



EduSarthe

SEPTEMBRE 1997

ACTIVITÉS DE LUTTE

Collection **L**essources
Des outils pour enseigner

SOMMAIRE

1 - PRÉSENTATION: page 2

2 - RÈGLES D'OR DES ACTIVITÉS DE LUTTE: page 3

3- TABLEAU GÉNÉRAL de situations par cycle et de savoirs en regard des acquisitions spécifiques de l'activité : pages 4 et 5

4- RÉPERTOIRE des situations avec dispositif, consignes et relances : pages 6 à 17

- prendre des informations : pages 6 à 8
- maîtriser son action par rapport à l'autre : pages 9 à 13
- prévoir pour intervenir sans délai : pages 9 à 13
- agir en fonction d'un projet tactique : pages 14 à 17

S- a) CONTRIBUTION à l'élaboration d'unités d'apprentissage: pages 18 à 26

- * cycle 1 : pages 18 et 19
- * cycle 2 : pages 21 et 22
- * cycle 3 : pages 24 et 25

b) UN EXEMPLE de fiche de situation par cycle avec but, dispositif, consignes, critères de réussite et relances.

- * cycle 1 : page 20
- * cycle 2 : page 23
- * cycle 3 : page 26 c) UNE

FICHE de situation vierge: page 27

PRÉSENTATION

Ce document vous propose des situations adaptées à chaque cycle en regard d'une ou de plusieurs acquisitions liées à l'activité. (liste non exhaustive) Chaque acquisition soutend des savoirs. .

COMPÉTENCESA.P.S. ACQUISITIONS
SAVOIRSSITUATIONS

référence: Tableau général

Par acquisition, ces situations sont décrites et présentées sous forme de tableau.

référence: Répertoire

C'est à partir du choix intentionnel des acquisitions, des savoirs et des situations que vous pourrez construire des unités d'apprentissage. Une fiche: « Contribution à l'élaboration d'unités d'apprentissage » vous est proposée pour chaque cycle. Cette fiche prend en compte les savoirs acquis au cycle précédent et ceux marquant le terme de l'unité d'apprentissage. Cette fiche propose - une ou des démarches d'apprentissage. - un type d'organisation pédagogique de plusieurs séances (12 à 15). - des dispositions sécuritaires adaptées à l'activité.

Un exemple de fiche de situation par cycle, est ensuite développée pour permettre sa mise en place.

Une fiche vierge vous permettra de préparer d'autres situations.

référence: Contribution à l'élaboration d'unités d'apprentissage

Une bibliographie vous est proposée.

RÈGLES D'OR DES ACTIVITÉS DE LUTTE

Dans toutes les activités de lutte, la courtoisie, le respect des règles, de l'autre, de sa propre intégrité physique, le respect des décisions de l'arbitre doivent devenir des règles de vie.

Toutes les actions visant à faire mal sont proscrites (cheveux tirés, morsures, percussions, coups, aller à l'encontre d'une articulation, projections au sol de l'adversaire en le lâchant, prises de doigts...).

Il est nécessaire de limiter la durée des combats (2 minutes maximum), de préciser les espaces d'action, de prévoir les aires de réception et de protéger tout objet ou matériel dangereux non mobile.

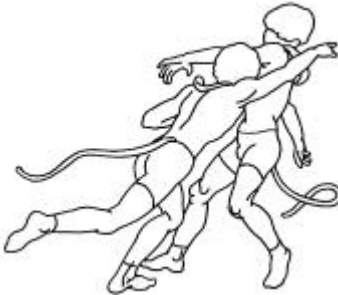

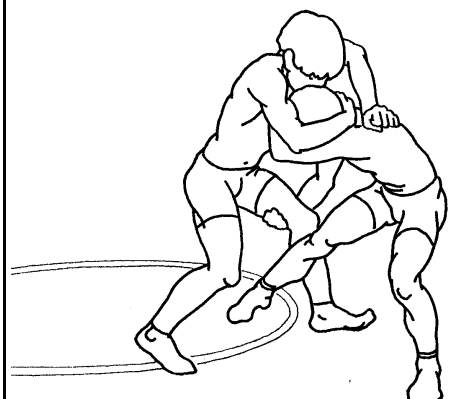
Une tenue adaptée est nécessaire : pieds nus, ongles courts, objets personnels (bijoux, montre...) interdits.

Les façons de se recevoir peuvent être l'objet d'un apprentissage spécifique.

