge-arbitre ». Le juge valide les points alors que l'arbitre veille au bon respect des règles du jeu (ne pas faire mal, ne pas sortir de l'espace de jeu, garder un genou au sol ...)

Il est essentiel que les prérogatives soient identiques quel que soit le jeu, pour faciliter l'apprentissage et garantir rapidement le maintien des conditions de sécurité dans les assauts.

Un vocabulaire spécifique peut être utilisé mais on veillera à ce qu'il soit compris par tous (ex : en judo : au début du combat, les deux adversaires se font face, l'arbitre se positionne sur le côté. Au moment où l'arbitre dit « rei » les judokas se saluent. Ils peuvent commencer à combattre quand l'arbitre dit « hadjime ». Si l'arbitre dit « matte » les deux combattants doivent attendre.)

#### **Les formes de situation possible (et leurs évolutions)**

- **Jeux de « gain d'un objet »** : le but est d'attraper, de récupérer un objet protégé par l'adversaire (ex le banquier et le voleur ; le trésor du pirate, la queue du diable).

→ Ces jeux sont des jeux transitionnels qui permettent à l'élève d'entrer dans un corps à corps progressif sans que la cible ne soit encore « le corps de l'adversaire ». On dit que ce sont des jeux duels médiés par un objet.

Exemples : Le trésor du pirate : le but du pirate est de protéger son trésor (un objet posé à 1 ou 2 mètres derrière lui) ; le but pour son adversaire est de récupérer ce trésor dans le temps imparti. La queue du diable : attraper le foulard de son adversaire en jeu duel ; Le banquier et le voleur : le banquier tient une pépite d'or dans les mains (ballon type GR ou basket) et le voleur tente de le récupérer.

→ Ces objets transitionnels favorisent le corps à corps tout en permettant d'orienter l'attention de l'élève sur l'objet à conquérir. Ils sont d'excellents jeux pour débiter les affrontements duels.

- **Jeux de « gain de territoire »** : le but est de contraindre l'adversaire à sortir d'une zone de combat, à rester dans un espace délimité ou de pénétrer dans une zone interdite. → Ces jeux sont très intéressants pour mener les premiers corps à corps. Car la cible n'est pas encore le corps de l'autre... c'est le territoire à conquérir. Souvent ces jeux se font aussi sous la forme du dernier survivant : tous les élèves sont dans l'espace de jeu et doivent être le dernier encore dans l'espace (les sumos)...

- **Jeux de retournement** : le but est ici de retourner son adversaire sur le dos. Le jeu le plus connu est « le retourne tortue ». Le chasseur doit retourner la tortue (joueur à 4 pattes) pour qu'elle passe sur le dos.

- **Jeux d'immobilisation** : le plus connu est le jeu de « stop fourmis » où l'araignée tente d'immobiliser le joueur 3 secondes dans sa toile.

Enfin, certains jeux combinent deux actions « le combat de la tortue » : le chasseur doit ici retourner la tortue puis la maintenir sur le dos au moins 3 secondes.

### **Les évolutions possibles des jeux et leur impact pédagogique**

#### **- Quelle forme (confrontation collective ou duelle) ?**

Les jeux duels doivent amener à une confrontation 1 joueur contre 1 joueur, c'est-à-dire une confrontation duelle.

Pourtant, tous les ouvrages s'accordent à passer d'abord par des jeux interindividuels vécus collectivement (ex : les chats et les souris) à des jeux duels (ex le chat et la souris). Ceci permet à l'élève d'entrer progressivement dans la confrontation duelle.

En effet, le problème posé par la confrontation duelle est d'accepter de jouer 1 minute (par exemple) avec le même adversaire. Dans les jeux collectifs de préhension, l'élève peut changer à sa guise d'adversaire (ex : j'ai tenté d'attraper X mais il est trop rapide... je peux donc tenter d'attraper Z...).

→ Dans le traitement du sujet, on montrera donc que l'élève ayant déjà joué à des jeux collectifs, on veillera à réutiliser les jeux du patrimoine explorés lors du module précédent pour très vite les transformer en jeu de confrontation duelle (ex : le jeu des chats et des souris... le jeu du chat et de la souris).

