



CONDUIRE ET MAITRISER UN AFFRONTEMENT INTERINDIVIDUEL A L'ECOLE PRIMAIRE

DOCUMENT REALISE PAR LES CPD EPS 1° DU RHONE - AVRIL 2017

SOMMAIRE

I.	LES ENJEUX EDUCATIFS DANS LES JEUX D'OPPOSITION INTERINDIVIDUELS	4
A.	Quelle spécificité en lutte?.....	4
B.	Des précautions à prendre	4
II.	FAVORISER UNE EDUCATION A LA RESPONSABILITE A TRAVERS LES JEUX DE LUTTE	5
III.	PROGRAMMES 2015	6
A.	A l'école maternelle :.....	6
B.	A l'école élémentaire.....	8
IV.	UNE DEMARCHE	9
A.	Organisation d'un module d'apprentissage	9
B.	Faire agir en sécurité et apprendre à agir en sécurité	11
C.	Différencier des statuts : attaquants défenseurs.....	12
D.	Mettre en œuvre un projet d'action	12
E.	Rendre explicite Le score.....	12
V.	CONTENUS D'ENSEIGNEMENT EN JEUX D'OPPOSITION INTERINDIVIDUELLE	13
A.	À travers les jeux d'opposition interindividuelle, développer une éducation civique et morale en actes.....	13
B.	Les règles et les rôles, des points d'appui pour éduquer à la responsabilité.....	14
1.	<i>FAIRE RESPECTER ET FAIRE TRAVAILLER LES DIFFERENTES REGLES.....</i>	14
2.	<i>FAIRE RESPECTER ET FAIRE COMPRENDRE L'UTILITE DES ROLES.....</i>	15
VI.	DES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT AUX TROIS CYCLES	16
A.	Coordonner des actions motrices SIMPLES.....	16
B.	développer des Principes d'action	17
C.	Quels jeux privilégier en fonction des actions À travailler ?	18
	DES JEUX ... POUR ENTRER EN CONTACT – ENTRER DANS L'ACTIVITE.....	19

DES JEUX ... POUR ATTRAPER/SAISIR.....	24
DES JEUX ... POUR TIRER – POUSSER – REPOUSSER - RETOURNER	26
DES JEUX POUR ... TENIR, RETENIR, PRIVER DE LIBERTE – IMMOBILISER – CONTRAINDRE – EN UTILISANT LE POIDS DU CORPS	30
DES JEUX... POUR DESEQUILIBRER	35
CYCLE 3 : SITUATION DE BILAN LE COMBAT FAVORI	36
ANNEXES.....	40
IDENTIFICATION ET TRAVAIL DES COMPETENCES GENERALES DANS LE MODULE.....	41
CONDUIRE ET MAITRISER UN AFFRONTMENT INTERINDIVIDUEL : DES ELEMENTS D’EVALUATION.....	43

I. LES ENJEUX EDUCATIFS DANS LES JEUX D'OPPOSITION INTERINDIVIDUELS

Pour l'enseignant il s'agit de permettre aux élèves de :

- Oser s'engager dans un affrontement interindividuel sans que le résultat soit assimilé ou remette en cause l'estime de soi,
- Comprendre que les jeux de lutte vécus sont des moments symboliques réglés et partagés qui permettent de jouer ensemble,
- Comprendre que tout résultat est relatif ceci afin d'apprendre à perdre ou à gagner,
- Se doter d'une motricité spécifique en attaque et en défense,
- Savoir maîtriser son engagement,
- Construire la prise en compte de l'autre en prenant des informations afin de choisir une action,
- Apprendre à tenir des rôles au service du jeu et des autres.

A. QUELLE SPECIFICITE EN LUTTE?

Dans cette activité, les protagonistes essaient d'imposer physiquement un état de corps à un adversaire qui le refuse, en gérant la tension « être combatif sans être agressif ». Il est donc important d'apprendre aux élèves à s'opposer de manière raisonnée, dans un cadre réglé et sécuritaire, tout en gardant le souci de l'autre.



B. DES PRECAUTIONS A PRENDRE

Le rapport à l'autre se joue dans un « corps à corps », dans un cadre garanti par des règles et par l'enseignant. Cela va induire un certain nombre de précautions et d'attention :

- Faire accepter le contact rapproché du corps de l'autre et par conséquent **se soucier de la constitution des duos, de la mixité ...**
- **Installer le souci de l'autre et une confiance en l'autre.** Cette compétence sociale à maintenir ou à construire, demande de prendre en compte à la fois le rapport de force et les relations empathiques des élèves entre eux, et de travailler sur la différenciation nécessaire entre combativité et agressivité.

- **Construire une maîtrise corporelle de soi et une maîtrise émotionnelle**, en travaillant sur une maîtrise motrice mais aussi sur la relativisation des enjeux par exemple.
- **Renforcer les postures sociales** : respect des autres et des règles, comprendre et assumer les différents rôles, partager des émotions et construire une culture commune de classe.

II. FAVORISER UNE EDUCATION A LA RESPONSABILITE A TRAVERS LES JEUX DE LUTTE

À partir de situations concrètes et intelligibles de jeux de lutte, il s'agit de développer des actions responsables chez les élèves. L'éducation à la responsabilité¹ doit permettre aux élèves d'adopter des conduites autonomes et adaptées, prévoyantes ou réactives, et de développer des analyses lucides, des attitudes prudentes et des démarches solidaires.

- **Pratiquer ensemble en sécurité** : ma sécurité est dépendante de l'engagement de l'autre, du respect des règles que l'autre doit mettre en œuvre. La sécurité des protagonistes s'appuie sur le souci de l'autre
- **Se mettre à distance « de conduites « inconscientes » pour les comprendre et les contrôler** volontairement : la répulsion par rapport aux contacts corporels, par rapport à une personne ou par rapport à l'autre sexe, l'impulsivité voire l'agressivité, la triche, le gain malgré tout !
- **Avoir progressivement conscience de ses actes** et de leur conséquence sur autrui.

[Retour](#)

¹ CIRCULAIRE N°2006-085 DU 24-5-2006 ÉDUCATION À LA RESPONSABILITÉ EN MILIEU SCOLAIRE

III. PROGRAMMES 2015

A. A L'ECOLE MATERNELLE :

OBJECTIF : COLLABORER, COOPERER, S'OPPOSER

Enjeux essentiels (document d'accompagnement) :

Collaborer, coopérer, s'opposer, individuellement ou collectivement, dans le cadre d'une règle pour participer à la recherche des différentes solutions ou stratégies

LES ATTENDUS

(Programmes et document accompagnement)

TPS/PS

- Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec des partenaires

MS

- Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné

Fin de GS :

- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

CE QUI EST A CONSTRUIRE

(Document accompagnement)

- Construire les notions d'action collective, de rôle, d'espace, la notion de règle, de gain
- Construire la notion d'opposition individuelle

D'autres situations ludiques permettent **aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre**, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (*saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...*).

Programme du 26 mars 2015, page 10

RECHERCHER UNE PROGRESSIVITE DES APPRENTISSAGES

DES ETAPES	De l'étape1... (autour de 2 ans et demi – 3 ans)	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
CONSTRUIRE LA NOTION D'OPPOSITION INDIVIDUELLE (Document d'accompagnement page 6 et page 12)	Réalisation d'actions individuelles simples, juxtaposées, sans opposition (<i>pour transporter, déplacer des objets</i>) Découverte de la notion d'équipe et de but commun en coopération.	Participation à des jeux en s'opposant un contre un, à distance, par la médiation d'un objet ou dans des situations collectives Découverte de la notion de partenaire et d'adversaire.	Opposition collective ou directe, 1 contre 1, pour atteindre <u>un but</u> Utilisation d'actions variées, adaptées <u>à une intention</u> (<i>tirer, pousser, porter, retourner, immobiliser en contact rapproché...</i>).



PRECONISATIONS SEULEMENT POUR LES PLUS GRANDS (GS)

- CONSTRUIRE UN PROJET D'ACTION INDIVIDUEL POUR S'OPPOSER A L'AUTRE

- Etablir des rapports constructifs à l'autre en respectant les différences « on se bat avec et non contre »
- Vivre des situations ludiques pour entrer au contact de l'autre – pour entrer dans l'espace proche de l'adversaire
- Enchaîner différentes actions (tirer, pousser, attraper, résister, se protéger) en apprenant à anticiper les déséquilibres et les chutes, en construisant de nouveaux repères kinesthésiques
- Respecter les règles de sécurité (règles d'or)
- S'approprier différents rôles sociaux: arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée

[Retour](#)

B. A L' ECOLE ELEMENTAIRE

CYCLE 2	CYCLE 3	LES COMPETENCES GENERALES À TRAVAILLER DANS LE MODULE (VOIR EN ANNEXE)
<p>ATTENDUS</p> <p>Dans des situations aménagées et très variées,</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu. - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples. - Connaitre le but du jeu. - Reconnaître ses partenaires et ses adversaires. 	<p>ATTENDUS</p> <p>En situation aménagée ou à effectif réduit,</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter. 	
<p>COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. - Accepter l'opposition et la coopération. - S'adapter aux actions d'un adversaire. - Coordonner des actions motrices simples. - S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. - Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité. 	<p>COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. - Coordonner des actions motrices simples. - Se reconnaître attaquant / défenseur. - Coopérer pour attaquer et défendre. - Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. - S'informer pour agir. 	

IV. UNE DEMARCHE

A. ORGANISATION D'UN MODULE D'APPRENTISSAGE

12 à 15 séances avec des séances en classe avant et après la séance au gymnase ou dans la salle

Structuré en 4 phases

Une phase de découverte : elle privilégie la mise en activité fonctionnelle et la construction de sens.

Elle permet de :

Oser s'engager et accepter,
Découvrir les actions et les paramètres liés à l'activité,
Installer et faire respecter les règles de sécurité et établir les règles de fonctionnement,
Mettre en place et faire accepter les différents rôles.

