

## SOMMAIRE

<b>I -</b> Définition de l'activité « Jeux de Lutte »	Page 2
<b>II -</b> Composantes de l'activité	Page 3
<b>III -</b> Règles incontournables de l'activité	Page 4
<b>IV -</b> Construire une unité d'apprentissage au cycle 1	Page 5
<b>V -</b> Construire une unité d'apprentissage au cycle 2	Page 6
<b>VI -</b> Construire une unité d'apprentissage au cycle 3	Page 7
<b>VII -</b> Organisation type d'une séance	Page 8
<b>VIII -</b> Répertoire de situations	Pages 9 à 17
<b>IX -</b> 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**

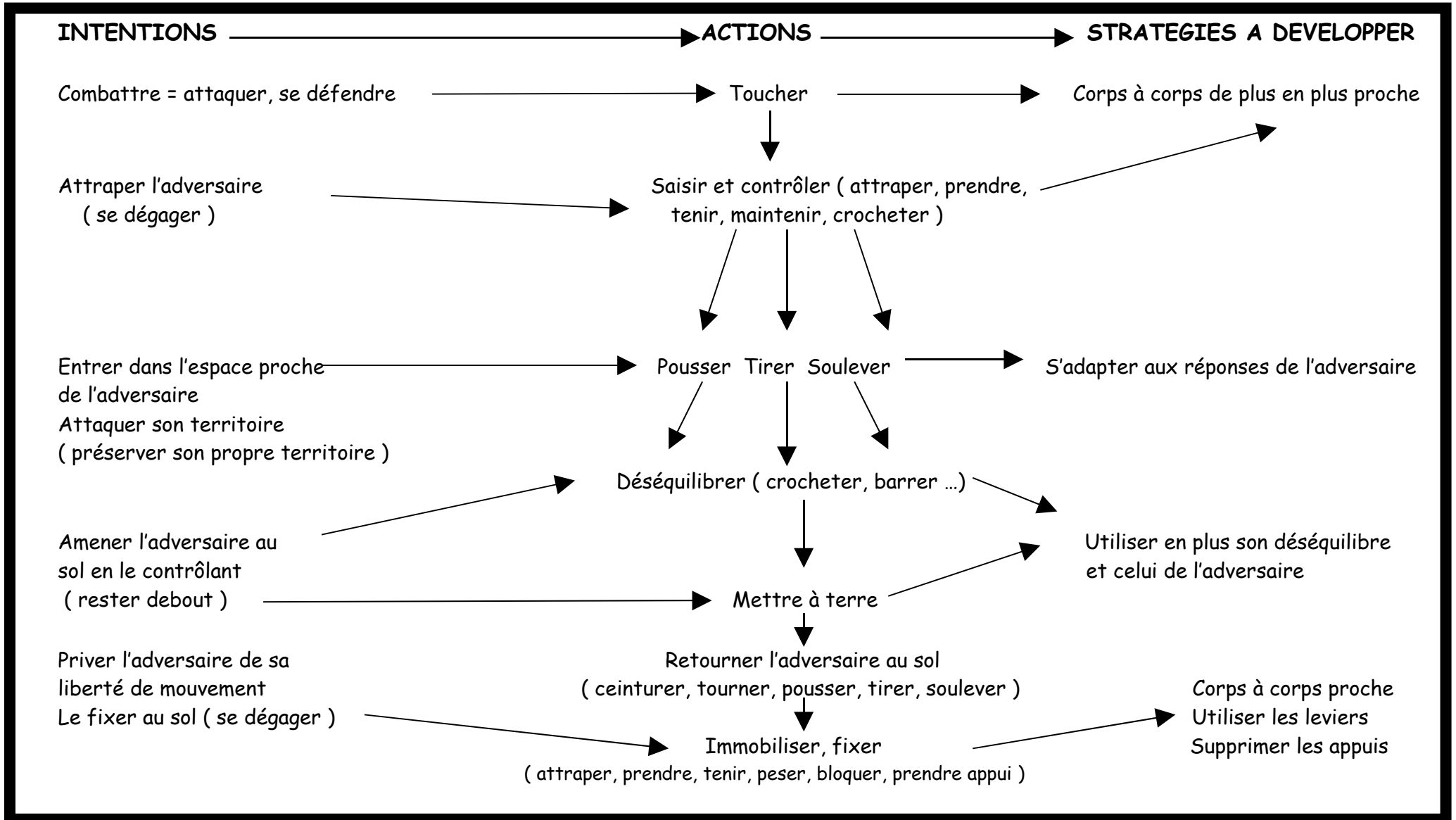
**Motricité** : assurer ses appuis, contrôler son équilibre, coordonner ses mouvements, tirer, pousser, saisir, porter, toucher, traîner, éviter, soulever, immobiliser, retourner.....