#### **- Quel espace ?**

Les jeux duels doivent progressivement se dérouler dans un espace de type « tatami » (ou ring). C'est-à-dire un espace clos dans lequel se trouvent les deux assaillants. Cet espace impose le duel et ne permet pas la fuite. On veillera donc à faire évoluer l'espace de jeu. Pour cela, on passera d'espace de jeu en dispersion (tous les élèves dans le même espace qui se poursuivent) à des jeux en traversée (ex : le jeu de l'épervier). En effet, dans les jeux dits de traversée, les premiers face à face apparaissent. L'élève défenseur (ex : la fourmi) est obligé de traverser l'espace des attaquants (la toile d'araignée) pour rejoindre son refuge.

Il n'est pas rare de voir des élèves choisir leurs adversaires (une fourmi choisit une zone de passage car elle sait que l'araignée présente dans cette zone est moins difficile à vaincre que l'autre araignée).

On veillera ensuite à proposer les mêmes jeux mais dans un espace clos de type tatami. Le jeu du stop fourmis se transforme par exemple en « jeu du prisonnier et de son gardien ». Le gardien tient dans ses bras le prisonnier (joueur à 4 pattes). Ce dernier doit tout faire pour se libérer et sortir de la prison (les deux tapis).

→ Dans le traitement du sujet, on montrera donc que lors du module proposant des jeux collectifs, nous avons favorisé des rencontres en dispersion. C'est pourquoi des jeux de traversée seront proposés pour glisser ensuite vers des jeux dans un espace clos de type tatami. Ceci permettra à l'élève de passer de jeux aux oppositions duelles brèves et choisies (jeu de traversée) à des jeux d'oppositions duelles longues et subies (jeux de tatami).

**- Quelles cibles ?** Cette variable est essentielle à définir dans le traitement du sujet. Tous les ouvrages s'accordent à dire que le passage par un objet transitionnel permet de mieux aborder la transition d'un jeu de contacts fortuits souvent médiés par un objet à un jeu de contacts rudes et prolongés, c'est-à-dire un corps à corps. On utilise alors souvent des objets transitionnels comme les foulards, les ballons, les « trésors », etc.

Le choix de l'objet a aussi une incidence dans le corps à corps futur. Les objets tels que les foulards sont faciles à attraper et ne nécessitent pas de manipulation du corps de l'adversaire pour être récupérés.

Les objets tels que les ballons conduisent progressivement l'attaquant à agir sur le corps de son adversaire. En effet, même si le ballon est facilement préhensible, très vite les défenseurs vont construire une stratégie qui consiste à recouvrir le ballon avec leur corps (position de l'autruche qui protège son œuf). L'adversaire va devoir construire une nouvelle attaque en tentant d'« arracher » les bras qui entourent le ballon. Le corps n'est pas la cible principale mais devient l'élément sur lequel il faut agir pour atteindre la cible.

Les jeux de conquête de territoire complètent ces jeux. Dans ces jeux comme dans les jeux de conquête de ballon, le corps n'est pas la cible mais devient l'objet sur lequel je dois agir pour atteindre la cible. Dans le jeu du squatteur, le propriétaire du terrain (les deux tapis) tente de faire sortir son occupant illégal. Il veut gagner le terrain. La cible est donc l'espace de jeu et l'action sur le corps de l'autre un moyen d'y parvenir.

→ Dans le traitement du sujet, on montrera donc qu'on passera de jeux où la cible est un objet à attraper, à un jeu de conquête de territoire, à des jeux où le corps devient cible (immobiliser, retourner, etc.), afin que l'élève entre progressivement dans une situation duelle de préhension. On montrera que la situation de référence peut avoir pour « cible » ou but, par exemple, de retourner un adversaire ou maintenir un adversaire immobile.

### **- Quels rôles ?**

Cette variable est fondamentale et est celle sur laquelle vous devrez mettre l'accent au regard des programmes en cycle 3. Dans de nombreux ouvrages proposant des jeux de confrontation duelle en cycle 3, l'élève doit à la fois conquérir (attaquer) et protéger (se protéger).

Dès lors, l'élève passe de jeu où l'élève n'a à jouer qu'un seul rôle (je suis le chasseur et je dois retourner la tortue ; je suis la tortue et je ne dois pas être retournée) à un jeu où il doit attaquer tout en se défendant (je dois retourner mon adversaire sans être retourné par celui-ci).