Une phase de référence pour fixer le cadre et les perspectives de travail : elle met en œuvre une situation complexe qui vise à faire vivre à l'élève l'ensemble des problèmes posés par l'activité.

A travers une observation simple, l'élève va pouvoir identifier ce qu'il sait faire ou non dans des actions individuelles en situation d'attaquant, de défenseur, d'arbitre.

Une phase de structuration EN DEUX TEMPS : c'est une phase d'entraînement qui vise à transformer, développer, stabiliser les habiletés motrices et sociales

L'élève s'entraîne pour :

Augmenter ses habiletés motrices,
Identifier et comprendre les paramètres pour se donner les moyens de choisir une action reconnue comme la plus adaptée pour être efficace,
Connaître le résultat de ses actions,
Respecter et participer au jugement des règles d'ordre de fonctionnement et du jeu
Participer à l'organisation.

Une phase de bilan pour identifier ses nouveaux savoirs et mesurer les progrès réalisés sur le plan des attitudes, des habiletés motrices et des connaissances.

Une situation de réinvestissement peut être envisagée. Ex : la participation à une **rencontre** interclasse, à une rencontre USEP. Cette situation doit permettre de réinvestir les acquis.

En Classe

Présenter aux élèves pour qu'ils comprennent

- Ce que l'on va apprendre
- Comment on va s'organiser
 - Constituer les groupes
 - Présenter les différentes règles et leur utilité
 - Présenter les différents rôles et leur utilité

Présenter les situations (dispositif, but, actions utilisées) avec une grande attention au vocabulaire spécifique employé

Revenir sur ce qui a été vécu

- Travail sur le vocabulaire spécifique, à l'oral et à l'écrit
- Travail sur l'utilité des rôles, des règles en lien avec l'EMC
- Exploitation des traces
- Régulation / activité / rôles / règles / les difficultés rencontrées

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN et REINVESTISSEMENT
De 2 à 5 Séances ²	1 à 2 séances	De 5 à 8 séances	Bilan : 1 à 2 séances
Construire du sens	Se confronter à un problème	Construire des savoirs	Evaluer les savoirs acquis
			Réinvestissement : 1 rencontre
<i>Situations d'appui</i>	<i>Situations complexes d'appui</i>	<i>Situations d'appui :</i>	<i>Situations d'appui :</i>
<p>Ensemble des jeux pour entrer en contact et se rapprocher.</p> <p>La dimension collective des jeux facilite la mise en activité.</p> <p>L'installation des rôles nécessite d'aller vers les jeux d'opposition duelle à statuts différenciés non réversibles.</p>	<p>Cycle 1 (GS) : la maman et le bébé</p> <p>Cycle 2 : le chasseur et les fourmis</p> <p>Cycle 3 : le sumo partiel, statut non réversible</p>	<p>Cycles 1 et 2 : mettre en place plusieurs situations dans les différentes familles d'actions</p> <p>Cycle 3 : des situations plus ciblées proposées en fonctions des progrès prioritaires à faire par les élèves (notamment sur la réversibilité des statuts)</p>	<p>Cycle 1 : le chasseur et les fourmis</p> <p>Cycle 2 : le sumo partiel, statut non réversible</p> <p>Cycle 3 : combat-défi à statuts non réversibles (gagne-terrain) ou réversibles (lutte corse, lutte anglaise, sumo partiel)</p>

Construire les éléments de la sécurité et du fonctionnement, connaître avant la séance les règles, les rôles, les espaces de jeu.

Expliciter le sens des règles.

Construire / consolider les notions liées à la pratique (espace, temps,..) en relation avec les autres disciplines.

Identifier les problèmes rencontrés.

Faire le point sur ce que je sais faire et sur les progrès envisagés, sur les règles et les rôles, les difficultés rencontrées.

Faire émerger des pistes de travail pour s'améliorer.

Travailler sur les situations : faire décrire et expliquer les dispositifs, le but, les critères de réussite et les manière de faire.

Garder et travailler sur la trace :

- Des règles d'action efficaces,
- Du projet collectif de chaque équipe,
- Des résultats.

Travailler en lien avec EMC, faire expliquer, argumenter sur le rapport à soi, aux autres, à la règle.

Faire un bilan des progrès réalisés.

Faire un bilan sur la relation aux autres, la coopération.

Préparer une rencontre.

² Le nombre de séances réservé à chaque phase dépend de la longueur du module et doit être adapté aux besoins des élèves

B. FAIRE AGIR EN SECURITE ET APPRENDRE A AGIR EN SECURITE

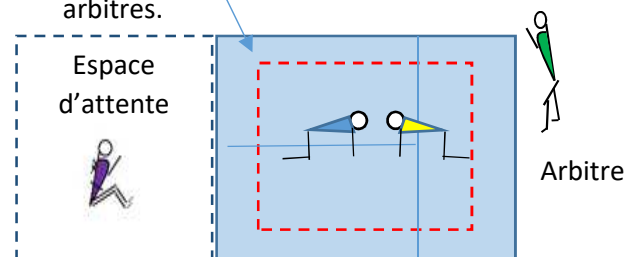
Les propositions de jeu doivent être adaptées aux ressources des élèves et correspondent à une pratique scolaire. **L'opposition debout est interdite.**

DISPOSITIF REGLEMENTAIRE

- Les règles d'or commentées, travaillées et affichées.
- Les codes communs sont expliqués et travaillés : signal de début et fin de travail et de combat sur les ateliers – signal d'arrêt donné par l'adversaire – hors limite.
- Les règles de fonctionnement et du jeu sont explicites et travaillées en amont en classe
- Eviter ce qui peut faire mal : bijoux (montre, bracelet, boucles d'oreille) - barrettes - fermeture éclair
- Avoir une tenue vestimentaire adaptée

DISPOSITIF MATERIEL

- L'espace doit être organisé pour permettre à l'enseignant de voir tous ses élèves.
- Les zones de travail sont constituées de :
 - o 3 tapis au minimum avec des tapis accrochés,
 - o Une zone de combat plus petite tracée au sol et de forme variable (rectangulaire, carrée, ronde, autre). Toute partie du corps des élèves touchant la zone périphérique doit entraîner l'arrêt du combat
 - o Des espaces différenciés et délimités, séparés : combat / observation, attente / arbitres.



- Des zones de travail suffisamment éloignées les unes des autres,
- Avec un espace de circulation entre les zones de travail.

DISPOSITIF SOCIAL

Les groupes sont **CONSTITUES EN CLASSE PAR L'ENSEIGNANT** sur une base affinitaire mais où la morphologie (poids et tonicité) doit être prise en compte. Attention à la trop grande différence de poids entre les élèves d'un même groupe !

Les rôles doivent être clairement identifiés, travaillés et valorisés.

Les groupes doivent varier durant le module afin de permettre la variété des confrontations mais à condition de prendre en compte les différences morphologiques.

[Retour](#)

C. DIFFERENCIER DES STATUTS : ATTAQUANTS DEFENSEURS

Cycle 1 (GS) : statuts attaquants – défenseurs différenciés. Aucune réversibilité des statuts au cours des situations proposées

Cycle 2 : statuts attaquants – défenseurs différenciés. Pas de réversibilité des statuts au cours des situations proposées jusqu'au milieu du 3^e module. A partir de ce 3^e module, et selon les réponses des élèves, une réversibilité des statuts peut être proposée.

Cycle 3 : en début de module, des statuts différenciés, non réversibles, pour mieux comprendre les actions à réaliser pour parvenir au but fixé. Selon les ressources des élèves, la réversibilité est proposée au cours de la phase d'entraînement mais également au cours de la phase de bilan. Pour les élèves en difficulté, les combats avec statuts différenciés, non réversibles restent possibles.

D. METTRE EN ŒUVRE UN PROJET D'ACTION

Cycle 1 (GS) : accepter la situation, d'entrer en contact avec l'autre, en lutte avec l'autre, en comprenant que dans le cadre proposé, nous sommes bien dans un jeu, qui ne contrevient à aucun interdit social ou familial.

Cycle 2 : en situation ludique et d'évaluation, le projet passe par la mobilisation des actions travaillées afin de prendre le dessus sur l'autre. Le rappel du fait que nous sommes bien dans un jeu, qui ne contrevient à aucun interdit social ou familial est encore important.

Cycle 3 : en situation ludique, le projet d'action passe par une coordination d'actions variées et continues pouvant permettre de prendre le dessus sur l'autre.

En situation d'évaluation, il faut engager l'élève à annoncer un projet d'action. Celui-ci est lié à un point fort perçu (que ce soit en attaque ou en défense).

E. RENDRE EXPLICITE LE SCORE

Cycle 1 (GS) : il n'y a pas d'évolution du score. L'atteinte du critère de réussite par l'un des lutteurs aboutit à la fin de la séquence proposée.

Cycle 2 : le nombre de points marqués, le score, évolue en fonction de l'atteinte répétée du but par les élèves attaquants par simple addition des réussites successives. Mais la non réversibilité des statuts interdit d'utiliser cette évolution.

