

LES JEUX DE LUTTE

SOMMAIRE

| | |
|--|---------------------|
| I - Définition de l'activité « Jeux de Lutte » | Page 2 |
| II - Composantes de l'activité | Page 3 |
| III - Règles incontournables de l'activité | Page 4 |
| IV - Construire une unité d'apprentissage au cycle 1 | Page 5 |
| V - Construire une unité d'apprentissage au cycle 2 | Page 6 |
| VI - Construire une unité d'apprentissage au cycle 3 | Page 7 |
| VII - Organisation type d'une séance | Page 8 |
| VIII - Répertoire de situations | Pages 9 à 17 |
| IX - Annexes : | |
| Fiche de résultats | Page 18 |
| Bibliographie | Page 19 |

I – DEFINITION DE L'ACTIVITE « JEUX DE LUTTE »

1.1 Spécificité

C'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.

1.2 Les enjeux de l'activité : pourquoi proposer la lutte aux élèves de l'école primaire ?

Pour leur permettre d'apprendre à gérer la contradiction entre le risque et la sécurité, c'est-à-dire attaquer et simultanément se défendre, assurer leur sécurité et celle d'autrui.

- apprendre à s'engager dans un contact corporel proche,
- ajuster rapidement ses conduites par rapport à celles de son adversaire,
- apprendre à maîtriser effectivement une situation conflictuelle de corps à corps,
- accepter de perdre,
- acquérir des comportements citoyens en visant l'exercice de la responsabilité, de l'autonomie.

1.3 Ressources mobilisées

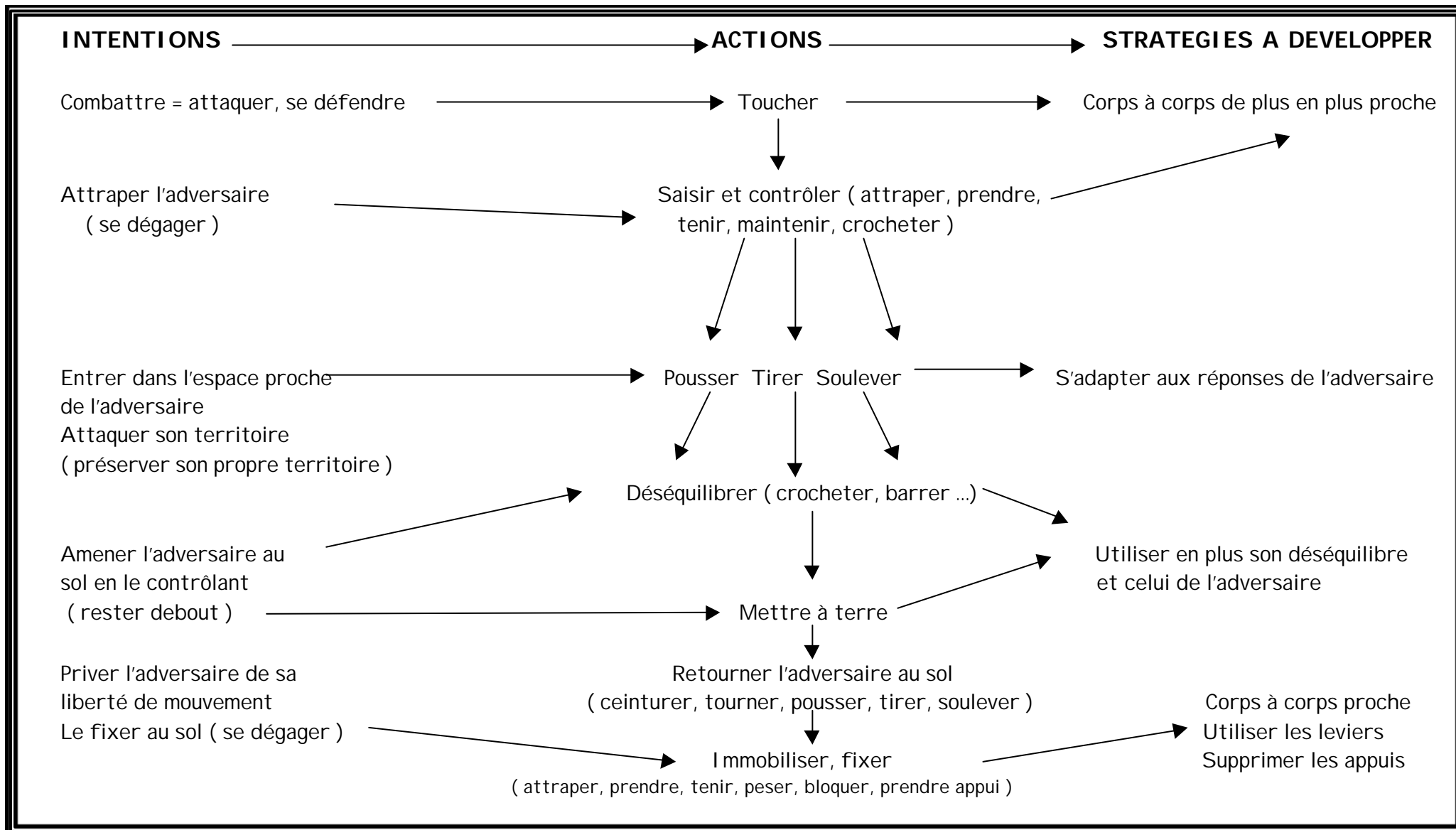
Motricité : assurer ses appuis, contrôler son équilibre, coordonner ses mouvements, tirer, pousser, saisir, porter, toucher, traîner, éviter, soulever, immobiliser, retourner.....