Cette dualité des rôles est fondamentale mais est aussi extrêmement complexe à maîtriser. Mal maîtrisée et abordée trop tôt, elle conduit souvent à des jeux de bagarre plus qu'à des jeux construits. De plus, les programmes du cycle 3 n'incitent

pas à cette dualité des rôles. Les programmes précisent ainsi qu'au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues). Les programmes incitent donc bien à une alternance des rôles et non pas à une dualité des rôles.

→ Dans le traitement du sujet, on montrera donc que la situation de référence (c'est-à-dire la situation la plus complexe à mettre en œuvre au CM1) peut être le jeu du retourne tortue. Le chasseur tente de retourner la tortue. On compte un point chaque fois que les épaules de l'adversaire touchent le sol.

→ Bilan : la situation de référence (ou situation d'évaluation) sera nécessairement une situation complexe de duel où les rôles d'attaquant et de défenseur devront être appréhendés alternativement dans un espace clos de type tatami et où la cible sera le corps de l'adversaire. La situation du « retourne tortue » semble être la plus adéquate pour des élèves de CM1.

Attention : pour des raisons de sécurité, cette situation ne peut être proposée en évaluation diagnostique. C'est pourquoi on préférera proposer en première évaluation un jeu sans dualité de rôle avec un objet transitionnel pour observer les comportements des élèves dans un jeu de confrontation duelle.

**L'évaluation** ne concernera pas que la performance (nombre de rencontres gagnées) mais mettra en valeur le comportement d'attaquant et de défenseur et celui d'arbitre.

Exemple d'évaluation possible

*Engagement personnel*

- Je m'engage dans l'activité et ne refuse pas l'assaut (je ne fuis pas)
- Je joue contre tous les adversaires
- J'accepte les contacts (j'accepte de me faire tirer, pousser, retourner, déséquilibrer)
- Je combats en respectant les règles
- Je combats en respectant les autres

*En tant que défenseur*

- Je résiste, je me déplace, je me soustraïs à l'emprise de mon adversaire

*En tant qu'attaquant*

Je déséquilibre mon adversaire en lui supprimant les appuis

Je trouve une position pour l'immobiliser

*En tant qu'arbitre*

Je fais respecter les ordres de début et de fin

Je sais comptabiliser les points

J'interviens immédiatement de façon audible pour arrêter le jeu en cas de danger d'un des combattants

Je remplis la feuille de match

**La démarche d'enseignement** est la même que celle que vous utilisez pour enseigner les jeux collectifs.



### **c- Les connaissances sur l'élève et leur implication sur ma démarche pédagogique**

#### **Les programmes**

Lors du cycle 3, l'élève doit apprendre à :

- s'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque.
- maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

→ La situation de référence présentée au CM2 pourrait proposer la succession de deux phases : retourner puis immobiliser l'adversaire.  
En CM1 on choisira donc soit immobiliser, soit retourner l'adversaire.

#### Une difficulté : la gestion de l'hétérogénéité

La gestion de l'hétérogénéité est importante dans ces jeux duels pour permettre à tous de progresser en toute sécurité.

Il est essentiel pour la motivation des élèves que chacun puisse être en capacité de réussite. Les situations de jeu vécues collectivement favorisent cette sensation puisque même si l'élève a perdu plusieurs fois son foulard (par exemple), il peut faire partie de l'équipe gagnante. Et de même s'il perd, il s'agit d'une défaite collective beaucoup plus facile à relativiser.

Cependant, en cycle 3, la forme de confrontation duelle doit être appréhendée le plus vite possible, c'est pourquoi on peut proposer un système de « montante/descendante » qui permet à un élève qui a gagné une rencontre de monter d'un terrain et à celui qui a perdu de descendre d'un terrain. A l'issue d'un certain nombre d'assauts, on pourra avoir une homogénéité des niveaux assez relative.

Exemple : le match se joue sur le tatami 3. J'ai gagné je vais affronter un nouvel adversaire sur le tatami 2 ; j'ai perdu je vais affronter un nouvel adversaire sur le tatami 4.

La mixité doit rester un élément fondamental. En effet, contrairement aux représentations de nombreux élèves, les filles sont souvent victorieuses dans les combats !

#### Les niveaux d'habileté

Le sujet conduit à identifier plusieurs difficultés pour un élève.

- Élève qui a peur de la confrontation seul à seul : il est donc important de partir de situations collectives ou de traversée où les confrontations sont brèves.
- Élève qui a peur du contact : il est important de passer au préalable par des objets transitionnels.