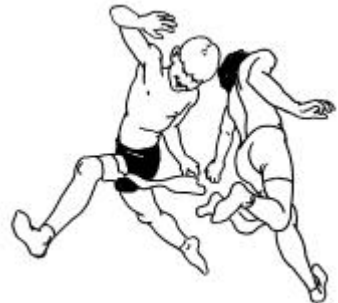


ACQUISITIONS	TYPES DE SAVOIRS	SAVOIRS	TYPES DE SITUATIONS pour le CYCLE 1	TYPES DE SITUATIONS pour le CYCLE 2	TYPES DE SITUATIONS pour le CYCLE 3
Prendre des informations.	Identifier, Apprécier	- Prendre des informations : sur l'adversaire, sur les forces qui s'exercent sur soi, sur l'espace d'action	La queue du diable-(page 6) Je n'irai pas chez toi. (page 6) La mare aux écrevisses. (page 6)	Touche-genou.(page 7) Les coqs. (page 7) Jeux de territoire : faire sortir le renard ou le solitaire (page i)	Renard, poule, serpent. (page 8) Lutte d'Istanbul. (page 8) Lutte Sumo. (page 8)
Maîtriser son action par rapport à l'autre. Prévoir pour intervenir sans délai.	Réaliser	- Déséquilibrer l'adversaire: combiner simultanément des forces (implique la saisie), supprimer des appuis, réduire l'espace entre combattants. - Résister au déséquilibre, abaisser le centre de gravité, conserver ses appuis, se tenir à distance. - Retourner l'adversaire : utiliser des forces autour d'un point d'appui. - Immobiliser l'adversaire : accrocher solidement, peser sur l'adversaire le plus largement possible et le plus près possible du centre de gravité. Construire des prises : maximaliser le rôle de chacune des trois parties du corps (bras, jambes, tronc), associer, dissocier.	Jambe de bois. (page 9) Maître chez soi. (page 9) Lire le dessin (le dormeur) (page 9) Pot de colle. (page 10)	Le rodéo. (page 10) Le cloporte. (page 10) Retourner le dormeur (page 11) Arrêter les fourmis. (page 11) La rivière aux crocodiles. (page 11)	Le cercle redoutable. (page 12) Rester dans les rails. (page 12) La tortue à retourner. (page 12) Scotcher la puce. (page 13) Renverser le taurillon. (page 13)

<p>Agir en fonction d'un projet tactique.</p>	<p>Gérer</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Accepter le contact. - Créer une réaction pour créer un déséquilibre. - Gérer ses moyens par rapport à l'adversaire et au temps. - Gérer sa sécurité et celle de l'autre. 	<p>Colin-maillard sous le drap. (page 14) Le géant et les nains. (page 14) Abattre l'ours. (page 14)</p>	<p>Décrocher les berniques. (page 15) Les pinces à linge. (page 15) Balayages. (page 15)</p>	<p>Les passeurs et les douaniers. (page 16) Fil à la patte. (page 16) Combats (page 17)</p>
---	---------------------	--	--	--	---

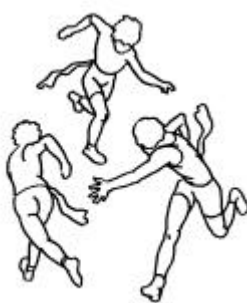


ACQUISITION : *Prendre des informations sur l'adversaire*
Prendre des informations sur l'espace d'action
Prendre des informations sur des forces diverses

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C1	La queue du diable		Prendre la queue dans le dos de l'adversaire.	<ul style="list-style-type: none"> les diables contre les anges: quand on perd sa queue, on en reprend une dans la réserve de l'équipe
C1	Je n'irai pas chez t01	 lignes à 3 mètres	Emmener son adversaire dans le camp ou le sortir du camp.	<ul style="list-style-type: none"> après avoir essayé, en tirer face à face, on le réalise en pousser dos à dos.
C1	La mare aux écrevisses		Faire mettre au moins un pied dans la mare, à son adversaire.	<ul style="list-style-type: none"> il y a plusieurs mares... jouer à 3

ACQUISITION : *Prendre des informations sur l'adversaire*
Prendre des informations sur l'espace d'action
Prendre des informations sur des forces diverses

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C2	Touche-genou		A 2, toucher le premier, un genou de l'autre.	<ul style="list-style-type: none"> · un foulard à un des 2 genoux à défaire (nœud simple). · touche-cheville.
C2	Combats de coqs	 départ : face à face	En position " accroupi " se déplacer, sauter pour pousser l'adversaire et lui faire toucher une main au sol.	<ul style="list-style-type: none"> · celui qui roule en arrière mais qui revient sur ses pieds sans mettre la main au solcontinue.
C2	Faire sortir le renard (ou le solitaire)		Faire sortir l'adversaire du cerceau. (autorisation de mettre un pied dehors).	<ul style="list-style-type: none"> · chacun étant dans 1 cerceau... · le premier qui met 1 pied dehors, a perdu. · chacun des 2 lutteurs a un pied en l'air.