Cognitif : élaborer des stratégies, construire et s'approprier les règles de fonctionnement, évaluer, décider, observer, reconnaître, comparer.

Socio-affectif : maîtriser ses émotions, canaliser son agressivité, oser prendre des « risques », respecter les règles, accepter la défaite, respecter l'autre.

II. COMPOSANTES DE L'ACTIVITE :

Développer et adapter des conduites motrices permettant la mise en œuvre de stratégies individuelles à partir de prises d'informations : sur l'adversaire, sur l'environnement.



III – REGLES INCONTOURNABLES DE L'ACTIVITE

- proposer des espaces bien délimités et protégés (tapis) en dehors desquels il n'y a pas de jeu possible.
- proposer des temps de jeu limités et très courts (30 sec, 1mn, 1mn30) avec signal de début et de fin de jeu.

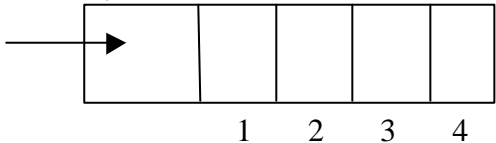
Règles minimales de sécurité

- retirer les bijoux ou tout objet pouvant blesser.
- retirer les chaussures.
- établir avec les élèves, petit à petit, des règles de sécurité les conduisant à :
 - **ne pas se faire mal.**
 - **ne pas faire mal.**
 - **ne pas se laisser faire mal.**

Matériel à utiliser

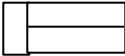
- tapis, épaisseur 4 à 5 cm (mousse dense) de 2m x 1m
- chronomètres
- petit matériel : foulards, pinces à linge, cerceaux, balles, ballons, etc...

IV - CONSTRUIRE UNE UNITE D'APPRENTISSAGE AU CYCLE 1

| Compétences spécifiques | Situation de référence | Situations d'apprentissage | Compétences visées |
|---|---|---------------------------------------|-------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> A Entrer dans un jeu de saisie : A1 - avec objet médian A2 - sans objet médian | <p>Exemple : <u>le serpent</u></p> <ul style="list-style-type: none"> But : maîtriser et stopper la progression de l'adversaire (le serpent) qui rampe avant qu'il ne sorte de l'espace défini Aménagement matériel : 3 tapis (2m X 1m) mis bout à bout Consignes de sécurité : départ allongé pour le serpent et à genoux pour le chasseur Critères de réussite : la zone d'immobilisation de l'adversaire (de 1 à 4)  <p>Les comportements observés par l'enseignant permettront de choisir les situations d'apprentissage</p> | S1 – La queue du diable (page 9) | A1 – B1 – B2 – C |
| <ul style="list-style-type: none"> B Appréhender les notions : B1 - d'espace B2 - de territoire | | S2 – Traverser un territoire (page 9) | A1 – B2 – C – D |
| <ul style="list-style-type: none"> C Développer des stratégies individuelles : - de saisie et d'évitement | | S3 – Voler les ballons (page 10) | A1 – B1 – C – D |
| <ul style="list-style-type: none"> D Mettre en relation le score avec le résultat de l'action | | S4 – Exclure du territoire (page 10) | A2 – C – D |
| | | S5 – Arrêter les fourmis (page 11) | A2 – C – D |
| | | S6 – Le pot de colle (page 11) | A2 – C |

La situation de référence sera mise en place en début d'unité d'apprentissage (évaluation diagnostique) et en fin d'apprentissage (évaluation des progrès).