- Élève qui ne respecte pas les règles du jeu : il est fondamental d'extraire du jeu un élève dangereux (ex : dans un jeu collectif, prison marque l'exclusion du jeu).
- Fille contre garçon : contrairement aux représentations des candidats, la mixité n'est pas un problème fondamental. Mais celle-ci ne pose pas de problème si on a pris soin au préalable de faire des jeux collectifs, des jeux de traversée et des jeux avec objet transitionnel avant de rentrer dans un corps à corps. Les jeux de mise en disponibilité comme « les poulpes et les rochers » permettent de rentrer dans des contacts progressifs (les poulpes se déplacent en rampant sur le sol et au signal doivent se fixer sur un rocher (élève à 4 pattes). Celui qui n'a pas de rocher a perdu).

→ On constate que de nombreux problèmes peuvent avoir déjà été abordés lors de la mise en œuvre du module précédent des jeux collectifs si on prend bien soin de les choisir. Ainsi, si le professeur a fait pratiquer des jeux traditionnels de poursuite, l'élève aura déjà eu à vivre des confrontations duelles de courte durée et des contacts plus ou moins prolongés.

#### Comment s'organiser à 28 élèves

Chaque zone de combat est investie par deux assaillants et deux arbitres. Il est donc possible d'organiser les rencontres sous forme de mini tournoi.

Ex : dans le jeu du « retourne tortue »

A rencontre B et C et D arbitrent.

Temps 1 A est la tortue, B le chasseur.

Temps 2 A est le chasseur, B est la tortue.

A l'issue de ces deux temps, on compare le nombre de points marqués par B dans le temps 1 et ceux marqués par A dans le temps 2. Celui qui a marqué le plus de points a gagné.

On aura ensuite la même organisation pour le combat entre C et D ; A et C ; B et D ; A et D et B et C.

À l'issue de ces 6 rencontres, le gagnant (celui qui a marqué le plus de points, celui qui a gagné le plus de matchs...) monte d'un terrain, le perdant descend d'un terrain et les deux du milieu restent sur le terrain.

Il faut donc 7 espaces de rencontre pour pouvoir faire agir 14 élèves et arbitrer 14 autres élèves.

#### d- Le lien avec les autres disciplines

- Dans ce sujet il est évident qu'un lien doit être fait entre les jeux collectifs et les jeux duels. C'est donc les points communs et les différences qui vont guider votre entretien.

Dans les deux cas, il s'agit de développer le champ d'apprentissage 4 des programmes.

Jeux collectifs : coopération et opposition	Jeux duels de type lutte : pas de coopération
Résultat collectif	Résultat individuel
Jeux	Jeux
confrontation souvent médiée par un objet	Confrontation de deux corps
...	...

→ Bilan : il peut être intéressant d'utiliser les jeux collectifs de poursuite très proches des jeux de lutte. En effet, dans ces jeux de poursuite, la cible est « l'autre » et le moyen de l'atteindre est souvent un contact physique. On peut donc penser que si ces jeux ont été abordés lors du module précédent, l'élève sera capable d'entrer plus facilement dans une activité duelle avec une confrontation au corps de l'autre. De plus, il aura appris à identifier clairement les rôles et aura déjà construit les règles fondamentales au respect du jeu et de l'adversaire. On pourra alors faire revivre ces



jeux sur un tatami avec des déplacements à 4 pattes pour engager le module d'enseignement « jeux de préhension ».

En classe : L'éducation morale et civique ; le dire-lire-écrire, etc.

### **Une réponse possible pour la progression**

Séance 1 : aborder les premières situations de jeux de **préhension** : les jeux de traversée ((jeu de traversée avec foulard (l'épervier foulard), puis jeu d'immobilisation (stop fourmis)).

Séance 2 : aborder les premières situations de **confrontation duelle** : jeux duels avec objet transitionnel (ex : le banquier et sa pépète). → Cette situation sert d'évaluation diagnostique.

Séance 3 : aborder les premières situations de **confrontation duelle avec préhension** : jeu de gain de territoire (l'ours dans sa tanière, le prisonnier et le voleur, le sumo...).

**Perspectives** : vers les actions sur le corps de l'autre : tirer, pousser, retourner.

**Évaluation finale** : jeu de retournement (ex : « retourne tortue ») ou jeu d'immobilisation au sol (ex : « le hérisson » : le hérisson est sur le dos et l'adversaire doit l'empêcher de repasser sur le ventre)

Vous avez tous les éléments pour construire votre exposé. À vous de jouer !