ACQUISITION : *Prendre des informations sur l'adversaire*
Prendre des informations sur l'espace d'action
Prendre des informations sur des forces diverses

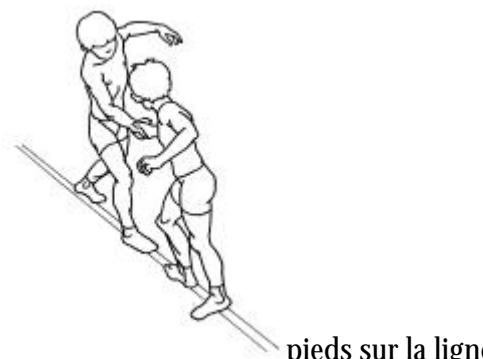
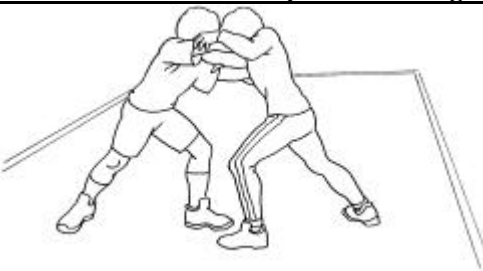

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C3	Renard, poule, serpent		Le renard prend le foulard de la poule, la poule celui du serpent, le serpent celui du renard	<ul style="list-style-type: none"> · espace limité · contact permis · jouer en équipe
C3	Lutte d'Istanbul		Les joueurs sont face à face. Chacun essaie de décoller l'adversaire du sol et de marcher 2 pas en le portant.	<ul style="list-style-type: none"> · jouer dans un espace limité.
C3	Lutte Sumo		Les 2 partenaires se trouvent dans un cercle de 3 mètres de diamètre environ. Le but est de faire sortir l'autre du cercle ou de lui faire poser au sol, une partie du corps autre que les pieds.	<ul style="list-style-type: none"> · organiser un tournoi.

ACQUISITION : *Maîtriser son action par rapport à l'autre*
Prévoir pour intervenir sans délai

1- déséquilibrer
4 - immobiliser

2- résister au déséquilibre
5- construire des prises

3- retourner l'adversaire

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C1	Jambe de bols	 <p>pieds sur la ligne</p>	Faire lever le pied arrière de l'adversaire sans quitter le placement des pieds sur la ligne.	<ul style="list-style-type: none"> · autoriser le lever du pied arrière, c'est le pied avant qu'il faut déplacer.
C1	Maître chez soi	 <p>écart 5 mètres</p>	Empêcher l'adversaire de venir chez soi.	<ul style="list-style-type: none"> · l'un tourne le dos et recule, pendant que l'autre le pousse (l'âne têtue).
C1	Lire le dessin (le dormeur)		Retourner l'adversaire pour lire le dessin accroché dans son dos.(2 contre 1)	<ul style="list-style-type: none"> · le dessin est fixé sur le ventre. · 1 seul ;pour retourner (1 contre 1)

ACQUISITION : *Maîtriser son action par rapport à l'autre*

Prévoir pour intervenir sans délai


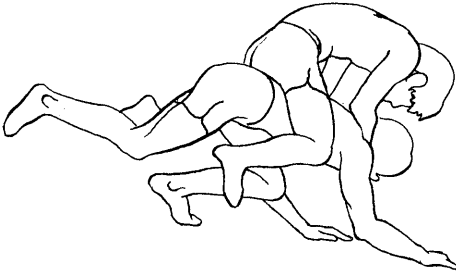

1- déséquilibrer

2- résister au déséquilibre

3- retourner l'adversaire

4 - immobiliser

5- construire des prises

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C1	Pot de colle		Maintenir son adversaire dans le cercle : la puce cherche à s'évader.	<ul style="list-style-type: none">· au début la puce est couchée sur le ventre.
C2	Le rodéo		A est à 4 pattes et fait des ruades. B est sur son dos et cherche à y rester.	<ul style="list-style-type: none">· le temps est limité.
C2	Le cloporte		Empêcher l'adversaire d'atteindre son refuge, en le tenant par un pied ou une jambe.	<ul style="list-style-type: none">· départ : les deux lutteurs au sol.· il y a plusieurs cerceaux au sol que le cloporte peut atteindre pour être sauvé.