V - CONSTRUIRE UNE UNITE D'APPRENTISSAGE AU CYCLE 2

| Compétences spécifiques | Situation de référence | Situations d'apprentissage | Compétences visées |
|--|---|---|--------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> E Construire le corps à corps en acceptant l'opposition duelle momentanée : <ul style="list-style-type: none"> - parvenir à des saisies nombreuses, rapides et efficaces pour ceinturer, arrêter, exclure ... | <p>Exemple : <u>Exclure ou déséquilibrer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> But : faire sortir l'adversaire de l'espace de jeu ou le déséquilibrer dans l'espace de jeu pour l'amener au sol Aménagement matériel : <ul style="list-style-type: none"> - groupes de 3 élèves (1 X 1 avec 1 arbitre) - 3 tapis par groupe - changement de rôle  <ul style="list-style-type: none"> Critères de réussite : <ul style="list-style-type: none"> - but atteint = 1 point - nombre de points marqués pendant le temps de jeu (1min 30 maximum) | S7 – Les gendarmes et les voleurs (page 12) | E – G – H |
| <ul style="list-style-type: none"> F Retourner et immobiliser l'adversaire avec efficacité (au sol) | | S8 – Franchir la rivière en poussant l'adversaire (page 12) | E – G – H |
| <ul style="list-style-type: none"> G Développer la prise d'information rapide dans les domaines de la vision, du toucher (saisies) et du déplacement de l'adversaire | | S9 - Franchir la rivière en tirant l'adversaire (page 13) | E – G – H |
| <ul style="list-style-type: none"> H Construire et accepter les règles : <ul style="list-style-type: none"> - du jeu (rôle d'arbitre) - de fonctionnement | | S10 – Se relever (page 13) | E – F - G |
| | S11 – C'est mon pied (page 14) | E – G | |
| | S12 – La tortue (page 14) | F – G - H | |

VI - CONSTRUIRE UNE UNITE D'APPRENTISSAGE AU CYCLE 3

| Compétences spécifiques | Situation de référence | Situations d'apprentissage | Compétences visées |
|--|---|--|--------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> I1 Maîtriser l'assaut-duel (déséquilibrer l'adversaire, le faire chuter, l'immobiliser) I2 Résister à son adversaire par des parades adaptées | <p>Exemple : <u>Amener l'adversaire au sol et l'immobiliser</u></p> <p>1 – phase diagnostique : le défenseur est accroupi, l'attaquant debout</p> <ul style="list-style-type: none"> but : amener le défenseur au sol (contact épaules) et l'immobiliser sur le dos <p>• Aménagement matériel : groupe de 4 (1 X 1 et 2 arbitres) 3 tapis de 2m X 1m temps de jeu : 1mn par match (6 matchs)</p> <p>• Critères de réussite : points marqués sur fiche de résultat (voir fiche page 17)</p> | S13 – Le combat de coqs (page 15) | I2 – J – K |
| <ul style="list-style-type: none"> J Maîtriser affectivement et physiquement une série de combats | | S14 – Amener au sol à partir d'une prise (page 15) | I1 – I2 – K |
| <ul style="list-style-type: none"> K Coordonner les actions et réactions pour utiliser la force de l'autre : - attaquer, contre-attaquer, se défendre | | S15 – Faire toucher les épaules (page 16) | I1 – I2 – K |
| | | S16 – Tirer l'adversaire (page 16) | I1 – I2 – K |
| <ul style="list-style-type: none"> L Organiser, gérer un tournoi (recherche de l'autonomie dans le fonctionnement) | 2 – phase d'évaluation en fin d'apprentissage : Idem mais sans différenciation attaquant/défenseur et départ debout pour les 2 adversaires | S17 – Pousser l'adversaire (page 17) | I1 – I2 – K |
| | | S18 – Le tournoi (page 17) | L - J |

