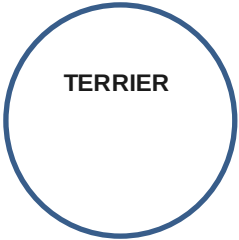


Compétence		<b>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives</b>		
Logique interne		<b>S'opposer de manière duelle : affronter un adversaire sur un espace délimité en lui imposant une contrainte spécifique dans le respect de règles de sécurité</b>		
Activité support		<b>Jeux d'opposition</b>		
		<b>10 h pratique effective</b>	<b>Après 20 h de pratique effective</b>	<b>Après 30 h de pratique effective</b>
Ce que disent les programmes de la compétence dans l'APS		Par la pratique d'activités qui comportent des règles, ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives		Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement - Jeux de lutte : agir sur son adversaire pour l'immobiliser
Compétences dans l'APS attendue		Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives Se repérer et se déplacer dans l'espace		
<b>R e s o u r c e s à d é v e l o p p e r</b>	Motrices	Maîtriser quelques actions simples (attraper, exercer une poussée, tirer)	Maîtriser quelques actions simples (attraper, exercer une poussée, tirer) Contrôler sa stabilité (équilibre) Gérer l'intensité de l'action motrice Résister en trouvant la posture adéquat	En tant qu'attaquant : saisir l'adversaire, le déséquilibrer, le retourner, le faire sortir de l'espace de combat. Départ à genou En tant que défenseur : se libérer des saisies, reconstruire ses appuis en fonction des déséquilibres pour ne pas se retourner
	Méthodologiques	Identifier l'espace du jeu (notions d'intérieur et d'extérieur )	Identifier le but du jeu, l'espace	Identifier l'espace du jeu (notions d'intérieur et d'extérieur de la zone d'opposition)
	Connaissances	Comprendre et appliquer les règles de sécurité : rester sur le tapis, ne pas se laisser faire mal, ne pas faire mal à l'autre, respecter les codes Comprendre une règle : la contrainte du jeu Construire la notion d'opposition Savoir dire si j'ai réussi et pourquoi		En tant qu'arbitre : arrêter le combat quand la règle n'est pas respectée ou à la sortie de l'espace de combat.
	Attitudes	Participer activement. Accepter l'opposition. Oser s'engager Contrôler ses émotions (accepter la défaite, relativiser la victoire)	Trouver des prises efficaces et connaître les règles d'or Accepter le combat accepter de résister	

<p>Test permettant de valider la compétence</p>	<p><i>Dispositif</i> : Le terrier du renard</p> <p><i>But</i> : Prendre l'initiative pour amener son adversaire dans une zone délimitée par exemple un tapis (le terrier). Attaquant/défenseur : alternance des rôles.</p> <div data-bbox="414 316 938 804" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Zone de jeu</p>  <p>TERRIER</p> </div> <p>Un attaquant se déplace dans la zone de jeu pour attraper le défenseur et l'amener dans son terrier. Le défenseur se déplace puis lutte pour ne pas être capturé.</p> <p><i>Tâche</i> : Saisir, tirer, pousser pour déplacer et faire entrer son adversaire sur le tapis.</p> <p><i>Indicateurs de réussite</i> : l'adversaire a le corps dans la zone.</p>	<p><i>Dispositif</i> : Retourner la tortue</p> <p><i>But</i> : retourner son adversaire qui est groupé sur le sol. Attaquant/défenseur alternance des rôles.</p> <p><i>Tâches</i> : saisir, pousser, tirer pour retourner</p> <p><i>Indicateurs de réussite</i> : l'attaquant a réussi si il bloque le dos de son adversaire pendant 3 secondes au sol.</p>	<p><i>Dispositif</i> : Jeu du Sumo</p> <p><i>But</i> : Pousser l'autre en dehors du tapis et ne pas en sortir soi même. Proposer différentes positions de départ. Rôles attaquant/défenseur simultanés.</p> <p><i>Tâche</i> : Saisir, tirer, pousser pour déplacer</p> <p><i>Indicateurs de réussite</i> : L'adversaire a perdu dès qu'il a un pied hors de la zone. Je gagne si je reste à l'intérieur de la zone</p>
---	--	---	--