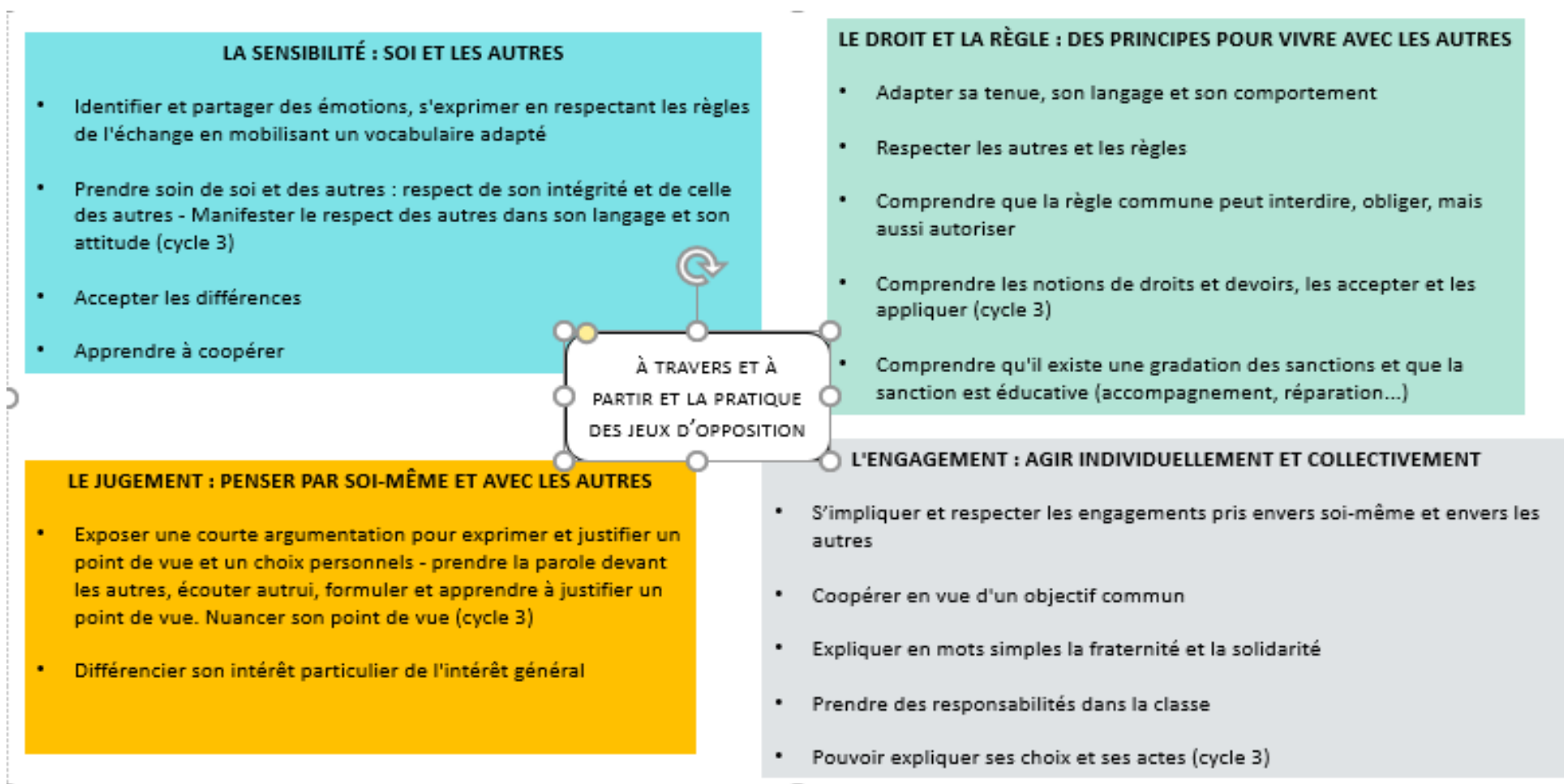
Les élèves peuvent être sensibilisés par l'enseignant sur la progression de leur score personnel dans une même tâche ou, pour un élève, sur la plus grande difficulté des attaquants qui lui sont opposés à atteindre le but visé.

Cycle 3 : le score accompagne les situations à statuts réversibles. Il faut que le décompte et que l'annonce de ce score soient clairs pour tous les acteurs de la situation.

[Retour](#)

V. CONTENUS D'ENSEIGNEMENT EN JEUX D'OPPOSITION INTERINDIVIDUELLE

A. À TRAVERS LES JEUX D'OPPOSITION INTERINDIVIDUELLE, DEVELOPPER UNE EDUCATION CIVIQUE ET MORALE EN ACTES³



Documents ressources (EMC dans la classe et dans l'école site EDUSCOL) pour faire un travail sur : la différence – les préjugés, l'égalité fille / garçon, différencier son intérêt général de l'intérêt particulier

³ Programmes d'enseignement, arrêté du 12-6-2015

B. LES REGLES ET LES ROLES, DES POINTS D'APPUI POUR EDUQUER A LA RESPONSABILITE

1. FAIRE RESPECTER ET FAIRE TRAVAILLER LES DIFFERENTES REGLES

L'élève est confronté à un système de règles de différentes natures. Il peut ainsi faire l'expérience du fait qu'une règle n'est pas qu'un interdit mais qu'elle protège, autorise, permet de jouer ensemble. Les règles doivent être respectées, comprises et consenties.

LES REGLES D'OR.

Elles relèvent de « la loi » et ne sont donc pas négociables. Elles contribuent à l'éducation à la sécurité et à l'éducation à la responsabilité.



Ne pas se faire mal : jouer sur les tapis, s'arrêter si on en sort, reprendre le jeu au centre, chuter en faisant attention.

Ne pas faire mal à l'autre : ne pas gigoter dans tous les sens, ne pas donner de coups mais faire des prises qu'il faut tenir et maintenir, aucune prise à la tête ni au cou, étranglement strictement interdit, ne pas forcer une articulation.

Ne pas se laisser faire mal : frapper 2 fois sur le sol ou sur le camarade avec sa main si on a mal ou si on souhaite arrêter la situation ou dire très clairement STOP à voix haute !

LES REGLES DE SECURITE

- Les règles d'or participent à assurer la sécurité
- Les règles relatives à l'espace :
 - o Le respect strict des espaces de lutte
 - o Juge, arbitre, observateur sont hors des tapis
 - o Un espace de non jeu clairement délimité
- Les règles relatives à l'organisation : les signaux de début et de fin de combat sont clairs et doivent être connus de tous
- Les règles relatives aux élèves en action
- Des attitudes d'écoute et de concentration

LES REGLES DU JEU

Le but doit être clair, le critère de réussite doit être explicite. Tous les membres du groupe les connaissent.

2. FAIRE RESPECTER ET FAIRE COMPRENDRE L'UTILITE DES ROLES

Les rôles sont au service de l'intérêt général et permettent un rapport à l'autre explicite, partagé dans toute la classe. Ils doivent être définis clairement par l'enseignant dans leur nature et dans leur utilité.

Les rôles s'apprennent. Ils doivent faire l'objet d'apprentissages spécifiques et progressifs. Ils sont assumés avec sérieux pendant toute la séance et doivent être valorisés lors de l'évaluation.

Les rôles⁴ sont attribués aux élèves par l'enseignant :

Chaque élève a un rôle précis attribué par l'enseignant qui veille à faire une répartition équitable des rôles avec une rotation systématique et organisée au sein d'un groupe.

Dès que beaucoup d'informations sont en jeu, il faut séquencer les tâches d'observation et d'arbitrage.

- **Le rôle d'arbitre** : est très difficile car en plus de l'observation pertinente nécessaire à la prise de décision, il faut gérer les tensions relationnelles.

Il n'est pas possible de confier d'emblée, l'arbitrage d'un combat aux élèves. Il est d'abord nécessaire d'apprendre à partager un espace, des règles et des relations. In fine, l'enseignant reste le juge arbitre, il est garant de la loi.

Chaque membre de l'équipe d'arbitrage **ne juge qu'une seule règle** (arbitre du temps : signal de début et de fin, arbitre de ligne, arbitre d'arrêt de combat demandé, arbitre d'une règle simple). Les lutteurs doivent systématiquement saluer l'arbitre à la fin du combat.

- **Le rôle d'observateur**

Observer s'apprend : aider les élèves à prendre des indices pertinents sur la pratique constitue un véritable apprentissage.

L'observation est d'autant plus difficile que les élèves sont jeunes. Elle ne peut porter que sur des critères observables : le critère de réussite pour les petits et un seul critère et/ou un indicateur portant sur la manière de faire pour les plus grands.

Les fiches utilisées doivent être simples et doivent surtout être réellement utiles à l'enseignant et aux élèves. Les observations peuvent également se faire à l'oral.

L'ENSEIGNANT RESTE EN PERMANENCE LE JUGE ARBITRE ET GARANT DU CADRE MATERIEL, REGLEMENTAIRE ET SOCIAL.

⁴ G Lafay CPC EPS Saint Pierre de Chandieu

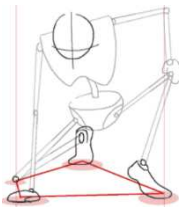
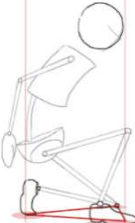
VI. DES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT AUX TROIS CYCLES

A. COORDONNER DES ACTIONS MOTRICES SIMPLES

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
Découvrir des actions fondamentales	Découvrir des actions fondamentales plus complexes	Coordonner des actions fondamentales
<p>Attaquant :</p> <p>Entrer en contact, attraper/saisir</p> <p>Tirer, pousser, repousser</p> <p>Tenir, retenir priver de liberté, contraindre</p> <p>Déséquilibrer</p>	<p>Attaquant :</p> <p>Retenir, saisir de plus en plus efficacement</p> <p>Tirer, pousser, retourner</p> <p>Immobiliser, fixer</p> <p>Déséquilibrer</p>	<p>Attaquant :</p> <p>Contrôler et agir en utilisant les jambes</p> <p>Attaquer de manières différentes : Soulever, retourner</p> <p>Contraindre en utilisant le poids du corps</p> <p>Déséquilibrer</p>
<p>Défenseur :</p> <p>Résister en réaction de manière ponctuelle</p>	<p>Défenseur :</p> <p>Résister de manière de plus en plus continue et intentionnelle</p>	<p>Défenseur :</p> <p>Résister avec intentions variées, dégager, esquiver, contrarier</p>

[Retour](#)