VII - ORGANISATION TYPE D'UNE SEANCE

- Règles de sécurité

Après l'instauration des règles minimales de sécurité (comme retirer les bijoux ou tout objet pouvant blesser) établir progressivement, avec les élèves, d'autres règles qui seront énoncées clairement :

- *ne pas se faire mal* (exemple : pas de tête en hypertension) ;
- *ne pas faire mal à l'autre* (exemple : ne pas saisir au cou) ;
- *ne pas se laisser faire mal* (exemple : si l'on a mal, avertir en tapant deux fois sur le tapis ou sur l'adversaire) ;

- **Faire un échauffement spécifique** faisant appel à des actions élémentaires de l'opposition : tirer, porter, chuter, rouler...

• **Proposer des temps de jeu de courte durée** (entre 30 secondes et 1 min 30 maximum, selon le jeu choisi et l'âge des enfants) avec des signaux précis de début et de fin d'action.

• **Organiser une rotation rapide permettant de changer de rôle, d'adversaire, dans une succession de phases de jeu:**

- découverte et respect de la consigne ;
- brève analyse des comportements et ajustement ;
- respect de la consigne, déroulement... ;
- analyse de la qualité des réponses et découverte de la règle d'action (énoncé) ;
- vérification de la mise en œuvre de la règle d'action.

- **Proposer un temps de relaxation en fin de séance.**

- **Faire un bilan de la séance.**

| <p style="text-align: center;">SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 1 « LA QUEUE DU DIABLE »</p> | <p style="text-align: center;">SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 2 « TRAVERSER UN TERRITOIRE »</p> |
|--|--|
| <p>Aménagement matériel et formes de groupement</p> <ul style="list-style-type: none"> - espace limité et balisé (environ 4 m² pour 2 élèves), - les élèves sont dispersés ; chacun a un foulard (ou une cordelette), - un contre un ou un groupe contre un autre. <p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour les uns, attraper un foulard, - pour les autres, ne pas se faire prendre son foulard. <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> - le foulard placé dans le dos doit être visible et dépasser suffisamment pour être attrapé, - quand on a attrapé un foulard, on le rend et on a un point, - les contacts sont permis, - durée du jeu : 1 min 30, - changement de rôle après deux parties. <p>Critère de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> - nombre de points marqués. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - espace, - mode de contacts, - les élèves sont à quatre pattes, - emplacement du foulard (dos, cheville...) | <p>Aménagement matériel et formes de groupement</p> <ul style="list-style-type: none"> - un espace rectangulaire de 10 m x 8 m ; à l'intérieur, une zone de tapis de 8 m x 3 m pour les renards, - un groupe de lapins avec une queue chacun, un « terrier » matérialisé à chaque extrémité du terrain, avec une réserve de foulards, - un groupe de renards, sans queue, répartis sur la zone de tapis. <p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour les lapins, traverser le territoire et arriver dans son terrier sans se faire prendre sa queue, - pour les renards, attraper le plus de queues possible. <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> - lapins et renards sont à quatre pattes (genoux, pieds et mains), - les renards ne doivent pas sortir de leur territoire, - au signal, les lapins sortent de leur terrier, - changement de rôle après trois passages, - possibilité pour les lapins de puiser une queue dans la réserve. <p>Critère de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> - comptabilisation des foulards attrapés par chaque groupe de renards à l'issue des trois passages. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - place du foulard, - mode de déplacement - nombre de renards. |