ACQUISITION : Maîtriser son action par rapport à l'autre

Prévoir pour intervenir sans délai


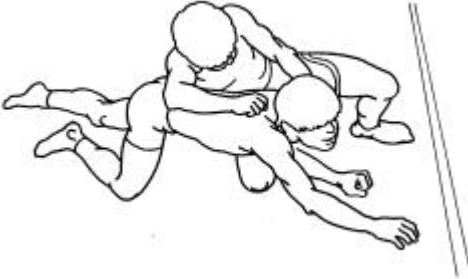
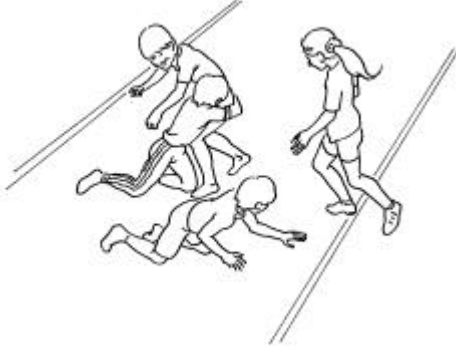
1- déséquilibrer

2- résister au déséquilibre

3- retourner l'adversaire

4 - immobiliser

5- construire des prise

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C2	Retourner le dormeur.		Se servir des bras ou des jambes pour retourner l'adversaire.	<ul style="list-style-type: none"> le maître dit " pile " : l'attaquant retourne l'autre qui résiste. le maître dit " face " : le dormeur cherche à se retourner (l'autre résiste).
C2	Arrêter les fourmis		Empêcher l'adversaire d'atteindre son camp. La fourmi est à 4 pattes. L'attaquant construit sa prise avant le début du jeu	<ul style="list-style-type: none"> la fourmi est sur le dos et rampe en reculant. la fourmi est sur le ventre. jeu par équipes. (les fourmis peuvent être à 4 pattes, sur le dos, sur le ventre...)
C2	La rivière aux crocodiles.		Les crocodiles à 4 pattes cherchent à faire chuter, puis immobiliser les gazelles qui traversent la rivière en marchant.	<ul style="list-style-type: none"> préciser le type de prise. varier les déplacements des gazelles (éviter la course)

ACQUISITION : *Maîtriser son action par rapport à l'autre*

Prévoir pour intervenir sans délai


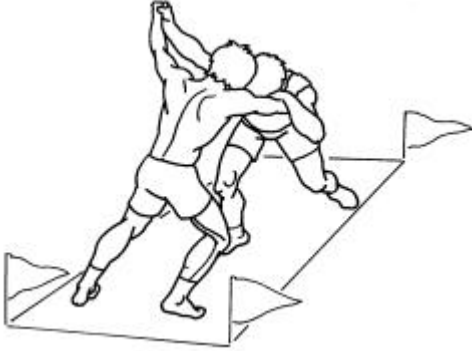

1- déséquilibrer

2- résister au déséquilibre

3- retourner l'adversaire

4 - immobiliser

5- construire des prises

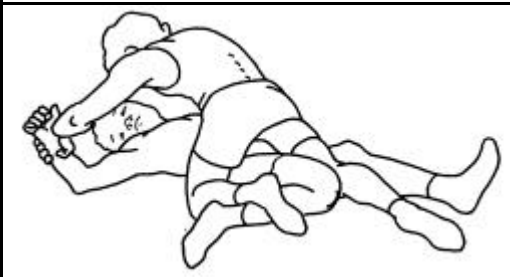
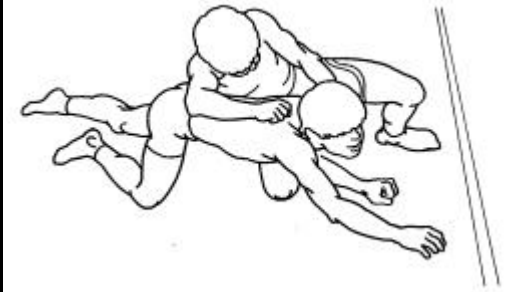
CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C3	Le cercle redoutable		A cherche à faire sortir B du cercle B cherche à renverser A dans le cercle	<ul style="list-style-type: none">· les lutteurs sont à genoux· limiter le temps de jeu à 30 secondes pour que A fasse sortir B afin d'obliger la prise de risque.
C3	Rester dans les rails		A cherche à emmener B chez lui (au-delà des largeurs) B cherche à faire sortir A des rails (au-delà des longueurs)	<ul style="list-style-type: none">· B cherche à faire chuter A dans les rails. (un genou à terre ou une pose de main dans un premier temps)
C3	La tortue à retourner.		La tortue est en boule, l'autre cherche à la retourner ; la tortue résiste.	<ul style="list-style-type: none">· la tortue est couchée sur le ventre

ACQUISITION : *Maîtriser son action par rapport à l'autre*
Prévoir pour intervenir sans délai