B. DEVELOPPER DES PRINCIPES D’ACTION

EN ATTAQUE	EN DEFENSE
<p>SAISIR DE PLUS EN PLUS EFFICACEMENT : Passer d’une saisie à l’aide des doigts uniquement à un contrôle qui mêle saisie, blocage et verrouillage</p>	<p>REPOUSSER, RESISTER, S’OPPOSER, CONTRER les actions de l’adversaire</p>
<p>REDUIRE (FRAGILISER) LES APPUIS AU SOL DU DEFENSEUR : Moins le défenseur a d’appuis au sol et plus son équilibre est instable. De la même façon, moins les appuis sont près du sol, plus l’équilibre du défenseur sera facile à perturber</p>	<p>ABAISSER SON CENTRE DE GRAVITE EN DEFENSE</p>
<p>POURSUIVRE SON ACTION DANS LE TEMPS : Passer d’actions brèves et répétées à des actions plus continues et avec une intensité conséquente</p>	<p>Plus le centre de gravité est proche du sol, plus il est difficile pour l’attaquant d’initier un déséquilibre ou une rotation.</p>
<p>UTILISER LE POIDS DU CORPS : La poitrine et le reste du corps s’appuient lourdement sur le corps de l’adversaire pour en limiter les mouvements</p>	<p>Plus les appuis seront écartés, plus le déséquilibre ou le retournement sera difficile</p>
<p>AGIR SUR SON ADVERSAIRE POUR L’EMMENER VERS LES ESPACES SANS PILIER : Engager l’élève à pousser vers les zones où aucun pilier (jambes, bras) ne vient assurer la moindre stabilité (ex : pousser vers l’arrière pour un défenseur assis sur les fesses, jambes allongées devant lui)</p>	
<p>CONTROLLER L’ADVERSAIRE EN UTILISANT DE PLUS EN PLUS DE PARTIES DU CORPS (mains, jambes, poids du corps) : Les jambes, essentiellement locomotrices ou rééquilibratrices, doivent devenir petit à petit des moyens de contrôle de certaines parties du corps du défenseur</p>	<p>AUGMENTER LA SURFACE DES APPUIS AU SOL EN DEFENSE Plus le polygone de sustentation est large, plus l’équilibre est stable</p>
<p>SAISIR AU PLUS PRES DES CEINTURES (épaules, bassin) : Cette règle de sécurité est aussi un principe d’action efficace. Il permet de porter les forces en des points où elles seront transmises à l’ensemble du corps de l’adversaire</p>	
<p>DESEQUILIBRER EN CREAT DES ROTATIONS : Tirer ou pousser son adversaire en le faisant tourner par rapport à l’axe vertical. La nécessaire rééquilibration de l’adversaire peut permettre d’utiliser une action efficace</p>	 <p>A est plus stable que B</p>

C. QUELS JEUX PRIVILEGIER EN FONCTION DES ACTIONS À TRAVAILLER ?

ACTIONS PRINCIPALEMENT TRAVAILLEES A TRAVERS LES JEUX	Pour les 3 cycles				
	ENTRER EN CONTACT - ENTRER DANS L'ACTIVITE				
	<ul style="list-style-type: none"> - Contre la maîtresse - Les 2 dromadaires - Le grand tunnel - Le guide - Le lézard - Les hérissons 		<ul style="list-style-type: none"> - Les rochers - La chenille - Le trésor - Rouler la boule - Les rouleaux - Traverser le territoire 		
	Cycle 1	Cycle 2		Cycle 3	
	<u>ATTRAPER/SAISIR -</u>		<u>RETENIR -SAISIR DE PLUS EN PLUS EFFICACEMENT</u>		
	<ul style="list-style-type: none"> - Le filet et les poissons - Les voyageurs et les bandits 		<ul style="list-style-type: none"> - Le filet et les poissons - Les voyageurs et les bandits - Le déménageur 		<ul style="list-style-type: none"> - Le filet et les poissons - Les voyageurs et les bandits - Le déménageur
	<u>TIRER POUSSER REPOUSSER</u>		<u>TIRER POUSSER RETOURNER</u>		<u>SOULEVER/ RETOURNER</u>
	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer les sacs - Je n'irai pas chez toi - L'ours dans la tanière - Manchot maître chez lui 		<ul style="list-style-type: none"> - L'ours dans la tanière - Le sumo partiel - Le gagne terrain 		<ul style="list-style-type: none"> - Retourner la tortue - Le sumo partiel - Le gagne terrain
	<u>TENIR, RETENIR PRIVER DE LIBERTE,</u>		<u>IMMOBILISER, FIXER</u>		<u>CONTRAINdre EN UTILISANT LE POIDS DU CORPS</u>
	<ul style="list-style-type: none"> - La maman et le bébé - Le mouton - Les chasseurs et les fourmis - Le totem et l'indien 		<ul style="list-style-type: none"> - La maman et le bébé - Le serpent - Le mouton - Le pot de colle - Les chasseurs et les fourmis 	<ul style="list-style-type: none"> - Le totem et l'indien - L'araignée - La lutte anglaise au sol - La lutte corse au sol 	<ul style="list-style-type: none"> - Le serpent - Le mouton - Le pot de colle - Les chasseurs et les fourmis - Le totem et l'indien
<u>DES JEUX POUR DESEQUILIBRER</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Combat de coqs - Lutte canadienne 					

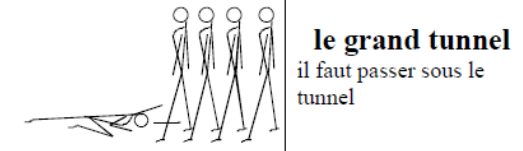
DES JEUX ... POUR ENTRER EN CONTACT – ENTRER DANS L'ACTIVITE

CONTRE L'ENSEIGNANT	<u>LES 2 DROMADAIRES</u>
<ul style="list-style-type: none"> - <u>Dispositif</u> : 12 à 16 tapis (soit 32 m²) avec une zone centrale constituée de 2 à 4 tapis qui représente le camp de l'enseignant. - <u>But</u> : Par groupe de 8, 9 voire 10, les élèves essaient de faire sortir complètement la maîtresse de sa zone (2 à 4 tapis soit 4 à 8 m²). - <u>CR</u>⁵ : la maîtresse doit être complètement sortie du tapis. <p>Intérêts : les élèves peuvent découvrir différentes actions (pousser contre, saisir pour retenir,...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Dispositif</u> : A et B sont à 4 pattes. Ils doivent traverser l'espace de tapis prévu sans perdre le contact. Une autre doublette les suit et s'assure que le contact est conservé tout au long du déplacement. La longueur du déplacement peut être différenciée de manière à s'adapter aux ressources des élèves. - <u>But</u> : garder le contact entre nous 2. - <u>CR</u> : le contact est conservé tout au long du déplacement. - <u>Manières de faire</u> : insister sur la nécessité d'aller lentement pour être sûr que le contact va être conservé. <p><u>Variable</u> : cette situation peut être reproduite avec A qui enlace le dos de B avec un bras. A est donc empêché d'avancer facilement. B doit donc réguler son allure.</p>
<u>LES ROCHERS</u> (EN RAMPANT)	<u>LE GUIDE</u>
<ul style="list-style-type: none"> - <u>Dispositif</u> : la moitié des élèves sont des rochers sur des tapis. Ils sont à 4 pattes, les uns contre les autres (tête rentrée, dos rond). L'autre moitié : les promeneurs sont dans la zone de départ. <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - <u>But</u> : <ul style="list-style-type: none"> o Pour les rochers : ne pas bouger et ne pas se déformer, o Pour les promeneurs atteindre la zone d'arrivée en rampant par-dessus les rochers. - <u>Règles</u> : <ul style="list-style-type: none"> o Les promeneurs passent un par un, doucement, le plus légèrement possible sans faire mal ni se faire mal, o Changement de rôle quand tout le monde a traversé. - <u>CR</u> : <ul style="list-style-type: none"> o Les rochers ne se cassent pas, restent soudés, o les promeneurs ne font pas mal aux rochers. 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Dispositif</u> : des duos (un élève est guidé yeux fermés ou les yeux cachés par un bandeau - un élève guide) repartis sur l'espace de jeu - <u>But</u> : <ul style="list-style-type: none"> o Pour le guide : guider le partenaire dans tout l'espace de jeu, en changeant de direction ou d'allure sans jamais le mettre en danger, o Pour le guidé se laisser guider les yeux fermés, il est derrière son partenaire et le tient aux épaules. - <u>Règles</u> : <ul style="list-style-type: none"> o On reste dans la zone de jeu, o On ne doit pas heurter les autres joueurs, o On change de rôle et de partenaire au signal. - <u>CR</u> : ne jamais se séparer. <p><u>Variable</u> : le guide se place derrière le partenaire et le conduit en le poussant une main sur l'épaule , une main dans le dos.</p>

⁵ Critère de réussite

LE GRAND TUNNEL

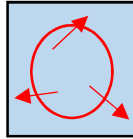
- Dispositif : par 4 ou 5 sur l'espace des tapis. Les élèves se mettent en file les uns derrière les autres, debout jambes écartées.
- But : passer sous le tunnel sans se relever.
- Règles : Le premier de la file s'allonge et passe sous le tunnel formé par l'espace entre les jambes des camarades. Quand il est passé, il se relève et se met en bout de file debout. Celui qui se retrouve premier de la file se met à ramper à son tour, etc.
- CR : arriver de l'autre côté du tunnel.
- Variables :
 - o Le nombre de joueurs,
 - o Le tunnel est formé par des joueurs à quatre pattes. Il peut être proposé de passer par-dessus les camarades en faisant attention à ne pas leur faire mal.



