

JEU DE LUTTE

<p><i>Compétences spécifiques</i></p>	<p>REALISER 1 *Accepter de faire un combat les yeux ouverts ou fermés 2 *Utiliser des actions motrices simples pour s'opposer à l'autre 3 *privilégier les actions de pousser, tirer, saisir, bloquer un adversaire 4 *accepter de tomber au sol</p>
<p><i>Compétences transversales contextualisées</i></p>	<p>IDENTIFIER -APPRECIER 5 * identifier les actions réalisées 6 * apprécier le gain ou la perte du jeu 7 * se situer dans l'espace de jeu 8 * situer l'adversaire par rapport à son camp GERER -ORGANISER * Rôle de l'arbitre: 9 - désigner le vainqueur 10 - faire respecter les règles du jeu 11 - s'organiser à 3 (1 arbitre, 2 combattants)</p>

OBJECTIFS spécifiques du module :

- A) **s'engager dans un combat** de plus en plus près de l'adversaire
- B) **varier les saisies**
 * dans des situations debout / au sol, collectives/ individuelles, différenciant les rôles d'attaquant et de défenseur
 * en privilégiant les actions de toucher, saisir, pousser, tirer
- C) **accepter de tomber au sol**
- D) **apprendre à connaître et à gérer le rôle d'arbitre**

1) ENTRER DANS L'ACTIVITE

Situations globales de référence pour une évaluation "diagnostic" en début de module, qui seront reprises en fin de module pour une évaluation sommative.

Situation de référence 1 : SORTIR LES LAPINS DU TERRIER

Objectif	but	critère de réussite
*S'organiser à plusieurs pour tirer, soulever *résister *arbitrer : donner le signal de début de jeu, de fin de jeu, rappeler les règles à respecter	chasseurs : sortir les lapins du terrier lapins : rester dans le terrier	*pour être pris, un lapin doit être entièrement sorti du terrier *le jeu est arrêté quand tous les lapins sont sortis
dispositif, déroulement	variante	évaluation
3 ou 4 lapins contre 3 ou 4 chasseurs sur un tapis (4m x4m) -les lapins sont assis ou allongés - les chasseurs sont debout	les lapins ont les yeux fermés	<u>chasseurs</u> : s'engagent dans l'action, soutiennent l'effort pour sortir les lapins, utilisent les actions de tirer et soulever, s'entraident <u>lapins</u> : tentent de résister, soutiennent l'effort tout le temps du jeu <u>arbitre</u> : est attentif, joue son rôle

Situation de référence 2 : ARRÊTER LES FOURMIS

Objectif	but	critère de réussite
*S'investir dans une activité de corps à corps * coordonner des actions motrices pour immobiliser l'adversaire, le bloquer *arbitrer : donner le signal de début de jeu, de fin de jeu, rappeler les règles à respecter	tapirs : arrêter les fourmis en les immobilisant au sol à plat ventre fourmis : se sauver pour ne pas être immobiliser	* les enfants désignés tapirs doivent arrêter les fourmis en les plaquant au sol à plat ventre (ils peuvent se mettre à plusieurs) *le jeu est arrêté quand toutes les fourmis sont fixées au sol et immobilisées
dispositif, déroulement	variante	évaluation
3 ou 4 tapirs contre 3 ou 4 fourmis sur un espace délimité -les fourmis sont à 4 pattes (les autres assis autour du tapis)	*plus de tapirs que de fourmis	<u>tapirs</u> : s'engagent dans l'action, soutiennent l'effort pour immobiliser les fourmis, ne lâchent pas prise avant la fin du jeu, coordonnent les actions motrices <u>fourmis</u> : s'engagent dans l'action, soutiennent l'effort <u>arbitre</u> : est attentif, joue son rôle

2) APPRENDRE ET PROGRESSER

Piocher dans les différents jeux pour chaque objectif.

On peut faire une seule cession ou plusieurs réparties dans l'année.

Selon l'âge, l'intérêt, l'investissement des enfants et le matériel à disposition, on ira plus ou moins loin dans la liste des jeux.

Objectif spécifique	Situations d'apprentissage
Passer du duo au duel	1* Faire des paquets
	2* Le jeu des tortues1
	3* Le jeu du ver de terre 1
	4* Le jeu du bébé
	5* Prendre le ballon
	6* Le jeu du foulard
	7* Sortir les lapins du terrier
Utiliser des actions motrices simples pour s'opposer à l'autre	8* Arrêter les fourmis
	9* Sumo 1
	10* Le jeu des tortues 2
	11* Le jeu des ogres1
Coordonner des actions motrices ➤ Retourner sur le dos /résister	12* Le jeu des tortues 3
	13* Le jeu des vers de terre 2
➤ Immobiliser/se dégager	14* Le voleur
➤ Faire entrer ou empêcher d'entrer l'adversaire dans un espace délimité. Trouver des prises ou des appuis efficaces	15* Le jeu des ogres 2
	16* Le prisonnier
➤ Etablir un contact efficace	17* Défense d'entrer
➤ Faire tomber/ Accepter la chute	18* Les crocodiles et les gazelles
➤ Amener au sol /immobiliser au sol	19* Le jeu des lutteurs 1 et 2
	20* Le géant et le nain

3) EVALUER

Reproposer les 2 situations de référence et mesurer l'écart en terme de progrès.

Eventuellement, proposer une nouvelle situation où les enfants devront réinvestir ce qu'ils savent