1- déséquilibrer
4 – immobiliser

2- résister au déséquilibre
5- construire des prises

3- retourner l'adversaire


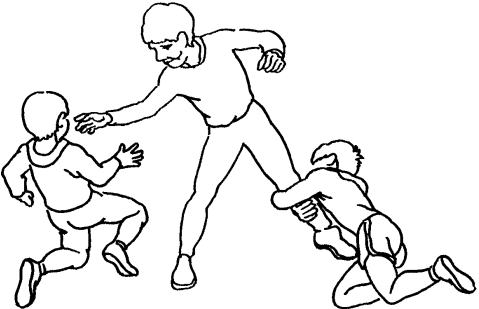
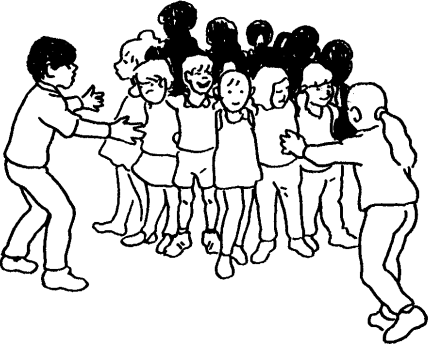
CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C3	Scotcher la puce (placage maintenu)		Maintenir son adversaire sur le dos.	<ul style="list-style-type: none"> · la puce est sur le ventre, la maintenir sur le ventre. · la puce peut faire 1 tour complet sur elle-même.
C3	Renverser le taurillon		Le taurillon est à 4 pattes et ne doit pas fuir. Retourner le taurillon.	<ul style="list-style-type: none"> · uniquement grâce aux prises de bras et d'épaules. · uniquement par prise de jambes.

ACQUISITION : Agir en fonction d'un projet tactique

1- accepter le contact

2- créer une réaction

3- gérer sa sécurité et celle de l'autre

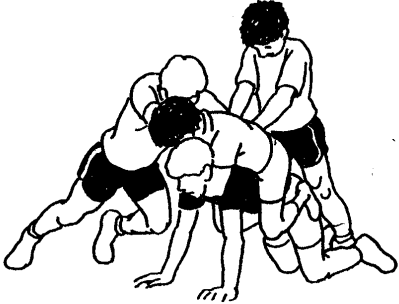


CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C 1	Colin Maillard sous le drap.		Reconnaître ,au toucher ,un enfant caché sous un drap.	<ul style="list-style-type: none">· les enfants sont par 2 ou 3 sous le drap.
C1	Le géant et les nains.		Le géant cherche à prendre une collerette dans le dos des nains qui cherchent à le mettre à terre.	<ul style="list-style-type: none">· plusieurs géants· un géant contre 1 nain
C1	Abattre l'ours.		L'ours est formé de la moitié des élèves qui se tiennent debout et enlacés. Les autres cherchent à le démembrer.	<ul style="list-style-type: none">· l'ours au milieu peut être à genoux ou couché.· échanger les rôles.· limiter le temps.

ACQUISITION : Agir en fonction d'un projet tactique

1- accepter le contact

2- créer une réaction

3- gérer sa sécurité et celle de l'autre



CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C2	Décrocher les berniques		4 élèves: le 1er à 4 pattes au sol, figure le rocher le 2ème la bernique s'accroche solidement au rocher, les 3ème et 4ème sont les pêcheurs qui essaient de décrocher le coquillage.	<ul style="list-style-type: none">· les berniques et les rochers ont le droit de se déplacer.
C2	Les pinces à linge		Prendre la pince à linge de l'autre, le premier.	<ul style="list-style-type: none">· changer l'endroit où on accroche la pince à linge.· varier le nombre de pinces à linge
C2	Balayages.		2 équipes de joueurs alternés forment une ronde. Par balayage des jambes, faire tomber son voisin, sans lâcher prise.	<ul style="list-style-type: none">· ronde de 4 lutteurs· un contre un sur des tapis.

ACQUISITION : Agir en fonction d'un projet tactique

1- accepter le contact

2- créer une réaction

3- gérer sa sécurité et celle de l'autre

CYCLE	SITUATIONS	DISPOSITIF	CONSIGNES	RELANCES
C3	Les passeurs et les douaniers.		Les 2 passeurs couchés se tiennent par les mains pour passer. Les autres les empêchent. 2 ou 3 tapis matérialisent la frontière	<ul style="list-style-type: none">· pour les passeurs: se servir de tous les points d'appui sur le corps du passeur.· pour les douaniers: varier les positions et les prises.
C3	Le fil à la patte.		Deux lutteurs sont attachés par une jambe. Chacun cherche à déséquilibrer l'autre. (écharpe ou foulard de 50 cm.)	<ul style="list-style-type: none">· varier la longueur du lien· changer le point d'attache.