<u>LA CHENILLE</u>	<u>LE LEZARD</u>
<ul style="list-style-type: none">- <u>Dispositif</u> : sur l'espace des tapis, des groupes de 4 élèves se tiennent à 4 pattes et constituent une chenille en se tenant par les chevilles.- <u>But</u> : les chenilles se déplacent sur tout l'espace sans se casser.- <u>Règles</u> :<ul style="list-style-type: none">o Rester dans la zone de jeu,o On ne heurte pas d'autres chenilles,o Au signal le dernier vient prendre la place du 1er sans que la chenille s'arrête.- <u>CR</u> : les chenilles ne se cassent pas. <p><u>Variables</u> :</p> <p>Le nombre d'élève par chenille, L'endroit par lequel se tiennent les membres de la chenille bras, corps, etc. Le nombre de chenilles évoluant en même temps sur l'espace de jeu.</p>	<ul style="list-style-type: none">- <u>Dispositif</u> : des élèves adoptent une position sur l'espace de tapis. Ils représentent des troncs d'arbre. Ils sont immobiles (trouver une position que l'on peut tenir longtemps).- <u>But</u> :<ul style="list-style-type: none">o Pour les tronc d'arbres rester immobiles dans la position choisie,o Pour les lézards suivre un chemin tracé au sol en passant par-dessous ou par-dessus les troncs d'arbre.- <u>Règles</u> : rester dans la zone de jeu, on ne se fait pas mal en passant sur ou sous les troncs.- <u>CR</u> : les lézards rampent correctement en choisissant la meilleure solution. <p><u>Variables</u> :</p> <p>Le nombre de troncs d'arbres, la difficulté des formes de troncs à franchir.</p>

ROULER LA BOULE DE NEIGE

- Dispositif : des duos de gabarit identique, sur un espace de tapis, un rond central de départ. Dans ce rond, des duos d'élèves : A en boule B est à 4 pattes à côté de lui.
- But :
 - o Pour A, rester en boule pour tourner,
 - o Pour B à quatre pattes, faire rouler la boule en veillant à ne pas faire mal.
- Règles :
 - o Pour les boules ne pas se laisser faire mal, pour les rouleurs ne pas faire mal,
 - o Sortir du rond central mais rester sur l'espace de tapis,
 - o Faire attention aux autres duos, ne pas se heurter.
- CR : arriver à faire rouler les boules en dehors du rond central.



Variables :

Nombres de boules de neige, un groupe observateur, diamètre du rond central.

LES ROULEAUX

Dispositif :

- o Par deux,
- o L'un est allongé et l'autre doit le faire rouler jusqu'à l'autre bout du tapis. Celui qui pousse est à genoux.

- But : faire rouler son camarade jusqu'au bout du chemin de tapis.

Règles :

- o Maîtriser ses gestes pour ne pas faire mal,
- o Changement de rôle après une traversée.

- CR : réussir à faire rouler et faire rouler droit en suivant le chemin.



Variables :

Le tronc d'arbre est dur comme du bois,

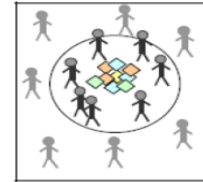
Le tronc d'arbre devient une poupée de chiffon toute molle.

<u>LES LAPINS ET LES RENARDS</u>	<u>LES HERISSONS</u>
<ul style="list-style-type: none"> - <u>Dispositif :</u> <ul style="list-style-type: none"> o Un espace rectangulaire de 10m par 8m, et à l'intérieur, une zone de tapis de 8m par 3m, o Un groupe de lapins avec une queue chacun, un terrier matérialisé à chaque extrémité du terrain avec une réserve de foulards, o Un groupe de renard sans queue répartis sur la zone de tapis, o Un groupe d'arbitre. - <u>But :</u> <ul style="list-style-type: none"> o Pour les lapins traverser le territoire et arriver dans son terrier sans se faire prendre sa queue, o Pour les renards attraper le plus de queues possible, o Pour les arbitres (chacun des arbitres observe une tache) : veiller à ce que tout le monde soit à 4 pattes, respecte le début du jeu, l'espace de tapis. - <u>Règles :</u> <ul style="list-style-type: none"> o Lapins et renards sont à quatre pattes, o Ne pas sortir du territoire, o Au signal, les lapins sortent de leur terrier, o Changement de rôle après 3 passages, o Possibilité pour les lapins de puiser une queue dans la réserve. - <u>CR :</u> le nombre de foulards pris par les renards après 3 passages décompté par les arbitres. <p><u>Variables :</u> Le nombre de renards, le mode de déplacement, la place du foulard, la largeur de la zone à traverser.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Dispositif :</u> <ul style="list-style-type: none"> o Une zone d'une quinzaine de tapis, o Un groupe de hérissons qui ont attaché trois pinces à linge (les épines) sur leurs vêtements, o Un groupe de voleurs d'épines, o Un groupe d'arbitre, o Temps de jeu : des séquences de 20 s. - <u>But :</u> <ul style="list-style-type: none"> o Pour les voleurs d'épines : s'emparer du maximum d'épines, o Pour les hérissons : ne pas se faire prendre d'épines, o Pour les arbitres (chacun des arbitres observe une tache) : veiller à ce que tout le monde respecte le début du jeu, l'espace de tapis, que les hérissons ne protègent pas leurs épines. - <u>Règles :</u> <ul style="list-style-type: none"> o Le jeu commence et s'arrête au signal de l'enseignant, o On ne sort pas de l'espace de jeu, o On change de rôle à la fin du temps de jeu, o Les hérissons ne peuvent pas protéger leurs épines en les gardant dans leurs mains. - <u>CR :</u> le nombre d'épines gardées ou prises. <p><u>Variables :</u> Le nombre de voleurs.</p>

LE TRESOR

- Dispositif :

- Zone de tapis délimitée,
- Des objets (coussins, anneaux) pour constituer le trésor,
- Temps de jeu de 20 s,
- Une équipe gardienne du trésor,
- Une équipe attaquante, tous en position à genoux,
- Une équipe d'arbitres.



- But :

- S'emparer du trésor (attaquants) et le défendre (défenseurs),
- Pour les arbitres (chacun des arbitres observe une tache) : veiller à ce que tout le monde respecte le début du jeu, l'espace de tapis, reste à genoux et transporte un seul objet à la fois,

- Règles :

- Rester à genoux,
- Ne ramener qu'un seul objet à la fois,
- Les gardiens restent dans l'espace du trésor.

- CR : nombre d'objet rapportés.

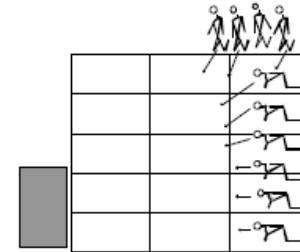
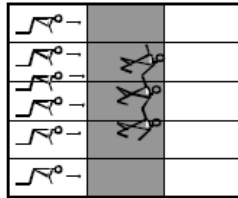
Variables :

Le nombre de gardiens, d'objets, la grandeur de l'espace à protéger.

[Retour](#)

DES JEUX ... POUR ATTRAPER/SAISIR

<u>LE FILET ET LES POISSONS</u>	<u>LES VOYAGEURS ET LES BANDITS</u>
<p>– <u>Dispositif</u> : un espace de tapis avec une zone centrale matérialisée, un groupe d'élève (les poissons) à quatre pattes ; des élèves (le filet) à genoux en se tenant la main.</p> <p>– <u>But</u> : les poissons à quatre pattes essaient de se rendre de l'autre côté de la zone centrale sans se faire attraper dans le filet.</p> <p>– <u>Règles</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Démarrer au signal, ○ Pour le filet ne pas se lâcher la main, ○ Pour les poissons rester à quatre pattes, ○ Continuer le jeu tant qu'il y a des poissons, ○ Changer les rôles. <p>– <u>CR</u> : pour les poissons ne pas se faire stopper.</p> <p><u>Variables</u> :</p> <p>Le nombre de pêcheurs constituant le filet.</p>	<p>– <u>Dispositif</u> : un espace de tapis avec des voyageurs à 4 pattes, un espace à atteindre l'auberge,</p> <p>– Des bandits sur le coté, à genoux,</p> <p>– Un temps de jeu de 20s.</p> <p>– <u>But</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Pour les voyageurs se rendre dans leur auberge, ○ Pour les bandits, au signal empêcher les voyageurs de s'y rendre. <p>– <u>Règles</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Deux signaux de départ décalés : un pour les voyageurs et un peu après pour les bandits, <p>Les voyageurs restent à genoux, ne doivent pas se débattre,</p> <p>– <u>CR</u> : pour les bandits empêcher les voyageurs d'atteindre l'auberge.</p> <p><u>Variables</u> :</p> <p>Nombre de bandits, le rapprochement (voire la superposition) des signaux sonores.</p>



LES DEMENAGEURS

- Dispositif :
 - o Une zone de tapis 10m par 8m,
 - o Un groupe d'élèves qui sont les meubles,
 - o Un groupe qui sont les déménageurs,
 - o Un groupe d'arbitre.
- But :
 - o Pour les déménageurs, par 2 au moins, il s'agit de transporter les « élèves meubles » sans les déformer, dans un endroit donné,
 - o Pour les arbitres (chacun des arbitres observe une tâche) : veiller à ce que tout le monde respecte le début du jeu, l'espace de tapis, les règles pour ne pas se faire mal.
- Règles :
 - o Le jeu commence et s'arrête au signal de l'enseignant,
 - o Ne pas faire mal aux « élèves meubles » (prises assurées), ne pas faire mal aux transporteurs (gestes brusques, ne pas se débattre).
- CR : pour les transporteurs, réussir à amener tous les meubles dans l'espace désigné.

Variables :

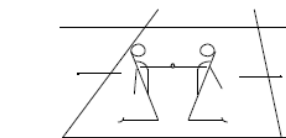
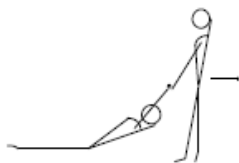
Les meubles prennent différentes formes,

Les déménageurs ont des parcours différents à effectuer,

Les meubles (solides) deviennent mous.

