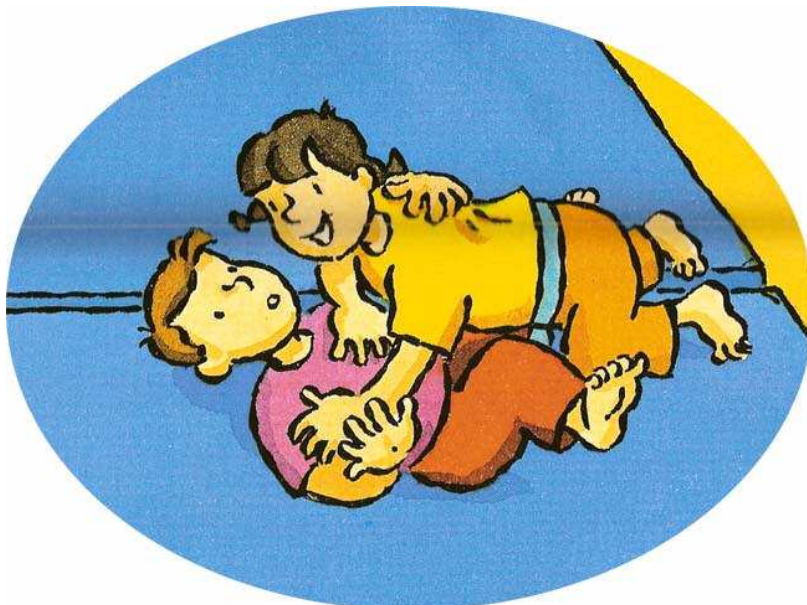


# Les jeux d'opposition au cycle 1 :

Un support pour les  
activités de langage



Janvier 2010

# MODULE D'APPRENTISSAGE

## Jeux d'opposition au CYCLE 1

### COMPETENCE SPECIFIQUE

#### **Coopérer / s'opposer individuellement et/ou collectivement**

Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour :

- accepter le contact avec l'autre
- toucher, déplacer un adversaire, se rééquilibrer, varier les saisies
- affronter individuellement un adversaire dans un jeu d'opposition (tirer, pousser, saisir, tomber avec, fixer, résister...) pour le priver de sa liberté d'action pendant un temps donné

### COMPETENCES TRANSVERSALES

- ◆ **s'engager dans l'action** (respecter les règles de sécurité, ressentir des sensations motrices inhabituelles et des émotions, reconnaître et nommer les actions fondamentales du combat)
- ◆ **faire un projet d'action individuel** et le mener à terme en prenant en compte l'organisation matérielle et les différents rôles de l'activité
- ◆ **identifier et apprécier les effets de l'activité** (ajuster ses actions en fonction des buts visés, énumérer des actions et dire lesquelles ont été efficaces, savoir apprécier l'action des autres comme arbitre ou chronométrateur)
- ◆ **se conduire dans le groupe en fonction de règles** (participer activement à des actions collectives, respecter la décision de l'arbitre, respecter son adversaire et les règles du jeu)

### Compétences attendues en fin de cycle 1 :

- ◆ Coopérer / s'opposer individuellement ou collectivement
- ◆ Accepter les contraintes collectives

### LIAISON AVEC LE DOMAINE « LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES »

Mettre en mots l'action physique permet de mieux comprendre ce qui a été vécu et ce qu'il faut faire. Il faut donc offrir aux élèves l'occasion de parler de leur activité. Le recours au dessin, à la représentation de l'enfant en action sont particulièrement utiles.

Ces moments de verbalisation, relayés par l'écrit de l'adulte, doivent se dérouler essentiellement en classe avant et après la séance d'activité physique, dont l'objectif premier reste l'action motrice.

C'est pourquoi, à titre d'illustration, les séances proposées dans ce module d'apprentissage incluent des activités à pratiquer en classe en amont et en aval de la séance d'activités physiques.