ACQUISITION : *Agir en fonction d'un projet tactique* *1- accepter le contact*
2- créer une réaction
3- gérer sa sécurité et celle de l'autre

C3	Combats	<p>Lutte des lutins : départ 1 ou 2 genoux à terre, porter des prises pour amener à terre (tenir 3 secondes).</p> <p>Lutte suisse à la ceinture : prendre l'autre par l'arrière pour l'amener à terre.</p> <p>Lutte d'Istanbul : soulever l'autre, le premier.</p> <p>Lutte irlandaise: en se tenant par la taille soulever l'autre, le premier.</p> <p>Lutte chinoise : mains sur les épaules de l'autre, toucher avec la pointe du pied les chevilles de l'adversaire.</p> <p>Lutte gréco : mains sur les épaules et la nuque, chercher à amener l'autre à terre sans balayage.</p> <p>Lutte américaine : le premier lutteur est à 4 pattes L'autre à califourchon essaie de le retourner..</p> <p>Lutte congolaise : les lutteurs se tiennent par les avant-bras. Faire poser un genou à terre à l'adversaire.</p>
----	----------------	---

Compétences visées

- " Utiliser, à son initiative un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires: chuter, tirer, pousser... "
- "Participer avec les autres à des jeux, en respectant des règles simples dont il comprend l'utilité "

Acquisitions recherchées :

- Prendre des informations.
- Maîtriser son action par rapport à l'autre.

Savoirs acquis au cycle précédent :	Situations proposées:	Savoirs marquant le terme de l'Unité d'Apprentissage
	<ul style="list-style-type: none">- jeux préparatoires interindividuels de tirer, pousser, faire glisser, rouler, attraper, reconnaître, communiquer1- Colin-Maillard sous le drap.2- Je n'irai pas chez toi.3- Maître chez soi.4- La mare aux écrevisses.5- la queue du diable.6- Jambe de bois.7- Le dormeur.8- Pot de colle.	<ul style="list-style-type: none">- accepter le contact.- respecter l'autre.- s'approprier, accepter la règle.- déséquilibrer l'adversaire- résister au déséquilibre- retourner l'adversaire- immobiliser l'adversaire

Démarche d'apprentissage

« Dans ce cycle, l'enfant construit ses conduites en s'engageant dans l'action. Progressivement, il prend en compte les résultats de son activité, il compare les effets recherchés et les effets obtenus. »

- dominante : tâtonnement, essais et erreurs.
- secondaire : comparative (imitation).

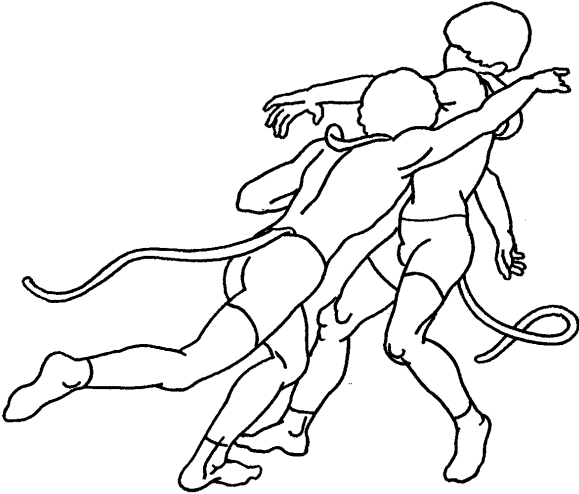
Organisation pédagogique des (13) séances

- | | | |
|--|---|--|
| - 4 séances d'entrée dans l'activité | - jeux préparatoires interindividuels
- Colin-maillard sous le drap |) accepter le combat
) jouer à 2 en complémentarité, en opposition |
| - 4 séances de mise en place de l'opposition interindividuelle | - Je n'irai pas chez toi
- Maître chez soi
- La mare aux écrevisses
- La queue du diable |)
) identifier les rôles dans un jeu de groupe
) cadrage des espaces interindividuels
) |
| - 4 séances d'approfondissement des actions d'opposition interindividuelle | - Jambe de bois
- Le dormeur
- Pot de colle |) développer le registre d'actions
)
) |
| - 1 séance tournoi | - Retourner le dormeur | évaluer. |

Dispositions sécuritaires

- prévoir une surface de réception adaptée à la chute et au nombre d'élèves.
- définir les règles de l'intégrité et les respecter.
- prévoir une tenue vestimentaire adaptée et combattre pieds nus.

SITUATION: La Queue du diable**CYCLE 1**

BUT	DISPOSITIF	CONSIGNES	Critère(s) de réussite
Prendre la queue (foulard) dans le dos de l'adversaire, tout en protégeant la sienne.	 <p>. Espace large. . Combattre debout en 1 contre 1 .</p>	<ul style="list-style-type: none">· Le foulard doit dépasser, sans être attaché.· Quand on a perdu son foulard, on s'arrête.· Respecter l'intégrité physique de l'autre et la sienne.	<ul style="list-style-type: none">· 3 réussites sur 5 combats avec le même adversaire

RELANCE(S)

- Par équipe
- Espace limité - temps limité
- Une main dans le dos
- Foulard sur une autre partie du corps
- Plusieurs " vies " (foulards en réserve dans une caisse)
- Plusieurs foulards sur soi...