DES JEUX ... POUT TIRER – POUSSER – REPOUSSER - RETOURNER

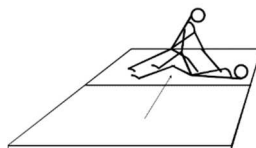
<u>TIRER LES SACS</u>	<u>JE N'IRAI PAS CHEZ TOI</u>
<p>– <u>Dispositif</u> : par deux, un espace de tapis, un sens commun de déplacement pour les duos.</p> <p>– <u>But</u> : tirer son camarade d'un espace à un autre (ligne de départ et d'arrivée). <u>Attention</u> aux saisies qui doivent être effectuées au niveau du poignet et non des doigts.</p> <p>– <u>Règles</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ne pas faire mal au transporté (prises assurées), ○ Ne pas faire mal aux transporteurs (gestes brusques, ne pas se débattre). <p>– <u>CR</u> : avoir déplacé son camarade jusqu'à la ligne d'arrivée.</p> <p><u>Variables</u> :</p> <p>Un parcours tracé et à suivre, un temps limite pour atteindre la zone prévue.</p>	<p><u>Dispositif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Par 3 : deux joueurs à genoux, face à face, un espace de tapis, une maison par combattant, de chaque côté d'une zone centrale, un arbitre, ○ Un temps de jeu 30s. <p>– <u>But</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Pour l'attaquant amener le défenseur dans sa maison, ○ Pour le défenseur résister à l'attaquant, ○ Pour l'arbitre : faire respecter le signal de départ et de fin, les espaces de jeu, observer et signaler dès que qu'une partie du corps de l'un des joueurs est dans la maison opposée. <p>– • <u>Règles</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Respecter les espaces de jeu, ○ Le jeu commence et s'arrête au signal de l'enseignant, ○ Ne pas se lever, ○ Ne pas lâcher l'autre, ○ Changement de rôle. <p>– <u>CR</u> : avoir déplacé son camarade dans sa maison.</p> <p><u>Variables</u> :</p> <p>Temps de jeu, distance des maisons par rapport à la zone centrale.</p>



L'OURS DANS LA TANIÈRE

– Dispositif :

- 2 tapis, une ligne centrale,
- Par 3, deux joueurs de gabarit identique ou proche, un arbitre.



– But :

- Pour l'attaquant : sortir l'ours de sa tanière,
- Pour le défenseur : rester dans sa tanière,
- Pour l'arbitre : faire respecter le signal de départ et de fin, les espaces de jeu, observer et signaler dès que l'ours est complètement sorti de son espace.

– Règles :

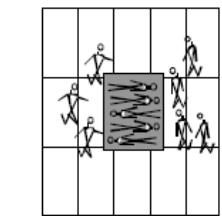
- Respecter les espaces de jeu,
- Le jeu commence et s'arrête au signal de l'enseignant,
- Ne pas faire mal, ne pas se laisser faire mal.

CR : c'est réussi si l'ours est complètement sorti de son espace de tapis

Variable : la tâche peut être décrite comme réussie si l'ours a une partie seulement de son corps hors de sa tanière.

VARIABLE COLLECTIVE : LES OURS ET LES CHASSEURS

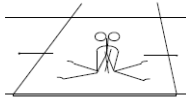
Sortir les ours de leur tanière



MANCHOT MAITRE CHEZ LUI

– Dispositif :

- Zone de tapis, un rond central tracé,
- Par 3, les deux joueurs s'installent dos à dos, dans cet espace, un arbitre,
- Un temps de jeu 30s.



– But :

- Rester seul dans son territoire central en repoussant l'autre avec différentes parties du corps (épaules, fesses...),
- Pour l'arbitre : faire respecter le signal de départ et de fin, et la position de départ, mains dans le dos, observer et signaler dès que l'un des adversaires est sorti (fesses en dehors).

– Règles :

- Garder les mains dans le dos,
- Le jeu commence et s'arrête au signal de l'enseignant,
- Ne pas faire mal, ne pas se laisser faire mal.

- CR : dès qu'un des joueurs a les fesses en dehors du territoire, le gagnant est déclaré maître chez lui.

Variables :

La dimension du cercle central.

LE GAGNE TERRAIN

– Dispositif :

- Un couloir avec des zones tracées au sol sur des tapis avec des points,
- Par 3 : deux joueurs, à 4 pattes, un défenseur, un attaquant qui essaie d'avancer pour marquer des points, un arbitre,
- Temps de jeu de 20 s.



– But :

- Atteindre la zone la plus éloignée pour l'attaquant,
- Empêcher l'adversaire d'avancer,
- Respecter les règles d'or,
- Pour l'arbitre : faire respecter le signal de départ et de fin, les espaces de jeu, observer et signaler la zone atteinte à la fin du jeu.

– Règles :

- Rester à genoux,
- Respecter le signal de départ et de fin de combat.

- CR : dès qu'une partie du corps touche la zone, la zone est acquise.

Variables :

Durée de jeu, largeur des zones.

LE SUMO PARTIEL

- Dispositif :
 - o Par 3 : deux joueurs, dans un cercle tracé au sol sur des tapis, à 4 pattes, un arbitre.
- But :
 - o Faire sortir l'adversaire du cercle,
 - o Pour l'arbitre : faire respecter le signal de départ et de fin, les espaces de jeu, observer et signaler dès qu'une partie du corps de B touche le sol à l'extérieur du cercle.
- Règles :
 - o Rester à genoux,
 - o Respecter le signal de départ et de fin de combat,
 - o Respecter les règles d'or.
- CR : une partie du corps de B touche le sol à l'extérieur du cercle.



Variables :

Diamètre du cercle.

RETOURNER LA TORTUE

- Dispositif :
 - o Sur un îlot d'au moins 3 tapis,
 - o Par 3 : deux joueurs de gabarit proche, la tortue est à 4 pattes, le chasseur à genoux perpendiculairement par rapport à la tortue, un arbitre,
 - o Le temps de jeu dure 20s.
- But :
 - o Pour le chasseur : retourner la tortue,
 - o Pour la tortue : rester sur le ventre,
 - o Pour l'arbitre : faire respecter le signal de départ et de fin, les espaces de jeu, observer et signaler dès que la tortue est sur le dos.
- Règles :
 - o La tortue rester à genoux,
 - o Le chasseur doit toujours avoir un genou au sol,
 - o Respecter le signal de départ et de fin de combat,
 - o Respecter les règles d'or,
 - o Pour la tortue : Résister pendant 20''.
- CR :
 - o Pour le chasseur : mettre sur le dos au moins de 5'' la tortue dans le temps de jeu imparti.

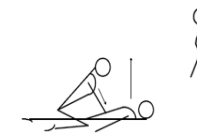
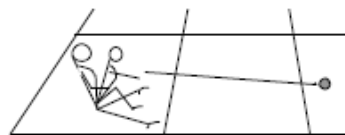


Variables :

Varier les droits donnés aux tortues : droit de se déplacer

DES JEUX POUR ... TENIR, RETENIR, PRIVER DE LIBERTE – IMMOBILISER – CONTRAINDRE – EN UTILISANT LE POIDS DU CORPS

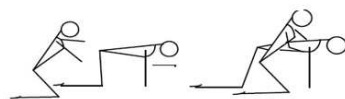
<u>LA MAMAN ET LE BEBE</u>	<u>LE TOTEM ET L'INDIEN</u> aussi appelé Gulliver
<p>– <u>Dispositif :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Par deux, sur un espace de tapis, une maman tient son bébé, ○ Un temps de jeu de 20 sec ○ Un arbitre. <p>– <u>But :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Pour le bébé s'échapper et rejoindre la maison (un tapis), ○ Pour la maman le retenir, ○ Pour l'arbitre : signaler dès que le bébé n'est plus tenu et a rejoint la maison. <p>– <u>Règles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Respecter le signal de départ et de fin de combat, ○ Respecter les règles d'or. <p>– <u>CR :</u> le bébé a pu s'échapper.</p> <p><u>Variable :</u> L'éloignement de la zone à atteindre par le bébé, le temps de jeu</p>	<p><u>Dispositif :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 3 tapis (6 m2) pour trois élèves, ○ Par 3 : deux joueurs un attaquant (A) un défenseur (B). Le joueur (A) est couché sur le dos ou le ventre. A va chercher à se mettre debout. B se positionne sur A, un arbitre. <p>– <u>But :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Pour A attaquant : essayer de se relever, ○ Pour B défenseur : empêcher (A) de se relever, ○ Pour l'arbitre : faire respecter les règles et indiquer le résultat du jeu. <p>– <u>Règles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Au signal, (A) essaie de se relever, (B) 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><u>CR :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Un point pour le vainqueur à chaque passage. ○ Nombre de points acquis dans les rôles d'attaquant et de défenseur.



LES CHASSEURS ET LES FOURMIS

– Dispositif :

- 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.

– But :

- 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.

– Règles :

- 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).

- CR : nombre de points acquis par chaque équipe de chasseurs et comparaison des scores obtenus par chaque équipe après 3 passages.

Variables :

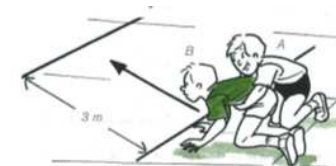
Mode de déplacement des chasseurs,

Nombre de chasseurs inférieur au nombre de fourmis.

LE MOUTON

– Dispositif :

- But : Une zone de tapis avec une zone tracée au sol de 3m,
- Par 3 : deux joueurs, A saisit à la taille, B à quatre pattes, un arbitre,
- Temps de jeu 20s.



– But :

- L'élève A doit empêcher B d'atteindre la zone,
- L'élève B doit chercher à atteindre la zone,
- Pour l'arbitre : faire respecter le signal de départ et de fin, les espaces de jeu, observer et signaler la zone atteinte à la fin du jeu.