*"...L'unité d'enseignement est systématiquement conçue avec un avant et un après la séance d'EPS. En amont, généralement les dispositifs font souvent l'objet d'un travail de dessin, de construction, de maquette, voire de conceptualisation. En aval, les résultats et les observations réalisées pendant la séance d'EPS deviennent l'occasion d'une exploitation dans des séquences de langage, de codification et d'expression." Roland MICHAUD, Agir dans le monde, NATHAN.*

### EXTRAIT DU BO N°3 DU 19 JUIN 2008 :

« L'enfant découvre les possibilités de son corps ; Il apprend à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques mesurés et à fournir des efforts tout en modulant son énergie. Il exprime ce qu'il ressent, nomme les activités et les objets manipulés ou utilisés, dit ce qu'il a envie de faire.

Les enseignants veillent à proposer des situations et des activités renouvelées d'année en année, de complexité progressive ; ils s'attachent à ce que les enfants aient assez de pratique pour progresser et leur font prendre conscience des nouvelles possibilités acquises. »

# ORGANISATION GENERALE DU MODULE pour les élèves de moyenne section (adaptable aux élèves de PS et GS)

Le nombre de séances est donné à titre indicatif.

<b>PHASE DE DECOUVERTE : les séances A et B ne concernent que des élèves débutants dans l'activité</b>			
Séance A : Découvrir des actions tirer/pousser Séance B : Identifier les verbes d'actions pousser/tirer			
<b>Pour entrer dans l'activité</b>			
Séances 1 et 2: S'approprier les espaces de combat/non combat Jeu "ours et chasseurs"	Séance 3 : Identifier attaquant/défenseur Jeux : "ours et chasseurs", "totem et indien"	Séance 4 : Introduire les rôles de chronométreur et arbitre. Jeu : "fourmis et lézards"	Séances 5 : Introduire le combat duel Jeu : "fourmis et lézards"

<b>PHASE DE REFERENCE 1</b>	
Pour voir où on en est Jeu support : "le trésor des fourmis"	
Séance 1 Découvrir et s'entraîner	Séance 2 S'évaluer

<b>PHASE DE TRANSFORMATION : séances 1 à 7</b>			
<b>Pour apprendre et progresser : saisir et maintenir</b>			
Séances 1 et 2 : "le serpent" et "la maman et son bébé"	Séances 3 et 4 : "l'ours dans sa tanière" et "le hérisson"	Séances 5 et 6 : "sortir de sa maison" et "le chasseur et sa tortue"	Séance 7 : Reprendre les jeux de la rencontre USEP

<b>PHASE DE REFERENCE 2</b>	
Pour mesurer ses progrès : Jeux support : "le jardinier et les cerises" et "les chasseurs et les crocodiles"	
<a href="#">Séance 1</a> S'entraîner	<a href="#">Séance 2</a> S'évaluer

<b>PHASE DE REINVESTISSEMENT</b>
Pour se confronter à d'autres élèves
<b>LA RENCONTRE USEP</b>

## UNITE D'APPRENTISSAGE : jeux d'opposition

**Compétence spécifique visée :**  
**Coopérer / s'opposer individuellement et/ou collectivement**

**Compétence transversale : s'engager dans l'action**

*Remarque : les séances 1 et 2 de la phase de découverte ne concernent que des élèves de petite section ou des élèves de moyenne section n'ayant jamais pratiqué l'activité.*

### Phase de découverte : Séance A

**Découvrir les verbes d'actions : pousser et tirer**  
**Oser s'engager dans l'action**



Activités langagières avant (en classe) : à partir de l'affiche (**annexe 1**), faire décrire le matériel utilisé et les actions.

Pousser : faire pression contre quelqu'un ou contre quelque chose, pour le déplacer.

Tirer : mouvoir (faire bouger, déplacer) vers soi, amener vers soi ou après soi



Déroulement (en salle) :

- visite du dispositif « sans faire » mais faire nommer par les élèves, le matériel installé

- donner les règles de sécurité de la séance « ne pas courir et faire attention aux autres enfants »

**MATERIEL :**

Matériel installé dans tout l'espace de façon aléatoire mais permettant la circulation : gros tapis, bancs, chaises, tables, caisses, cordes, filets remplis d'objets divers, tissus avec une caisse lourde posée dessus, jeux à roulettes avec corde, tricycle avec corde, bloc mousse, ...