**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.

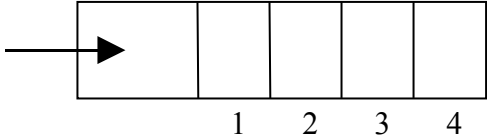
#### Règles minimales de sécurité

- 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

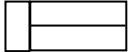
- tapis, épaisseur 4 à 5 cm (mousse dense) de 2m x 1m
- chronomètres
- petit matériel : foulards, pinces à linge, cerceaux, balles, ballons, etc...

#### 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"> <li><b>A</b> Entrer dans un jeu de saisie : <b>A1</b> - avec objet médian <b>A2</b> - sans objet médian</li> </ul>	<p>Exemple : <u>le serpent</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>But : maîtriser et stopper la progression de l'adversaire (le serpent) qui rampe avant qu'il ne sorte de l'espace défini</li> <li>Aménagement matériel : 3 tapis (2m X 1m) mis bout à bout</li> <li>Consignes de sécurité : départ allongé pour le serpent et à genoux pour le chasseur</li> <li>Critères de réussite : la zone d'immobilisation de l'adversaire (de 1 à 4)</li> </ul>  <p style="text-align: center;">1    2    3    4</p> <p>Les comportements observés par l'enseignant permettront de choisir les situations d'apprentissage</p>	S1 – La queue du diable (page 8)	<b>A1 – B1 – B2 – C</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>B</b> Appréhender les notions : <b>B1</b> - d'espace <b>B2</b> - de territoire</li> </ul>		S2 – Traverser un territoire (page 8)	<b>A1 – B2 – C – D</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>C</b> Développer des stratégies individuelles : - de saisie et d'évitement</li> </ul>		S3 – Voler les ballons (page 9)	<b>A1 – B1 – C – D</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>D</b> Mettre en relation le score avec le résultat de l'action</li> </ul>		S4 – Exclure du territoire (page 9)	<b>A2 – C – D</b>
		S5 – Arrêter les fourmis (page 10)	<b>A2 – C – D</b>
		S6 – Le pot de colle (page 10)	<b>A2 – C</b>

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"> <li><b>E</b> Construire le corps à corps en acceptant l'opposition duelle momentanée :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- parvenir à des saisies nombreuses, rapides et efficaces pour ceinturer, arrêter, exclure ...</li> </ul> </li> </ul>	<p>Exemple : <u>Exclure ou déséquilibrer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>But : faire sortir l'adversaire <b>de l'espace de jeu ou le déséquilibrer dans l'espace de jeu</b> pour l'amener au sol</li> <li>Aménagement matériel :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- groupes de 3 élèves (1 X 1 avec 1 arbitre)</li> <li>- 3 tapis par groupe</li> <li>- changement de rôle</li> </ul>  </li> <li>Critères de réussite :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- but atteint = 1 point</li> <li>- nombre de points marqués pendant le temps de jeu (1min 30 maximum)</li> </ul> </li> </ul>	S7 – Les gendarmes et les voleurs (page 11)	<b>E – G – H</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>F</b> Retourner et immobiliser l'adversaire avec efficacité (au sol)</li> </ul>		S8 – Franchir la rivière en poussant l'adversaire (page 11)	<b>E – G – H</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>G</b> Développer la prise d'information rapide dans les domaines de la vision, du toucher (saisies) et du déplacement de l'adversaire</li> </ul>		S9 - Franchir la rivière en tirant l'adversaire (page 12)	<b>E – G – H</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>H</b> Construire et accepter les règles :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- du jeu (rôle d'arbitre)</li> <li>- de fonctionnement</li> </ul> </li> </ul>		S10 – Se relever (page 12)	<b>E – F- G</b>
		S11 – C'est mon pied (page 13)	<b>E – G</b>
	S12 – La tortue (page 13)	<b>F – G - H</b>	