– Règles :

- Respecter le signal de départ et de fin de combat,
- Respecter les règles d'or,
- Ne pas sortir de la zone de tapis,

CR : B touche le tapis au-delà de la ligne avec une partie du corps.

Variables :

Variation du temps, les prises, la distance à parcourir.

<u>LE SERPENT</u>	<u>LE POT DE COLLE</u>
<p>– <u>Dispositif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Une zone de tapis avec une zone à franchir tracée au sol de 2m, ○ Par 3 : deux joueurs, A saisit B au sol, un arbitre, ○ Temps de jeu 20s.  <p>– <u>But</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ L'élève A doit empêcher B de franchir la zone, ○ L'élève B, le serpent, doit ramper sur le ventre pour franchir la rivière, ○ Pour l'arbitre : faire respecter le signal de départ et de fin, les espaces de jeu, observer et signaler la zone atteinte à la fin du jeu. <p>– <u>Règles</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Respecter le signal de départ et de fin de combat, ○ Respecter les règles d'or, ○ Ne pas sortir de la zone de tapis, <p><u>CR</u> : B touche le tapis au-delà de la ligne avec une partie du corps</p> <p><u>Variables</u> :</p> <p>Varié le temps, les prises, la distance à parcourir.</p>	<p>– <u>Dispositif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 2 tapis de 2 m x 1 m pour 3 élèves, ○ Equipes de 3 : deux joueurs, un arbitre, ○ Durée du jeu : 30 secondes maximum.  <p>– <u>But du jeu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ « le joueur pot de colle » doit 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>– <u>Règles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ le joueur « pot de colle » tient le joueur qui se défend, ○ le joueur tente de se libérer, sans faire de mouvements brutaux (attention aux coudes), ○ changement de rôle après chaque passage. <p>– <u>Critères de réussite</u></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><u>Variable</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Imposer la prise au niveau du corps.

L'ARAIGNEE

– Dispositif :

- Une zone de deux tapis,
- Par 3 : deux joueurs, le joueur A à quatre pattes (l'araignée pied et mains au sol) le joueur B attaquant (les deux mains à plat sur le dos), un arbitre,
- Temps de jeu 20s.



– But :

- L'élève B doit plaquer le bassin de l'araignée au sol,
- Pour l'arbitre : faire respecter le signal de départ et de fin, les espaces de jeu, observer dès que le bassin touche le sol.

– Règles :

- Respecter le signal de départ et de fin de combat,
- Respecter les règles d'or.

– CR : B a réussi à faire faire toucher le bassin au sol. A a réussi à résister.

Variables :

Variation des saisies au départ : jambes, tronc,
Changer les parties du corps de l'araignée qui touchent le sol : ~~genoux~~
(1 ou 2), coude,
Autoriser le déplacement de l'araignée (en rajoutant des tapis).

LA LUTTE ANGLAISE AU SOL

– Dispositif :

- Une zone de deux tapis,
- Par 3 : deux joueurs A et B à genoux, face à face, un arbitre,
- Temps de jeu 30 s.



– But :

- L'élève B doit passer derrière son adversaire,
- Pour l'arbitre : faire respecter le signal de départ et de fin, les espaces de jeu, observer dès que le ventre de B touche le dos de A.



– Règles :


- Les saisies sont assurées avant le début du jeu,
- Respecter le signal de départ et de fin de combat,
- Respecter les règles d'or.

– CR : le ventre de B touche le dos de A.


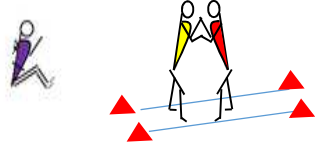
Variables :

Imposer les saisies de départ : bras dessus dessous, pas de saisie, départ de B sur le côté de A.

<u>L'HORLOGE</u>	<u>LA LUTTE CORSE AU SOL</u>
<p>– <u>Dispositif :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Une zone de deux tapis, ○ Par 3 : deux joueurs, A l'aiguille, couché sur le dos de B qui est à plat ventre au sol, un arbitre, ○ Temps de jeu 20s.  <p>– <u>But :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ L'élève A, l'aiguille, doit essayer de faire un tour d'horloge sur B qui l'en empêche, un tour vaut une heure, ○ Pour l'arbitre : faire respecter le signal de départ et de fin, les espaces de jeu, observer si le tour est bien effectué. <p>– <u>Règles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Respecter le signal de départ et de fin de combat, ○ Respecter les règles d'or. <p>– <u>CR :</u> A a réussi à faire un tour au-dessus de B et revient dans sa position.</p> <p><u>Variables :</u> Imposer un sens de rotation à A, Changer la position de départ de l'aiguille : de travers, dans la même position ou tête bêche, Réussir à faire un demi-tour au lieu d'un tour complet A peut retourner B.</p>	<p>– <u>Dispositif :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Une zone de tapis, ○ Par 3 : deux joueurs face à face à genoux, bras dessus bras dessous, mains jointes dans le dos, (attention pas de doigts entrelacés) un arbitre, ○ Temps de jeu 20s.  <p>– <u>But :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Amener l'autre au sol, ○ Pour l'arbitre : faire respecter le signal de départ et de fin, les espaces de jeu, signaler le contact avec le sol (reins ou épaules). <p>– <u>Règles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Respecter le signal de départ et de fin de combat, ○ Respecter les règles d'or, ○ Lâcher la saisie à l'arrivée au sol. <p>– <u>CR :</u> réussir à amener l'autre au sol, épaules ou reins en contact avec le sol.</p> <p><u>Variables :</u> Changer les saisies de départ.</p>

<u>EMPECHER DE SE RETOURNER</u>
<p>– <u>Dispositif :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Une zone de deux tapis, ○ Par 3 : deux joueurs, A positionné sur B et le contrôlant, B à plat dos au sol, un arbitre, ○ Temps de jeu 20s.  <p>– <u>But :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ L'élève A placé sur B doit empêcher B de se retourner ○ Pour l'arbitre : faire respecter le signal de départ et de fin, les espaces de jeu, observer dès que le ventre de B touche le sol <p>– <u>Règles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Respecter le signal de départ et de fin de combat, ○ Respecter les règles d'or. <p>– <u>CR :</u> A réussit à empêcher B de se retourner</p>

DES JEUX... POUR DESEQUILBRER

<u>LES COMBATS DE COQS</u>	<u>LA LUTTE CANADIENNE OU FUNAMBULE</u>
<p>– <u>Dispositif :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Petits îlots de deux tapis, ○ Trois élèves de gabarits proches deux « combattants » accroupis, un arbitre, ○ Temps de jeu : 1 min.  <p>– <u>But du jeu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Déséquilibrer l'adversaire en lui faisant poser un troisième appui au sol, ○ Pour l'arbitre : faire respecter les règles et observer la pose de l'appui. <p>– <u>Règles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Se tenir accroupis, ○ Chacun ne peut déséquilibrer l'autre qu'en poussant mains contre mains, (aucune torsion des doigts n'est permise) ○ Chacun peut se déplacer en sautillant sans se relever, ○ Deux à trois passages contre chacun des deux autres membres du groupe. <p>– <u>Critères de réussite :</u> l'adversaire pose un autre appui au sol</p>	<p>– <u>Dispositif :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Un couloir de tapis ○ Trois élèves de gabarits proches deux « combattants », un arbitre, ○ Temps de jeu : 1 min.  <p>– <u>But :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Déséquilibrer l'adversaire pour le faire sortir du couloir, ○ Pour l'arbitre faire respecter les règles et observer la pose d'un appui en dehors du couloir. <p><u>Critère de réussite :</u> l'adversaire pose un appui en dehors du couloir</p> <p><u>Variables :</u> La largeur de la zone de combat, la possibilité de l'emporter en sortant tout ou partie du corps de l'autre</p>

[Retour](#)

CYCLE 3 : SITUATION DE BILAN LE COMBAT FAVORI

DANS DES JEUX DE LUTTE QUE JE CHOISIS PARMIS 4 JEUX, JE LUTTE AVEC MON ADVERSAIRE AVEC L'INTENTION DE REMPORTE LE COMBAT DANS LE RESPECT DES REGLES ET DES ARBITRES

Phase de Bilan		Gagner le combat favori
Objectifs : faire un bilan des progrès réalisés, se mettre en projet, tenir des rôles sociaux		
<p>Dispositif pour 4 à 5 élèves :</p> <p>2 élèves s'opposent</p> <p>2 élèves arbitrent et 1 élève note le résultat du combat et tous les éléments signalés par les arbitres</p> <p>1 chronomètre, 1 plaquette pour l'observateur</p> <p>Une zone de 3 à 4 tapis soit un espace de 6 à 8 m² avec un espace périphérique tout autour de la zone de lutte.</p>		<p>3 à 4 situations d'OPPOSITION, (qui renvoient à 4 objectifs symboliques), parmi lesquelles les élèves doivent choisir la situation avec laquelle ils vont défier leur adversaire :</p> <p>La lutte corse au sol : faire toucher le sol à l'autre</p> <p>Le sumo partiel : faire sortir l'autre de l'espace</p> <p>Le lutte anglaise : priver autrui d'une partie de sa liberté</p> <p>Le gagne terrain : conquérir un territoire, aux dépens d'autrui, de plus en plus étendu.</p> <p>Le dernier jeu n'est pas à statut réversible. Cela peut aider certains élèves ayant quelques difficultés à gérer la réversibilité des statuts.</p> <p>La forme de défi implique que si A choisit un jeu pour défier B, il faut prévoir le jeu retour pour permettre à B de défier A avec un autre jeu (ou le même)</p>
TÂCHE DE L'ELEVE		
But Gagner le jeu choisi	<p>Consignes</p> <p>Les lutteurs se placent conformément au jeu choisi.</p> <p>Le jeu choisi va durer de 45sec à 1mn. Après chaque atteinte du critère de réussite, les arbitres arrêtent le combat et font replacer les adversaires en position initiale. Quand ils estiment les lutteurs prêts, ils donnent un nouveau signal de départ. Les arbitres doivent arrêter le combat dès que l'un des lutteurs touche la zone périphérique qui entoure la zone de combat.</p> <p>Les observateurs notent les points marqués par les lutteurs.</p>	<p>Critères de réussite</p> <ul style="list-style-type: none"> - le nombre de points marqués (lutte corse, sumo partie, lutte anglaise), - la zone atteinte qui peut aussi donner un nombre de points (gagne-terrain) - l'atteinte à 3 reprises, au cours d'un même combat, du but

Des outils destinés aux lutteurs et aux observateurs

Feuille de matchs

Dans cette feuille de matchs, chaque lutteur se voit attribuer une couleur. Il faut donc indiquer les scores obtenus par chaque lutteur dans les cases colorées qui sont les siennes, que ce soit :



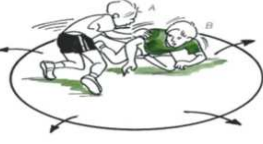

- en tant que lutteur ayant choisi le jeu,
- en tant que lutteur à qui le jeu a été imposé.