Contribution à l'élaboration d'UNITÉS D'APPRENTISSAGE : ACTIVITÉS DE LUTTE

CYCLE : 2

Compétences visées

- " Réaliser des actions plus complexes que celles de la vie quotidienne, combinaison d'actions élémentaires ".
- "Appréhender dans la réalisation de ces actions, les notions de déplacement, de durée, de vitesse ".
- "Agir en fonction d'un risque, reconnu et apprécié, et de la difficulté de la tâche ".

Acquisitions recherchées

- Prendre des informations.
- Maîtriser son action par rapport à l'autre.
- Prévoir pour intervenir sans délais.
- Agir en fonction d'un projet t actique.

Savoirs acquis au cycle précédent :	Situations proposées	Savoirs marquant le terme de l'Unité d'Apprentissage
Savoirs référés aux compétences du cycle 1 - accepter le contact. - respecter l'autre. - s'approprier, accepter la règle. - déséquilibrer l'adversaire. - résister au déséquilibre. - retourner l'adversaire. - immobiliser l'adversaire.	. Touche-genou . Combats de coqs . Faire sortir le renard . Le rodéo. . Le cloporte. . Retourner le dormeur. . Arrêter les fourmis. . La rivière aux crocodiles. . Décrocher les berniques. . Les pinces à linge. . Balayages.	- respecter l'autre. - s'approprier, accepter la règle. - maîtriser ses émotions. - déséquilibrer l'adversaire en supprimant des appuis, en réduisant l'espace. - résister au déséquilibre en abaissant le centre de gravité, en se tenant à distance. - retourner l'adversaire en se servant des différents points d'appui. - immobiliser l'adversaire en accrochant solidement et en " pesant " sur l'adversaire. - construire des prises. - créer une réaction pour créer un déséquilibre.

Démarche d'apprentissage :

Dans ce cycle, l'enfant structure ses conduites, en analysant son activité. D établit des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action. Il prend en compte ces relations pour réorganiser son projet d'action. »

- dominante: comparative
- secondaire : tâtonnement, essais et erreurs.

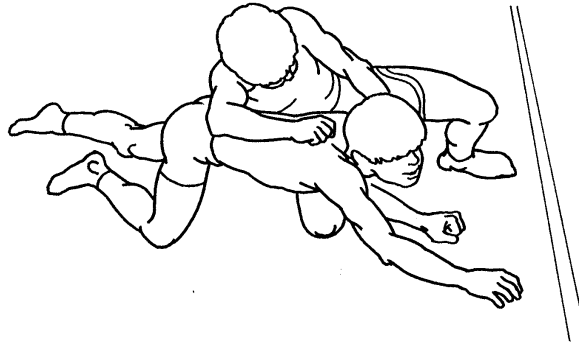
Organisation pédagogique des 12 à 15 séances :

- 4 séances par groupes de 4 (2 lutteurs, 1 compteur de temps, 1 juge) - mise en place du dispositif et du matériel ;
 - jeu spontané : découverte 'des différentes situations du Cycle 2.
- 8 à 10 séances par groupes de 4 (2 lutteurs, 1 juge, 1 observateur) - exploitation des situations.
 - alternance * phase de jeu : organisation ci-dessus- Rencontres A contre B, C contre D : extraire des règles d'actions.
 - * phase de non jeu : échange, mise en commun : construire des analogies, des corrélations (ce qu'on a trouvé pour....comme)
 - * phase de jeu : reprise rencontres A contre C, B contre D, etc....: réinvestir.
- 1 séance tournoi : évaluation : 1 situation du Cycle 3 " Retourner la tortue " .

Dispositions sécuritaires :

- prévoir une surface de réception adaptée à la chute et au nombre d'élèves.
- définir les règles de l'intégrité et les respecter.
- appairer les élèves (taille et poids).
- prévoir une tenue vestimentaire adaptée et combattre pieds nus.
- veiller à la prise en charge du matériel.
- gérer les chutes.

SITUATION: Arrêter les fourmis**CYCLE 2**

BUT	DISPOSITIF	CONSIGNES	Critère(s) de réussite
Empêcher l'adversaire d'atteindre son camp.	 <p>- Opposition 1 contre 1 - Un groupe de fourmis essaie d'atteindre une ligne. - Un groupe les en empêche. - Temps limité</p>	<ul style="list-style-type: none">· La fourmi est à 4 pattes· L'attaquant construit sa prise avant le début du jeu.· Respecter l'intégrité physique de l'autre et la sienne.	<ul style="list-style-type: none">· Sur un temps donné la fourmi atteint la ligne.· 3 réussites sur 5 combats avec le même adversaire

RELANCE(S)

- Varier les espaces d'action (lignes, surfaces...), la nature des sols.
- Varier les modes d'immobilisation.
- Varier les types de déplacements des fourmis.
- Varier le nombre (ex: plus de fourmis que d'opposants...)
- - Un groupe de fourmis essaie d'atteindre une ligne. Un groupe les en empêche.