| <p style="text-align: center;">SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 3 « VOLER LES BALLONS »</p> | <p style="text-align: center;">SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 4 « EXCLURE DU TERRITOIRE »</p> |
|---|---|
| <p>Aménagement matériel et formes de groupement</p> <ul style="list-style-type: none"> - la zone de jeu est constituée d'une douzaine de tapis, - un groupe d'élèves à quatre pattes, avec un ballon chacun, répartis sur la zone de jeu, - un groupe de « voleurs » à quatre pattes, à l'extérieur de la zone jeu, - dossards pour différencier les deux groupes, - une caisse pour récupérer les ballons « volés ». <p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour les uns, ne pas se faire prendre le ballon, - pour les autres, prendre le ballon et le porter dans la caisse. <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> - quand on a perdu son ballon on sort du tapis, - quand on a pris un ballon, on le porte dans la caisse, - durée : 1 min 30, - changement de rôle après deux parties. <p>Critère de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> - nombre de ballons récupérés par chaque groupe de voleurs à l'issue du jeu. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - taille de l'objet : balle ou ballon, - raccourcir la durée de jeu. | <p>Aménagement matériel et formes de groupement</p> <ul style="list-style-type: none"> - 12 à 14 tapis répartis dans un espace de 12 m x 12 m, - un occupant par tapis, à plat ventre, - un nombre équivalent de joueurs (la moitié du groupe-classe), sans « maison » en début de partie et à quatre pattes. <p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour les joueurs « sans maison », exclure un occupant de son tapis et prendre sa place, - pour les « occupants », résister pour rester sur son tapis. <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> - dès que l'on est exclu, on cherche un autre tapis, - un seul occupant à la fois par tapis, - on n'a pas le droit de s'accrocher aux bords du tapis, - durée de la partie : 3 min. - inverser les rôles pour la deuxième partie. <p>Critère de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> - nombre d'exclusions pour chacun pendant la partie. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - un occupant exclu peut chercher un autre tapis, - position de l'occupant : à genoux, sur le dos... |

| <p style="text-align: center;">SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 5 « ARRETER LES FOURMIS »</p> | <p style="text-align: center;">SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 6 « LE POT DE COLLE »</p> |
|---|--|
| <p>Aménagement matériel et formes de groupement</p> <ul style="list-style-type: none"> - espace de 8 m x 8 m, - trois équipes de 6 à 9 joueurs, hétérogènes quant aux gabarits, - une équipe de chasseurs (attaquants) à quatre pattes sur l'espace tapis (8 m x 2 m), - une équipe de fourmis à 4 pattes en dehors de l'espace tapis, - une équipe d'arbitres, garante des règles. <p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour les fourmis : traverser l'espace tapis sans se faire arrêter, - pour les chasseurs : arrêter le plus de fourmis possible, - pour les arbitres : faire respecter les règles. <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> - chaque chasseur immobilisant une fourmi pendant 3 secondes marque un point, - les fourmis arrêtées jouent à nouveau au passage suivant, - changement de rôle après 3 passages, chacun joue les 3 rôles, - les arbitres notent à chaque passage les points marqués par les chasseurs (prévoir un tableau des scores). <p>Critère de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> - nombre de points acquis par chaque équipe de chasseurs et comparaison des scores obtenus par chaque équipe après 3 passages. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - mode de déplacement des chasseurs, - nombre de chasseurs inférieur au nombre de fourmis. | <p>Aménagement matériel et formes de groupement</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 tapis de 2 m x 1 m pour 3 élèves, - équipes de 3 (2 joueurs + 1 arbitre) <p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour l'un des joueurs « le pot de colle », s'accrocher à une partie du corps de l'autre qui essaie de se dégager le plus vite possible, - pour l'arbitre, faire respecter les règles et désigner le vainqueur. <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> - le joueur « pot de colle » tient le joueur (D) qui se défend, - le joueur (D) tente de se libérer, - durée du jeu : 30 secondes maximum, - changement de rôle après chaque passage. <p>Critères de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> - un point pour le vainqueur à chaque passage, - nombre de points acquis dans chacun des rôles de combattant. <p>Variable</p> <ul style="list-style-type: none"> - indiquer la prise au niveau du corps. |