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="text-align: right;">Lutteurs qui lancent le défi</div> <div style="text-align: left;">Lutteurs défiés</div> </div>	A	B	C	D	E				
A		A	B	A	C	A	D	A	E
B	B	A		B	C	B	D	B	E
C	C	A	C	B		C	D	C	E
D	D	A	D	B	D	C		D	E
E	E	A	E	B	E	C	E	D	





Ma fiche projet : un exemple d'utilisation

Avant de lutter avec ses adversaires, le lutteur doit choisir les jeux avec lesquels il souhaite défier ses adversaires. Les choix de jeux par le lutteur A peuvent être faits :

- avant chaque combat (ce qui est préférable car cela permet à l'élève de réguler éventuellement son choix de jeu, de combat en combat, en fonction de ce qu'il a vécu dans le jeu précédent)
- ou avant l'ensemble des combats (ce qui est beaucoup plus difficile à prévoir pour l'élève).

FICHE DU LUTTEUR A			
Pour lutter avec mes camarades.....	j'ai choisi le jeu.....	V (victoire) E (égalité) D (défaite) ou zone atteinte	Le score
Joueur B	Lutte anglaise 	V	2-1
Joueur C	Le sumo partiel 	E	2-2
Joueur D	Le sumo partiel 	V	2-0
Joueur E	Le gagne-terrain 	J'ai atteint la 2 ^e zone	J'ai marqué 2 points

Les choix de jeu possibles

Nom du jeu	La lutte corse	Le sumo partiel	La lutte anglaise	Le gagne-terrain
				
But du jeu	Faire poser à l'autre un 3 ^e appui au sol	Faire sortir l'autre de la zone centrale	Passer dans le dos de l'autre	Atteindre la zone la plus éloignée du point de départ

FICHE DU LUTTEUR			
Pour lutter avec mes camarades.....	j'ai choisi le jeu.....	V (victoire) E (égalité) D (défaite)	Le score
Joueur B			
Joueur C			
Joueur D			
Joueur E			

ANNEXES

IDENTIFICATION ET TRAVAIL DES COMPETENCES GENERALES DANS LE MODULE

COMPETENCES GENERALES	PHASE DE DECOUVERTE Situation complexe (référence)	PHASE DE STRUCTURATION – ENTRAINEMENT	PHASE DE BILAN
Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir (physiologiques, biomécaniques, psychologiques, émotionnelles) Adapter sa motricité à des situations variées, inhabituelles	Mobiliser ses ressources pour agir de manière efficace et efficiente <ul style="list-style-type: none"> • Enrichir sa motricité • Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité 	Pouvoir mobiliser les ressources nécessaires pour agir efficacement, comprendre
	Oser s'engager et se montrer	Verbaliser les émotions et sensations ressenties Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire, argumenter sur la motricité d'autrui et sur la sienne	
S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	Connaitre le but et le résultat de son action Connaitre le but et le résultat de son action, l'améliorer – se mettre en projet	Observer, connaître, optimiser, stabiliser, apprécier des manières de faire <ul style="list-style-type: none"> • Apprendre par l'action et la répétition pour stabiliser un geste et le rendre plus efficace • Apprendre par l'expérimentation, l'observation, la comparaison, l'analyse des résultats de l'action et de celle des autres pour identifier une meilleure efficacité • Garder des traces - Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions Apprendre à mettre en œuvre des projets (simples) d'apprentissage individuels ou collectifs et à en vérifier la réalisation par des repères	Apprécier la conformité de ses actions et de celles des autres avec les projets annoncés Identifier des progrès
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	Comprendre et respecter les règles de sécurité, de fonctionnement et les règlements consignes S'engager dans des activités collectives en prenant en compte	Comprendre et respecter les règles - Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées Assumer différents rôles, <ul style="list-style-type: none"> • Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...) • Travailler en coopération sans discrimination 	

	les différences	Prendre sa place et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat Se doter d'une posture sociale Accepter le résultat, le gain ou non d'une rencontre, les difficultés, la persévérance, la solidarité, l'empathie	
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	Respecter les règles élémentaires de sécurité Oser s'engager physiquement et psychologiquement Contrôler son engagement en gérant ses émotions Savoir se mettre progressivement en activité – appliquer des principes d'échauffement	Comprendre et mettre en œuvre les principes pour entretenir et préserver sa santé <ul style="list-style-type: none"> • Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger • Mettre en relation ses sensations – ses perceptions avec sa prestation physique • Savoir que mon engagement, répété, va me permettre de développer mes ressources, de faire des progrès 	Prendre conscience de l'importance de son engagement dans la réussite des projets individuels et collectifs et du plaisir qui en découle
	Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie. Connaître et s'approprier les effets d'une pratique physique régulière sur son état de bien-être et de santé.		
S'approprier une culture physique sportive et artistique	Prendre conscience du milieu dans lequel on évolue, de son organisation, de ses principes, des procédures de sécurité à appliquer	Comprendre que l'activité pratiquée est une forme de la culture humaine sportive <ul style="list-style-type: none"> • Parler du milieu dans lequel on évolue avec un vocabulaire précis, expliquer les exigences spécifiques à ce milieu Identifier et comprendre les grandes difficultés à surmonter par les pratiquants Situer sa prestation physique par rapport à soi et aux autres	

CONDUIRE ET MAITRISER UN AFFRONTLEMENT INTERINDIVIDUEL : DES ELEMENTS D'ÉVALUATION

DES ÉLÉMENTS D'ÉVALUATION CYCLE 2

En fin de cycle 2, l'élève qui a UNE MAITRISE SATISFAISANTE (NIVEAU 3) parvient, dans des situations aménagées et très variées, à :

- S'engager dans un affrontement individuel en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaitre le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires

ITEMS pouvant être validés / domaine 1 du socle

- Raconter, décrire, expliquer les jeux, les règles avec un lexique précis et spécifique
- Poser et / ou répondre à des questions simples
- Comprendre les consignes et le déroulement des jeux
- Compte rendu écrit d'un jeu, des règles

ITEMS pouvant être validés / domaine 2 du socle

- Organiser son travail personnel : travailler seul par l'action et la répétition
- Mener à bien une activité avec les autres : respecter un engagement au sein d'un jeu partagé

ITEMS pouvant être validés / domaine 3 du socle

- S'exprimer et respecter l'expression d'autrui : verbaliser les émotions ressenties, vécues et observées
- Se référer à des règles et adopter un comportement adéquat (posture sociale)
- Manifester son appartenance à un collectif : tenir des rôles sociaux

ITEMS pouvant être validés / domaine 4 du socle

- Mettre en pratique des comportements simples respectueux des autres, de sa santé (comportements adaptés, hygiène personnelle, précautions simples)

ITEMS pouvant être validés / domaine 5 du socle

- Se repérer dans l'espace et le temps
- Caractériser cette « culture spécifique »

[En référence aux documents d'accompagnement pour l'évaluation des acquis du socle - ediscol.education.fr/ressources -2016]

DES ÉLÉMENTS D'ÉVALUATION CYCLE 3

En fin de cycle 3, l'élève qui a une **MAITRISE SATISFAISANTE (NIVEAU 3)** dans des situations aménagées d'affrontement interindividuel parvient à ,

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

ITEMS pouvant être validés / domaine 1 du socle

- Décrire, expliquer, argumenter avec un vocabulaire spécialisé en structurant son propos
- Participer à un débat sur les jeux, les ressentis, les rôles
- Ecouter et comprendre les consignes et le déroulement des jeux
- Formuler par écrit une réaction , une analyse, une réponse à une question

ITEMS pouvant être validés / domaine 2 du socle

- Mettre en place quelques stratégies simples pour comprendre et apprendre , en observant et analysant les résultats
- Se mettre en projet en confrontant les résultats obtenus et les objectifs fixés

ITEMS pouvant être validés / domaine 3 du socle

- Exprimer ses émotions et ses opinions et respecter celle des autres
- Comprendre et respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité
- Dépasser les clichés et les stéréotypes

ITEMS pouvant être validés/ domaine 4 du socle

- Mettre en pratique des comportements simples respectueux des autres , de sa santé : appliquer les consignes et respecter les règles relatives à la sécurité et au respect de la personne et de l'environnement
- Relier certaines règles et consignes aux connaissances

ITEMS pouvant être validés/ domaine 5 du socle

- Se repérer dans l'espace et le temps
- Analyser et comprendre les organisations humaines , cette culture spécifique

[En référence aux documents d'accompagnement pour l'évaluation des acquis du socle - ediscol.education.fr/ressources -2016]