**Le dispositif mis en place doit inciter les enfants à identifier les actions de tirer/pousser sans que la consigne ne les nomme.**

**CONSIGNES :**

Temps 1 : découverte du matériel sans consigne de tâches.

Temps 2 : consigne « déplacer les objets ». Veiller à ce que les élèves changent d'objets au cours de la séance.

Temps 3 : consigne « déplacer sans porter »



Activités langagières après (en classe) :

En grand groupe (si celui-ci est trop important privilégier une organisation en plus petit nombre) :

Faire émerger les verbes d'actions à partir des vignettes voir **annexe 2**.

Raconter ce qui a été vécu (dictée à l'adulte ou dessin légendé par l'adulte).

## Phase de découverte : Séance B

### Identifier les verbes d'actions utilisés pousser et tirer

#### Oser s'engager dans l'action

moyenne section (sans vécu antérieur de l'activité)



#### Activités langagières avant (en classe) :

En collectif dans le coin regroupement :

Reprendre le document **annexe 2** et définir les actions pousser et tirer.

Présenter le pictogramme de chaque action (tirer ou pousser) (**annexe 3**)



#### Déroulement (en salle) :

Installer deux affiches indiquant les actions pousser et tirer en utilisant les pictogrammes de l'annexe 3.

Même dispositif que pour la séance 1 mais les consignes définissent la tâche à accomplir :

Temps 1 : avec le matériel, on ne peut que pousser. Laisser un temps suffisamment long pour que l'élève puisse exercer son action sur différents objets.

Temps 2 : avec le matériel, on ne peut que tirer. Laisser un temps suffisamment long pour que l'élève puisse exercer son action sur différents objets.



#### Activités langagières après (en classe) :

En grand groupe (si celui-ci est trop important privilégier une organisation en plus petit nombre) :

Reprendre les images (**annexe 2**), dire l'action représentée (tirer ou pousser) et associer aux images, l'étiquette pictogramme représentant l'action (**annexe 3**).

Construire deux affiches : une pour "pousser" une autre pour "tirer".

Activité individuelle en ateliers : pensez à enlever du tableau les affiches

Matériel à disposition : vignettes (**annexe 4**) et fiche support (**annexe 4**) :

Temps 1 : Chaque élève découpe les vignettes de l'annexe 4, l'enseignant mélange les étiquettes de tous les élèves du groupe sur un plateau disposé au centre de la table. Chaque élève doit chercher 3 images correspondant à l'action de pousser et 3 images de l'action de tirer. Il les colle sur la fiche 4 bis.

Ce travail pourra être intégré au cahier du « lutteur ».

## Phase de découverte : Séance 1

### S'approprier les espaces de combat et de non combat

#### Oser s'engager dans l'action

Jeu support : "ours et chasseurs"



#### Activités langagières avant (en classe) :

Groupe classe :

1. Présentation des deux espaces : espace de lutte et de non lutte. Prévoir des rectangles de papier symbolisant des tapis (**annexe 5**), les placer sur une table et à l'aide de bouchons de liège symbolisant les personnages, expliquer les deux espaces (ces rectangles seront utilisés tout au long du module et seront donc à conserver).
2. Introduction des 6 règles d'or (**annexe 6**). Les affiches seront apportées et affichées en salle pendant la totalité du module. Ces règles seront systématiquement rappelées avant chaque début de séance d'EPS. Les vignettes (petit format) seront collées dans le cahier du lutteur.
3. Explication de la règle du jeu des ours et des chasseurs (**annexe 7**).