| <p align="center">SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 7 « LES GENDARMES ET LES VOLEURS »</p> | <p align="center">SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 8 « FRANCHIR LA RIVIERE EN POUSSANT L'ADVERSAIRE »</p> |
|--|--|
| <p>Aménagement matériel et formes de groupement</p> <ul style="list-style-type: none"> - deux espaces de jeu de 6 m x 6 m, - un groupe de 12 à 14 joueurs par espace, - deux équipes de 6-7 joueurs par espace : une équipe de gendarmes, une équipe de voleurs, - deux arbitres par espace de jeu, - chaque gendarme tient un voleur qui, au signal, tente de lui échapper. <p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour les voleurs : parvenir à s'échapper, - pour les gendarmes : maintenir le voleur dans l'espace de jeu, le ceinturer. <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> - on se déplace à quatre pattes, - un voleur a réussi à s'échapper lorsqu'il s'est dégagé de l'étreinte du gendarme et est sorti du tapis, - les gendarmes n'ont pas le droit de sortir du tapis, - changement de rôle après 2 manches d' 1 min 30. <p>Critères de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> - nombre de voleurs échappés à chaque partie, - comparaison des scores des équipes de voleurs à l'issue du jeu. <p>Variable</p> <ul style="list-style-type: none"> - déplacement debout. | <p>Aménagement matériel et formes de groupement</p> <ul style="list-style-type: none"> - une rivière matérialisée par 2 lignes au sol, distantes de 2 m, - 1 attaquant et 1 défenseur sur l'une des berges. <p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'attaquant doit pousser le défenseur pour lui faire traverser les 2 lignes, - le défenseur doit résister à l'attaquant. <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> - au départ, attaquants et défenseurs sont debout, - les rôles sont inversés après chaque réussite, - durée maximum d'une manche : 30 secondes. <p>Critère de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'attaquant marque un point s'il réussit à faire franchir la rivière au défenseur durant le temps imparti. Sinon, c'est le défenseur qui marque un point. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - ne pas utiliser les mains pour pousser, - le défenseur se met à quatre pattes. |

| <p align="center">SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 9 « FRANCHIR LA RIVIERE EN TIRANT L'ADVERSAIRE »</p> | <p align="center">SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 10 «SE RELEVER»</p> |
|--|---|
| <p>Aménagement matériel et formes de groupement</p> <ul style="list-style-type: none"> - une rivière matérialisée par 2 lignes au sol, distantes de 2 m, - 1 attaquant et 1 défenseur sur l'une des berges. <p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'attaquant va tirer le défenseur pour lui faire traverser les 2 lignes, - le défenseur doit résister à l'attaquant. <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> - au départ, attaquants et défenseurs sont debout, - les rôles sont inversés après chaque réussite, - durée maximum : 30 secondes. <p>Critère de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'attaquant marque un point s'il réussit à faire franchir la rivière au défenseur durant le temps imparti. Sinon, c'est le défenseur qui marque un point. <p>Variables</p> <ul style="list-style-type: none"> - interdire la prise aux bras, - le défenseur se met à quatre pattes. | <p>Aménagement matériel et formes de groupement</p> <ul style="list-style-type: none"> -un tapis de 2x1 pour trois élèves. -chaque trio est composé d'un attaquant (A), d'un défenseur (D), d'un arbitre. <p>But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> -pour les attaquants : essayer de se relever. -pour les défenseurs : empêcher (A) de se relever. -pour l'arbitre : faire respecter les règles et apprécier la victoire ou la défaite de (A). <p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> -le joueur (A) est couché sur le dos ou le ventre et est maintenu par (D). -au signal, (A) essaie de se relever, (D) tente de l'en empêcher. -temps de fonctionnement, 45 sec. maximum. -changement de rôle à chaque passage. -chacun passe trois fois dans chaque rôle. <p>Critères de réussite.</p> <ul style="list-style-type: none"> -un point pour le vainqueur de chaque passage. -nombre de points acquis dans les rôles d'attaquant et de défenseur. |

| <p style="text-align: center;">SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 11 « C'EST MON PIED »</p> | <p style="text-align: center;">SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 12 « LA TORTUE »</p> |
|--|--|
| <p>Aménagement matériel et formes de groupement -trois tapis minimum de 2x1 pour trois élèves. -chaque trio est composé d'un attaquant (A), d'un défenseur (D), d'un arbitre.</p> <p>But du jeu -pour les attaquants : essayer de déséquilibrer (D). -pour les défenseurs : tenter de rester debout. -pour l'arbitre : faire respecter les règles et apprécier la victoire ou la défaite de (A).</p> <p>- Règles -le joueur (A) tient le joueur (D) au niveau de la cheville, ce dernier étant en équilibre sur une jambe. -au signal, (A) essaie de déséquilibrer (D) qui tente de l'en empêcher. -temps de fonctionnement, 45 sec. maximum. -changement de rôle à chaque passage. -chacun passe trois fois dans chaque rôle.</p> <p>Critères de réussite. -un point pour le vainqueur de chaque passage. -nombre de points acquis dans les rôles d'attaquant et de défenseur.</p> <p>Variables -prise à un genou.</p> | <p>Aménagement matériel et formes de groupement -petits îlots de deux tapis pour trois élèves de gabarits proches : une tortue à quatre pattes, un chasseur à genoux et un arbitre par espace.</p> <p>But du jeu -pour le chasseur : retourner la tortue pour la mettre sur le dos et l'y maintenir trois secondes. -pour la tortue : ne pas se laisser retourner ni maintenir dos au tapis. -pour l'arbitre : faire respecter les règles et apprécier la victoire ou la défaite du chasseur.</p> <p>Règles -tortue à quatre pattes pouvant faire tout ce qu'elle souhaite sauf se redresser. -chasseur à genoux, placé perpendiculairement par rapport à la tortue, et devant toujours avoir au moins un genou au sol. -durée maxi du combat : 1 min. -trois passages dans chacun des rôles.</p> <p>Critères de réussite. -pour le chasseur, un point quand la tortue est retournée. -comparaison des scores de chacun, dans le rôle du chasseur.</p> |

