

Les Jeux d'opposition

1 ESSENCE DE L'ACTIVITE :

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...
(sans atteindre à son intégrité physique)

Les Jeux d'opposition

2 Les enjeux

- ▲ Elaborer des stratégies corporelles adaptées à la motricité de l'adversaire
- ▲ Accepter les contacts corporels
- ▲ Respecter les règles de sécurité

Les Jeux d'opposition

3 Les problèmes

- ▲ Accepter d'agir avec son corps
- ▲ Gérer le couple « risque - sécurité »
- ▲ Dans la même action, être à la fois attaquant et défenseur

Les Jeux d'opposition

4 Des jeux d'opposition aux jeux de lutte

Les constantes

Les jeux d'opposition sont des jeux de conquête de territoire ou d'objet

- dans un espace délimité
- à travers un affrontement interindividuel à distance ou à mi-distance
- pour s'imposer physiquement à autrui
- en respectant des règles

Les Jeux d'opposition

4 Des jeux d'opposition aux jeux de lutte

2 dimensions :

- ◆ préhension ou touche en référence aux activités socialement codifiées
- ◆ Notre parti pris :
Choisir les jeux de préhension en laissant les jeux de touche pour une autre fois

Les Jeux d'opposition

4 Des jeux d'opposition aux jeux de lutte

Les composantes

Les 4 directions dans les jeux de préhension :

- ◆ Faire toucher terre à l'autre
- ◆ Fixer l'autre au sol
- ◆ Priver l'autre de sa liberté d'action
- ◆ Exclure de son territoire

Les Jeux d'opposition

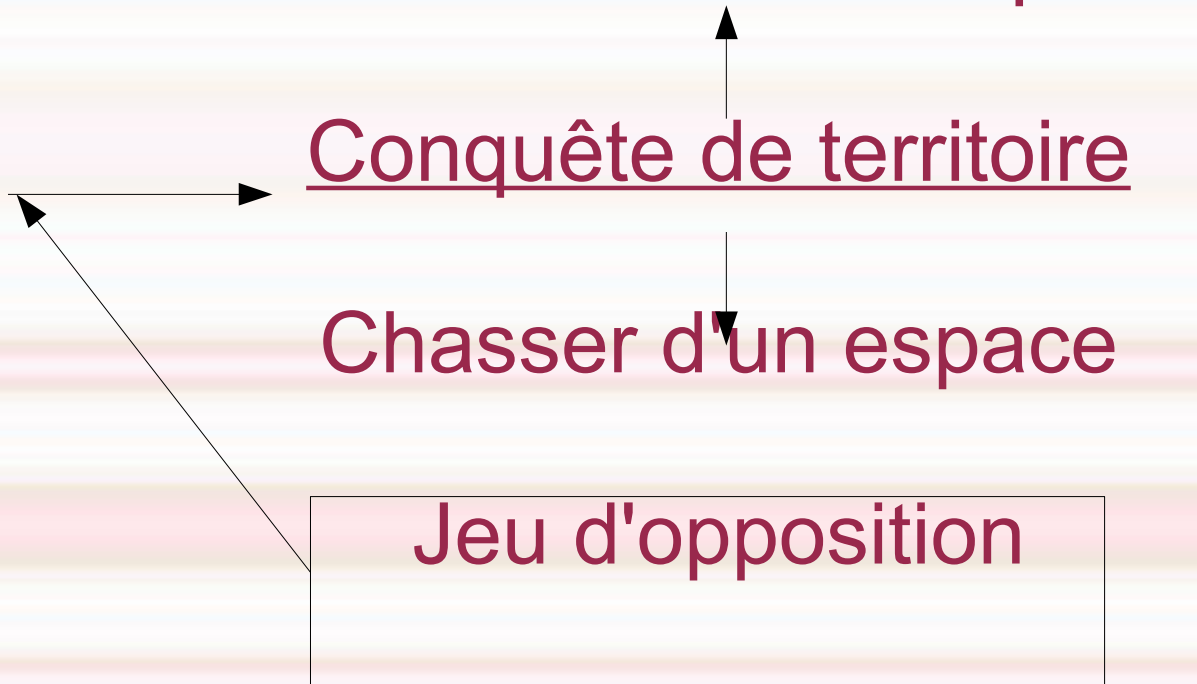
4 Des jeux d'opposition aux jeux de lutte

Pénétrer dans un espace

Conquête de territoire

Chasser d'un espace

Jeu d'opposition



Les Jeux d'opposition

4 Des jeux d'opposition aux jeux de lutte

Conquérir un objet

Conquête d'objet

Chasser d'un espace

Jeu d'opposition

```
graph TD; A[Conquérir un objet] --> B[Conquête d'objet]; B --> C[Chasser d'un espace]; D[Jeu d'opposition] --> B; D --> E[ ]; E --> B; E --> C;
```


Les Jeux d'opposition

5 Traitement de l'activité

**Progression des actions motrices
fondamentales :**

- **Capacité à s'investir dans un corps à corps** qui prend en compte la règle d'or **C1**
- **Capacité à organiser ce corps à corps** **C2**
- **Capacité à rechercher, construire, fixer, utiliser, évaluer des pouvoirs d'agir de plus en plus efficaces dans un corps à corps légal**
C3

Les Jeux d'opposition

6 Savoirs et connaissances à acquérir

Du point de vue des savoir-faire et des connaissances à chaque niveau de **cycle**.

Les Jeux d'opposition

7 Règles de sécurité