#### Déroulement (en salle) :

MATERIEL : 15 tapis (3X5) ou 12 (4x3) pour constituer la zone de jeu, dossards de 4 couleurs différentes

Les deux espaces : lutte/non lutte:

ECHAUFFEMENT : les élèves s'assoient autour du tapis par équipe de couleur. 4 groupes d'élèves répartis sur les 4 côtés des tapis avec des dossards de couleurs distinctes. L'enseignante donne des consignes pour construire les espaces :

- seule la zone des tapis est réservée à l'action motrice. L'enseignante donne des consignes comme : « l'équipe rouge, vous traversez les tapis en rampant » « l'équipe verte, vous traversez les tapis en roulant ».....
- sur la tapis, on se déplace en respectant la trajectoire des autres :
  - « Les rouges et les jaunes, vous vous déplacez à quatre pattes, sans toucher les autres enfants »
  - « Les verts et les bleus, vous échangez vos places sur le tapis ».

DEROULEMENT : jeu des ours et chasseurs

Prendre des photos pendant ce jeu (pour les séances de langage)

Matériel : une surface de tapis la plus grande possible (tapis côte à côte, au moins 12 tapis 2x1m) avec au centre un espace matérialisé (la tanière).

Organisation : la classe est divisée en 4 équipes. Etablir une rotation pour les 4 groupes : deux groupes luttent, deux groupes sont spectateurs.

But du jeu : *Pour les chasseurs : sortir les ours de leur tanière (les ours dorment donc ne résistent pas).*

Durée du combat (gérée par l'adulte, en utilisant une musique): 30 secondes



Activités langagières après (en classe) :

A partir des photos prises pendant la séance 1, construire une liste de verbes correspondant aux actions des chasseurs) : exemples : tirer, retourner, soulever, faire rouler, porter...

## Phase de découverte : Séance 2

S'approprier les espaces de combat et de non combat

Oser s'engager dans l'action

Jeu support : "ours et chasseurs"



### Activités langagières avant (en classe) :

Groupe classe : introduction d'une variable dans la règle du jeu des ours et des chasseurs (**annexe 7**) : l'enseignant explique aux élèves que le jeu sera différent mais la variable n'est pas donnée à ce moment là, elle sera introduite au cours de la séance d'EPS.



### Déroulement (en salle) :

MATERIEL : idem séance 1

ECHAUFFEMENT : idem séance 1

DEROULEMENT : jeu des ours et chasseurs

Organisation : idem à la séance 1 : chaque groupe devra vivre toutes les situations de jeu et tous les rôles.

But du jeu : *Pour les chasseurs : sortir les ours de leur tanière (les ours dorment donc ne résistent pas).*

1. *Reprendre d'abord le jeu à l'identique (comme pour la séance 1)*

2. *Variable : les ours sont réveillés (donc résistent) .Prendre des photos pendant ce jeu (pour la séance de langage ci-après)*

Durée du combat (gérée par l'adulte, en utilisant une musique): 30 secondes



### Activités langagières après (en classe) :

En petits groupes : les élèves expliquent ce qui a changé lorsque les ours étaient réveillés :

A partir des photos prises lors des séances 1 et 2, décrire la position de l'ours et en déduire ce qui a changé pour les chasseurs.

Dresser une liste de verbes pour les actions des ours : exemples : s'aplatir, se coller, bouger...



## Phase de découverte : Séance 3

Construire la notion d'opposition et de rôles différenciés : attaquant /défenseur  
Oser s'engager dans l'action

Jeux supports : "ours et chasseurs", "totem et indien"



### Activités langagières avant (en classe) :

Groupe classe :

1. Rappel de la variable de la règle du jeu des ours et des chasseurs (annexe 7). Reprendre les listes de verbes d'actions pour les ours et les chasseurs.
2. Explication d'un nouveau jeu : le totem et l'indien (annexe 8)



### Déroulement (en salle) :

MATERIEL : zone de tapis collective

ECHAUFFEMENT : voir liste de jeux d'échauffement (annexe 17)

DEROULEMENT :

Organisation : idem à la séance 1 : chaque groupe devra vivre toutes les situations de jeu et tous les rôles.