Contribution à l'élaboration d'UNITÉS D'APPRENTISSAGE : ACTIVITÉS DE LUTTE

CYCLE : 3

Compétences visées :

- *"Manifester une plus grande aisance dans ses actions, par affinement des habiletés acquises antérieurement "*
- *"Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant les règles "*

Acquisitions recherchées :

- *Prendre des informations.*
- *Maîtriser son action par rapport à l'autre.*
- *Prévoir pour intervenir sans délai.*
- *Agir en fonction d'un projet tactique..*

Savoirs acquis au cycle précédent :	Situations proposées:	Savoirs marquant le terme de l'Unité d'Apprentissage
Savoirs référés aux compétences du cycle 2 - respecter l'autre. - s'approprier, accepter la règle. - maîtriser ses émotions. - déséquilibrer l'adversaire - résister au déséquilibre - retourner l'adversaire - immobiliser l'adversaire - construire des prises - créer une réaction pour créer un déséquilibre.	- Renard, poule, serpent. - Lutte d'Istanbul. - Lutte Sumo. - Le cercle redoutable. - Rester dans les rails. - La Tortue à retourner. - Scotcher la puce. - Renverser le taurillon. - Les passeurs et les douaniers. - Fil à la patte. - Combats.	- Assurer sa sécurité et celle des autres. - Respecter l'autre - S'approprier, respecter les règles. - Participer à un tournoi de lutte en tant que . lutteur . arbitre . organisateur, installateur . juge, chronométrateur . observateur

Démarche d'apprentissage :

« Dans ce cycle, l'enfant ajuste, affine et développe plus méthodiquement ses conduites motrices, en anticipant sur les actions à réaliser. Il choisit les stratégies d'action les plus efficaces parmi celles qu'on lui propose ou qu'il conçoit. »


- dominante : combinatoire
- secondaires: comparative et expérimentale.

Organisation pédagogique des 12 à 15 séances:

- 3 à 4 séances par groupe de 4 : (2 lutteurs, 1 arbitre, 1 chronométreur-organisateur) - installation et découverte des différentes situations, exceptés les combats.
- 6 à 8 séances par groupe de 6 : (ajouter 2 observateurs munis de fiches) d'observation) - exploitation des observations pour les apprentissages spécifiques.
- 3 séances par groupe de 4 :
 - réinvestissement dans les situations de combats.
 - évaluation lors d'un tournoi. Y participer en tant que lutteur, arbitre, organisateur.

Dispositions sécuritaires :

- prévoir une surface de réception adaptée à la chute et au nombre d'élèves.
- définir les règles de l'intégrité et les respecter.
- appairer les élèves (taille et poids).
- prévoir une tenue vestimentaire adaptée et combattre pieds nus.
- veiller à la prise en charge du matériel.
- gérer les chutes.

BUT	DISPOSITIF	CONSIGNES	Critère(s) de réussite
<p>Mettre l'adversaire au sol, en le déséquilibrant.</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Combat en 1 contre 1 Lutteurs, debout, attachés par une jambe. Temps limité. Tapis de réception indispensables. Écharpe ou foulard de 50 cm.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Déséquilibrer en tirant, en poussant, en balayant, en soulevant · Respecter l'intégrité physique de l'autre et la sienne. 	<ul style="list-style-type: none"> · 3 réussites sur 5 combats avec un même adversaire

RELANCE(S)

- Varier la longueur de l'attache.
- Changer le point d'attache.
- Déséquilibrer l'adversaire sans l'aide des mains, sans l'aide des jambes.
- Varier les temps de combat...
- Organiser un tournoi.

SITUATION:

CYCLE

BUT	DISPOSITIF	CONSIGNES	Critère(s) de réussite

<u>RELANCE(S)</u>

BIBLIOGRAPHIE

- A L'ÉCOLE DE L'ÉDUCATION PHYSIQUE (CRDP des Pays de Loire)
- ÉDUCATION PHYSIQUE - LE GUIDE DE L'ENSEIGNANT: tome 2 (Éditions Revue EPS)
- ESSAI DE RÉPONSES: LES JEUX D'OPPOSITION (Éditions Revue EPS)
- Articles de la Revue EPS et EPS 1

Dessins de Monsieur WILLHEM GAUTHIER (Le Mans)