### ➤ **Entretien : questions**

Voici quelques pistes de questionnement. Il est bien entendu que, dans le cadre du concours, d'autres directions pourraient être choisies et que le contenu de l'exposé ainsi que des réponses lors de l'entretien détermine l'enchaînement des questions. Nous ne construisons pas les réponses détaillées mais vous indiquons des éléments de réponse

- Vous faites le choix d'utiliser le ballon comme objet transitionnel. J'ai déjà vu des jeux où les élèves doivent attraper des pinces à linge sur l'autre. Est-ce que vous pourriez proposer cet objet transitionnel ? Pourquoi ?

Les pinces à linge sont intéressantes car elles permettent de travailler en face à face et sont facilement préhensibles. Cependant, elles favorisent un mouvement de la main proche du mouvement de la « percussion » et n'amènent pas à une manipulation de type « préhension ».

- Quelle serait pour vous la situation de référence en CM2 ?

Selon les programmes : situation de combat où l'élève devra alterner les rôles d'attaquant et de défenseur. En tant qu'attaquant, amener son adversaire au sol et le maintenir immobilisé sur le dos pendant 5 secondes. En tant que défenseur, ne pas se laisser immobiliser, garder une position ventrale. Ce jeu pourrait s'appeler le jeu du chasseur et de la tortue.

- Est-ce que vous pouvez proposer des jeux de préhension en maternelle ?

Oui. Ce seront des jeux avec objets transitionnels ; jeux de traversée, etc.

- Il est précisé dans le sujet que les élèves ont déjà vécu un module d'enseignement de jeux collectifs, quels jeux auriez-vous proposés dans ce module de jeux collectifs au regard de votre programmation ?

Jeux de poursuite avec foulard et jeux de délivrance.

Par la suite pourquoi ne pas envisager en CM2 : le rugby.

- Que faites-vous si un élève effectue des gestes dangereux ? Quels peuvent être ces gestes ?

Il est interdit de faire mal et de se laisser faire mal. Les élèves arbitres arrêtent le jeu. Des pénalités seront données aux élèves ayant des gestes susceptibles de faire mal à l'adversaire.

Les gestes dangereux sont : prendre le cou ou la tête ; saisir un seul membre à la fois ; quitter l'appui du genou au sol ; commencer le combat avant les ordres ou continuer l'action après l'ordre de fin ; forcer une articulation...

- Les élèves doivent-ils toujours pratiquer dans une séance d'EPS ?

Ici tous ne pratiquent pas en même temps mais en jouant le rôle d'arbitre, ils agissent et apprennent de nouveaux comportements. De plus, la phase d'observation d'élèves en situation de jeu permet d'extraire plus facilement les règles d'efficacité.

- Comment faire si un élève perd tous ses combats ?

Relativiser la défaite par la mise en évidence du score (nombre de points marqués) et de la différence de score (écart entre les scores). Exemple : lors du combat contre X, j'avais perdu 12 à 4 maintenant j'ai perdu 11 à 8... J'ai marqué plus de points et la différence de score est passée de 8 à 3.

- Quels liens pourriez-vous faire avec les compétences du socle ? Les autres disciplines de l'école ?

Développer les compétences sociales et civiques.

Avoir un comportement responsable : connaître les risques liés à la pratique des jeux de préhension et agir en toute sécurité. Respecter les règles de vie collective en acceptant de jouer et de jouer avec tous. Respecter tous les autres et accepter de jouer contre une fille ou un garçon. Aider les autres, prendre des initiatives (arbitrage) Mathématiques : remplir les tableaux de tournoi.

Dire lire écrire : écrire une charte des rencontres à l'impératif.

- En quoi votre projet peut-il participer à l'éducation à la santé ?

L'EPS ne cherche pas seulement le développement de la santé, elle vise aussi l'éducation à la santé et les attitudes de préservation nécessaires au citoyen sportif que deviendra l'élève. L'élève apprend ici les règles de sécurité essentielles à la préservation de son intégrité physique mais aussi celle des autres

- Quelles autres activités proposeriez-vous à la suite de ce module ?

Après s'être confronté à l'autre et aux autres : démontrer, se montrer aux autres soit en gymnastique (prise de risque mesurée) soit en danse (danser devant l'autre mais aussi avec l'autre).