JEU 1 : jeu des ours et chasseurs (pour expérimenter de nouvelles stratégies d'actions correspondant aux listes de verbes)

But du jeu : *Pour les chasseurs : sortir les ours (réveillés) de leur tanière*  
*Pour les ours : rester dans la tanière*

Durée du combat (gérée par l'adulte, en utilisant une musique): 30 secondes

JEU 2 : jeu du totem et de l'indien

But du jeu : *Pour le totem : se relever*  
*Pour l'indien : empêcher le totem de se relever*

Durée du combat (gérée par l'adulte, en utilisant une musique): 30 secondes



### Activités langagières après (en classe) :

En petits groupes : faire dessiner les élèves avec des consignes très précises : Exemples : "Dessine un combat : le totem a gagné, l'indien a perdu" (pour deux groupes), "Dessine un combat : le totem a perdu, l'indien a gagné" (pour deux autres groupes). Pour cela, on donnera aux élèves une feuille sur laquelle seront dessinés les tapis (annexe 9). Une fois le dessin terminé, l'enfant, par une dictée à l'adulte, légende le dessin et exprime ses émotions par rapport à l'activité.

## Phase de découverte : Séance 4

Introduire les rôles de chronométreur et d'arbitre

Oser s'engager dans l'action

Jeu support : "les fourmis et les lézards"



### Activités langagières avant (en classe) :

Expliquer la règle du nouveau jeu : fourmis et lézards (**annexe 10**)

Expliquer les différents rôles :

Deux groupes luttent, 1 groupe arbitre, 1 groupe chronomètre.

Chronométreur : élève 1 : donne le signal du départ et de la fin de combat avec le sifflet.

Élève 2 : gère le temps (outils de gestion du temps proposés en **annexe 17**).

Arbitres : tous les élèves d'un groupe lèvent la main pour signaler le non respect de la règle du jeu.



### Déroulement (en salle) :

MATERIEL : zone de tapis collective

ECHAUFFEMENT : voir liste de jeux d'échauffement (**annexe17**)

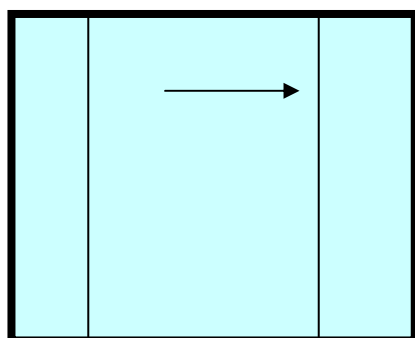
DEROULEMENT :

jeu des fourmis et des lézards

But du jeu : *Pour les fourmis : rejoindre la fourmilière*

*Pour les lézards : empêcher les fourmis de rejoindre la fourmilière*

Durée du combat (gérée par deux élèves): 30 secondes



Zone de combat



### Activités langagières après (en classe) :

En petits groupes :

1. débat philosophique autour du rôle de l'arbitre dans le jeu.

2. Dictée à l'adulte (voir **annexe 15**)

La trace de ce qui est dit sera collée dans le cahier du lutteur.

## Phase de découverte : Séance 5

Introduire le combat duel

Oser s'engager dans l'action

Jeu support : les fourmis et les lézards



### Activités langagières avant (en classe) :

En groupe (5-6 élèves) : donner à chaque élève une photo prise en salle. Celle-ci doit être différente de celle des autres. Demander à l'élève d'expliquer aux autres ce que fait la fourmi ou le lézard. Regrouper les photos et comparer les différentes stratégies utilisées par les élèves. Mettre en évidence les variables et introduire la nouvelle règle du jeu : « on joue 1 fourmi contre 1 lézard »



### Déroulement (en salle) :

Même dispositif que pour la séance 4 avec comme nouvelle consigne : 1 fourmi ne peut être combattue que par 1 lézard

Les arbitres auront pour tâche de vérifier que la nouvelle consigne est respectée.

Prendre quelques photos montrant la situation 1 lézard contre 1 fourmi



### Activités langagières après (en classe) :

Donner une planche de photos aux élèves ainsi que des gommettes. Consignes “ colle la gommette sur l'enfant qui essaye **d'empêcher...**(le lézard) “  
Cette fiche sera collée dans le cahier du “loueur”.

## Phase de référence

### Séance 1

Découvrir le dispositif et s'entraîner

Mesurer et apprécier les effets de l'activité

Jeu support : Le trésor des fourmis

Activités à mener avant la séance de référence 1 : travailler sur la notion de poids/taille afin de constituer des groupes homogènes.