| <p style="text-align: center;">SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 13 « COMBAT DE COQS »</p> | <p style="text-align: center;">SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 14 « AMENER AU SOL A PARTIR D'UNE PRISE ».</p> |
|---|--|
| <p>Aménagement matériel et formes de groupement -petits îlots de deux tapis pour trois élèves de gabarits proches : deux « combattants » accroupis et un arbitre par espace.</p> <p>But du jeu -chacun des « combattants » essaie de déséquilibrer et faire tomber l'autre. -pour l'arbitre : faire respecter les règles et apprécier la victoire de l'un des deux « combattants ».</p> <p>Règles -il faut absolument que les deux « combattants » se tiennent accroupis. -chacun ne peut déséquilibrer l'autre qu'en poussant mains contre mains. -chacun peut se déplacer en sautillant sans se relever. -durée maxi du combat : 1 min. -trois passages contre chacun des deux autres membres du groupe.</p> <p>Critères de réussite. -un point à celui qui déséquilibre l'autre (partie du corps autre que les pieds mis en contact avec le sol) dans le temps imparti. -comparaison des scores de chacun.</p> | <p>Aménagement matériel et formes de groupement -trois tapis de 2x1 pour trois élèves. -chaque trio est composé d'un attaquant (A), d'un défenseur (D), d'un arbitre.</p> <p>But du jeu -l'attaquant doit amener le défenseur au sol à partir d'une saisie imposée (une jambe, une épaule, la taille, bras...). -le défenseur doit résister pour éviter la chute. -pour l'arbitre : faire respecter les règles et apprécier la victoire de l'un des deux « combattants ».</p> <p>Règles -ne pas saisir d'autres parties du corps que celles proposées. -contrôler la chute du défenseur (sécurité). -durée maxi du combat : 1 min. -trois passages dans chacun des rôles.</p> <p>Critères de réussite. -un point pour le vainqueur de chaque passage. -nombre de points acquis dans les rôles d'attaquant et de défenseur.</p> |

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 15
« FAIRE TOUCHER LES EPAULES »

Aménagement matériel et formes de groupement

-deux tapis de 2x1 pour trois élèves.
-chaque trio est composé d'un attaquant (A), d'un défenseur (D), d'un arbitre.

But du jeu

-au signal l'attaquant doit amener les épaules de son adversaire au contact du sol (plat dos).
-le défenseur doit résister pour éviter cet état.
-pour l'arbitre : faire respecter les règles et apprécier la victoire de l'un des deux « combattants ».

Règles

-l'attaquant est à genoux.
-le défenseur est assis.
-durée maxi du combat : 1 min.
-trois passages dans chacun des rôles.

Critères de réussite.

-un point pour le vainqueur de chaque passage.
-nombre de points acquis dans les rôles d'attaquant et de défenseur.

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 16
«TIRER l'adversaire qui veut me faire tomber»

Aménagement matériel et formes de groupement

-trois tapis de 2x1 installés dans le sens de la longueur.
-chaque trio est composé d'un attaquant (A), d'un défenseur (D), d'un arbitre.

But du jeu

-position de départ : A et D sont sur le tapis 1.
-l'attaquant doit tirer son adversaire sur le tapis 3.
-le défenseur résiste et tente de faire tomber l'attaquant.
-pour l'arbitre : faire respecter les règles et apprécier la victoire de l'un des deux « combattants ».

| | | |
|--------------|----------|----------|
| D 1 A | 2 | 3 |
|--------------|----------|----------|

Règles

-les «combattants» se tiennent par les mains, les bras ou les épaules.
-l'attaquant ne peut que tirer.
-durée maxi du combat : 1 min 30 sec.
-deux à trois passages dans chacun des rôles.