## 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"> <li><b>I1</b> Maîtriser l'assaut-duel (déséquilibrer l'adversaire, le faire chuter, l'immobiliser)</li> <li><b>I2</b> Résister à son adversaire par des parades adaptées</li> </ul>	<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"> <li>but : amener le défenseur au sol (contact épaules) et l'immobiliser sur le dos</li> </ul> <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 14)	<b>I2 – J – K</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>J</b> Maîtriser affectivement et physiquement une série de combats</li> </ul>		S14 – Amener au sol à partir d'une prise (page 14)	<b>I1 – I2 – K</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>K</b> Coordonner les actions et réactions pour utiliser la force de l'autre : - attaquer, contre-attaquer, se défendre</li> </ul>		S15 – Faire toucher les épaules (page 15)	<b>I1 – I2 – K</b>
		S16 – Tirer l'adversaire (page 15)	<b>I1 – I2 – K</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>L</b> Organiser, gérer un tournoi (recherche de l'autonomie dans le fonctionnement)</li> </ul>		S17 – Pousser l'adversaire (page 16)	<b>I1 – I2 – K</b>
	S18 – Le tournoi (page 16)	<b>L - J</b>	
	2 – phase d'évaluation en fin d'apprentissage : Idem mais sans différenciation attaquant/défenseur et départ debout pour les 2 adversaires		

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

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

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

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

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

<p style="text-align: center;"><b>SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 11</b> <b>« C'EST MON PIED »</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 12</b> <b>« LA TORTUE »</b></p>
<p><b>Aménagement matériel et formes de groupement</b> -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><b>But du jeu</b> -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><b>- Règles</b> -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><b>Critères de réussite.</b> -un point pour le vainqueur de chaque passage. -nombre de points acquis dans les rôles d'attaquant et de défenseur.</p> <p><b>Variables</b> -prise à un genou.</p>	<p><b>Aménagement matériel et formes de groupement</b> -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><b>But du jeu</b> -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><b>Règles</b> -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><b>Critères de réussite.</b> -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;"><b>SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 13</b> <b>« COMBAT DE COQS »</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 14</b> <b>« AMENER AU SOL A PARTIR D'UNE PRISE ».</b></p>
<p><b>Aménagement matériel et formes de groupement</b> -petits îlots de deux tapis pour trois élèves de gabarits proches : deux « combattants » accroupis et un arbitre par espace.</p> <p><b>But du jeu</b> -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><b>Règles</b> -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><b>Critères de réussite.</b> -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><b>Aménagement matériel et formes de groupement</b> -trois tapis de 2x1 pour trois élèves. -chaque trio est composé d'un attaquant (A), d'un défenseur (D), d'un arbitre.</p> <p><b>But du jeu</b> -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><b>Règles</b> -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><b>Critères de réussite.</b> -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.

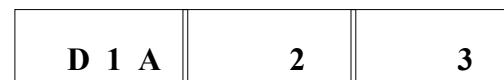
**SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 16**  
**«TIRER l'adversaire qui veut me faire tomber »**

**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 ».



**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»**

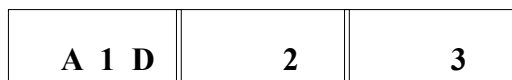
**SITUATION D'APPRENTISSAGE N° 18**  
**«TOURNOI»**

**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 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.

**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 :    +    +    =  C :    +    +    =  D :    +    +    =
	B < > D	A et C	B :            D :	
	A < > D	B et C	A :            D :	
	B < > C	A et D	B :            C :	
	A < > B	C et D	A :            B :	
	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.