Activités langagières avant (en classe) :

1. Faire la répartition des groupes :

Jaune : moins de 18 kg

Vert : 18 kg à 22 kg

Rouge : plus de 22 kg

Les poids sont donnés à titre indicatif et pourront être modifiés pour permettre une répartition d'1/3 des élèves dans chacun des groupes.

2. Reprendre les rectangles de papier symbolisant les tapis et les bouchons en liège pour expliquer le nouvel espace de lutte : deux tapis par combat

3. Expliquer le nouveau fonctionnement : dans le groupe de 4, deux élèves combattent, un élève est chronométreur et un autre est arbitre (pour la gestion du temps).

4. Expliquer la règle du jeu (**annexe 11**)



Déroulement (en salle) :

**BUT :**

- pour la fourmi, conserver le maximum de ballons jusqu'à la fin de la partie. La fourmi dispose de 3 ballons (dans une caisse hors de la zone de combat). Elle peut aller en chercher un dès qu'elle a perdu le précédent.
- pour le lézard, prendre les 3 ballons de la fourmi. Le lézard ne peut pas prendre de ballon dans la caisse de la fourmi.

**DISPOSITIF :**

- matériel :

Les tapis sont disposés en îlots de deux tapis (6 îlots en tout) répartis dans la salle.

Pour chaque îlot, prévoir un cerceau pour les ballons gagnés par le lézard et un pour ceux gagnés par la fourmi et une caisse avec 3 ballons. Mettre les affiches fourmis et lézards à l'intérieur des cerceaux (**annexe 16**).

- organisation :

Groupes de 4 élèves de même couleur

Chaque élève fait 6 combats individuels, 3 en tant que fourmi, 3 en tant que lézard. Quand il ne combat pas, l'élève est chronométreur ou arbitre.

**CONSIGNES :**

A tour de rôle vous choisirez un adversaire parmi votre groupe de couleur. Vous aurez avec lui à faire deux combats :

. Un où vous serez fourmi

. Un où vous serez lézard.

Le combat est terminé quand l'arbitre donne le signal.

Pour vous reposer entre 2 combats, vous serez chronométreur ou arbitre.

**Remarque** : la consigne étant longue, il est souhaitable de la faire vivre avec un quatuor.

**DUREE :**

Chaque combat dure 30 secondes. Pour donner la durée, on peut utiliser un outil en **annexe 17**.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Que tous les élèves aient effectué les combats (6)
- Qu'ils aient joué le rôle de chronométreur et d'arbitre



Activités langagières après (en classe) :

Dessiner le nouveau dispositif (les tapis en îlots 2 tapis + 2 lutteurs + 1 arbitre + 1 chronométreur). Donner une feuille sur laquelle seule la consigne est inscrite afin de voir si les élèves se sont appropriés le nouveau dispositif.

## Phase de référence

### Séance 2

#### S'évaluer

### Mesurer et apprécier les effets de l'activité

Jeu support : le trésor des fourmis



#### Activités langagières avant (en classe) :

L'enseignant explique pour chaque groupe de 4 élèves, de même poids, la fiche de score. Il indique que lors de la séance en salle, il faut coller à la fin de chaque combat le nombre de gommettes correspondant au nombre de ballons gagnés sous le prénom ou la photo dans la case correspondant. (**Annexe 12**).



#### Déroulement (en salle) :

Identique à la séance 1 + feuille de score

Prévoir des gommettes de la même couleur que le groupe.



#### Activités langagières après (en classe) :

En groupe de couleur :

- Exploitation de la fiche de résultat pour savoir

➤ le nombre de combat gagné

➤ le nombre de combat gagné en tant que fourmi et en tant que lézard

➤

- Exprimer son ressenti : ai-je préféré être fourmi ou lézard, par exemple?

- Reconnaître les stratégies efficaces. Réaliser une affiche collective indiquant :

➤ Comment faire pour garder le ballon ?

➤ Comment faire pour prendre le ballon ?