Critères de réussite.

- un point pour le vainqueur de chaque passage.
-nombre de points acquis dans les rôles d'attaquant et de défenseur.

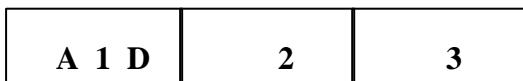
SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 17
«POUSSER l'adversaire qui veut me faire tomber»

Aménagement matériel et formes de groupement

- trois tapis de 2x1 installés dans le sens de la longueur.
- chaque trio est composé d'un attaquant (A), d'un défenseur (D), d'un arbitre.

But du jeu

- position de départ : A et D sont sur le tapis 1.
- l'attaquant doit pousser son adversaire sur le tapis 3.
- le défenseur résiste et tente de faire tomber l'attaquant.
- pour l'arbitre : faire respecter les règles et apprécier la victoire de l'un des deux « combattants ».



Règles

- les «combattants» se tiennent par les mains, les bras ou les épaules.
- l'attaquant ne peut que pousser
- durée maxi du combat : 1 mn 30 sec.
- deux à trois passages dans chacun des rôles.

Critères de réussite.

- un point pour le vainqueur de chaque passage.
- nombre de points acquis dans les rôles d'attaquant et de défenseur.

SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 18
«TOURNOI»

Aménagement matériel et formes de groupement

- quatre espaces de quatre tapis.
- huit équipes de trois combattants mixtes, hétérogènes.
- sur chaque espace s'affrontent deux équipes
- pour chaque espace, nous trouvons, à chaque assaut, deux combattants, deux arbitres, un chronométreur, un marqueur.
- chaque élément d'une équipe combat, à tour de rôle, les trois éléments de l'autre équipe.
- au total, cela fera neuf combats par espace.

But du jeu

- pas de rôle défini au départ.
- immobiliser l'adversaire dos au sol (trois secondes).

Règles

- début et fin de combat au signal de l'arbitre (max : 1 mn 30 s)
- départ à genoux ou un seul genou au sol, voir debout
- on ne fait pas mal, on ne laisse pas faire mal.

Critères de réussite.

- amener l'adversaire au sol (1pt).
- amener ses épaules au sol (2 pt).
- l'immobiliser épaules au sol (3 pt).

Espace de lutte n° :

| Noms des élèves | Ordre des combats | Arbitres | Points marqués par | Récapitulatif des points marqués par |
|--|-------------------|----------|--------------------|--------------------------------------|
| A : B : C : D : | A < > C | B et D | A : C : | A : + + = |
| | B < > D | A et C | B : D : | |
| | A < > D | B et C | A : D : | B : + + = |
| | B < > C | A et D | B : C : | C : + + = |
| | A < > B | C et D | A : B : | D : + + = |
| | C < > D | A et B | C : D : | |

Barème appliqué : amener l'adversaire au sol = 1 point
 amener ses épaules au sol = 2 points
 l'immobiliser épaules au sol = 3 points

BIBLIOGRAPHIE

*Education Physique - Le guide de l'enseignant (tome 2) -Editions Revue EPS, 11, avenue du Tremblay, 75012 PARIS.

*Jeux de Lutte-52 Jeux pour l'école élémentaire par Daniel Eichelbrenner- Editions Revue EPS, 11, avenue du Tremblay
75012 PARIS.

*Quatre activités d'EPS pour les 3/12 ans- Editions Revue EPS, 11, avenue du Tremblay, 75012 PARIS.

*Essai de réponses « Les sports de combat, les jeux d'opposition à l'école élémentaire- Ministère de l'Education Nationale
de la Jeunesse et des sports- Editions Revue EPS, 11, avenue du Tremblay, 75012 PARIS.

*A l'école de l'éducation physique - Guide pratique pour l'enseignant à l'école primaire – CRDP des Pays de Loire

*Revue EPS1 N° : 4, 14, 37, 52, 71, 85, 87, 89, 92, 95, 96, 99. Editions Revue EPS, 11, avenue du Tremblay, 75012 PARIS.