Les stratégies évoquées seront inscrites dans le cahier du lutteur.

## Phase de transformation : Séances 1 à 7

### Saisir et maintenir

Oser s'engager dans l'action, jouer les rôles d'attaquant, de défenseur, d'arbitre et de chronométreur

Les jeux utilisés lors de cette phase seront ceux proposés lors de la rencontre USEP mais aussi d'autres jeux issus du module de l'IEN de la Part Dieu.



#### Activités langagières avant (en classe) :

Avant chaque séance, les jeux seront présentés en classe à l'aide des affiches de jeux (**annexe 13**).



#### Déroulement (en salle) :

7 séances de structuration seront prévues selon l'organisation suivante :

Séances 1 et 2 : jeux : "serpent" et "maman/bébé"

Séances 3 et 4 : jeux : "hérisson" et "ours dans sa tanière"

Séances 5 et 6 : jeux : "sortir de la maison" et "le chasseur et la tortue"

Séance 7 : reprendre les jeux sélectionnés pour la rencontre USEP.



#### Activités langagières après (en classe)

Pistes possibles d'exploitation :

- Dessiner : Exemple : "dessiner un enfant qui joue à la "tortue" et qui a gagné" "Dessiner le jeu que l'on préfère", entre autres.
- A partir d'un plan faisant apparaître les tapis, dessiner les élèves qui jouent, qui arbitrent et qui chronomètrent.
- A l'aide des rectangles de papier et des bouchons en liège, expliquer le jeu, les stratégies (comment tu as fait pour gagner ?)....
- Identifier les rôles d'attaquant et de défenseur dans les divers jeux.

## Phase de référence finale : Séance 1

### S'exercer

#### Transférer les compétences corporelles acquises pendant la phase de structuration à une situation de jeu collectif

Avant la séance 1 : l'enseignante fait 6 équipes hétérogènes de 4 élèves. Dans chaque équipe, répartir équitablement des élèves de catégories de poids différentes.



#### Activités langagières avant (en classe) :

En collectif : à partir des affiches (**annexe 14**), présenter les jeux suivants : "Les chasseurs et crocodiles" "les jardiniers et les voleurs de cerises"

Insister sur les critères de réussite : **c'est l'équipe qui gagne.**



#### Déroulement (en salle) :

Voir fiches (**annexe 14**)

6 groupes de 4 élèves identifiés par couleur ou symbole (formes géométriques ...)

2 zones de jeux.

Dans chaque zone : 3 équipes : deux équipes combattent pendant que la troisième arbitre et chronomètre.



#### Activités langagières après (en classe) :

Revenir sur le vécu. Chaque équipe fait une dictée à l'adulte pour expliquer les procédures et leurs difficultés... Les élèves font une conclusion quant à l'efficacité de leur choix tactique (ce que l'on a fait et qui nous a permis de gagner, ce qui n'a pas permis de gagner) . Un élève sera nommé rapporteur pour expliquer au groupe-classe les stratégies efficaces lors de la séance qui précédera l'évaluation.



## Phase de référence finale : Séance 2

### S'évaluer

Transférer les compétences corporelles acquises pendant la phase de structuration à une situation de jeu collectif



#### Activités langagières avant (en classe) :

Le rapporteur de chaque groupe présente ce qui a été dit dans son groupe.

Présenter le système de comptage de points : les abaquas.

1 abaque par équipe identifiée par le symbole de chaque groupe (couleur ou dessin...).

On comptabilisera le nombre d'objets gagnés (cerises ou anneaux) par chaque équipe et on mettra un nombre identique de pions sur l'abaque.



#### Déroulement (en salle) :

Identique à la séance 1 + abaquas



#### Activités langagières après (en classe) :

Faire le bilan de ce que l'on a appris en jeux d'opposition.

Reprendre la réglette des émotions pour finaliser le ressenti sur l'activité.

Parler de la rencontre USEP et présenter le dispositif choisi en réunion de secteur.

Comptabiliser les pions et les reporter sur une bande numérique. Comparer le résultat du combat à la stratégie utilisée lors de ce combat.