

ANIMATION PEDAGOGIQUE CYCLE 2

- Intitulé : « **Jeux de lutte** ».
- Date : **21 janvier 2009**
- Lieu : **Centre sportif de Reischtett**
- Intervenants : **Véronique Thomas, Stutzmann Patrick.**
- Inscrits : **21**

Objectifs :

- Sensibiliser les enseignants à une démarche de mise en œuvre des jeux de lutte
- Construire une unité d'apprentissage : des jeux de coopération, aux jeux d'opposition médiée, vers le corps à corps individuel.
- Concevoir une rencontre inter - classes autour d'un jeu.

Programme de l'animation pédagogique

9h00 - 9h15 :	Accueil, annonce du projet, rappel des programmes.
9h15 - 11h00 :	Faire vivre aux stagiaires les différents moments d'une unité d'apprentissage
11h00 - 11h15 :	Pause ; les stagiaires peuvent déposer des questions écrites (post-it)
11h15 - 12h00 :	Analyse pédagogique des différents moments vécus. Présentation d'une rencontre.

9h00/9h15 : Accueil, programmes, constats, présentation du projet.

1. Rappel des programmes 2008 :

Quatre compétences spécifiques en EPS dans les programmes :

La compétence 3 : « *Coopérer et s'opposer individuellement* ».

=> Jeux de lutte au cycle 2 : agir sur son adversaire pour l'immobilisation

La compétence 6 du socle commun => « *Pratiquer un jeu en respectant les règles* »

2. Constats :

Quelle pratique dans les classes, quelle activité support, quelles difficultés rencontrées, quelles attentes de formation ?

3. Annonce du projet :

Vivre les différentes étapes d'une unité d'apprentissage.

1. Découvrir, construire, afficher puis strictement respecter la règle d'or.

Connaître les règles de sécurité :

En classe, discussion autour de la notion de « lutte » : quelle représentation pour les élèves ? pas une bagarre mais un jeu qui obéit à des règles.

Compte tenu des ressources d'ordre psychologique mobilisées pour cette APS : la volonté de vaincre, le contrôle de soi (risque, stress, émotion, acceptation de l'agression) ainsi que les relations (les rôles différents, dominant/dominé, acceptation de l'autre et respect de son intégrité, respect des règles), il sera nécessaire de faire découvrir, de construire, d'afficher et puis respecter les REGLES D'OR.

⇒ **NE PAS SE FAIRE MAL - NE PAS FAIRE MAL - NE PAS SE LAISSER FAIRE MAL**

Lister alors les actions qui sont interdites : saisies au cou, coups frappés, se pincer, mordre, tirer les cheveux, s'agripper aux vêtements,

Lister les préconisations : rester actif dans la zone de jeu essentiellement, avoir les ongles courts, porter des vêtements adaptés, saluer son adversaire à chaque reprise du jeu, signaler clairement l'arrêt immédiat d'un jeu si nécessaire.

NB : La difficulté pour les élèves c'est de concilier l'envie de gagner et le strict respect des règles.

C'est bien à travers une **pratique contrôlée** des jeux de lutte en EPS, dans un climat de confiance et de respect de l'autre que l'on peut permettre **un accès à des valeurs sociales et morales** ; alors on gomme les notions de rivalité, d'agressivité, d'intolérance, de violence et de réussite à tout prix.

Une unité d'apprentissage « Jeux collectifs », finalisée par une rencontre sportive inter classe prendra alors toute sa dimension transversale.

2. Entrée dans l'activité : de la coopération vers l'opposition collective

Des jeux de coopération : LES DEMENAGEURS.

Objectifs : Accepter le contact de l'autre

Coopérer collectivement

But du jeu : Pour les déménageurs : transporter les objets sans les déformer

Pour les objets transportés : garder sa forme initiale.

Dispositif : Sur un grand tapis au moins 4X4, moitié des joueurs se figent dans différentes positions, l'autre moitié déménage les statues hors du tapis en coopérant. Alternier les rôles.

Variantes possibles : Objet choisi, objet imposé.

Objet couché, objet debout

Objet tiré, objet porté

Des jeux de coopération : L'ATTAQUE DU CHATEAU.

Objectifs : Accepter le contact de l'autre
S'opposer collectivement

But du jeu : Attaquants : s'emparer d'un territoire en sortant l'équipe adverse
Défenseurs : défendre son territoire en restant à l'intérieur (résistance collective uniquement)

Dispositif : Sur un grand tapis au moins 4X4, moitié des stagiaires se figent dans différentes positions dans l'espace à défendre, l'autre moitié tente de les faire sortir. Alternier les rôles.

Variantes possibles : Durée du jeu
Taille de l'espace château
Positions des joueurs.

3. Vers l'opposition duelle au travers de jeux d'opposition médiée

Deux jeux d'opposition médiés : LES HÉRISSEONS, .

Objectifs : Passer de l'opposition collective à l'opposition duelle.

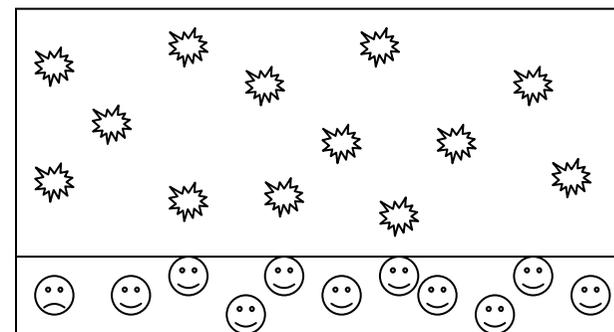
But du jeu : Immobiliser les hérissons pour prendre un maximum d'épines (pinces à linge)

Dispositif : Un espace délimité. La classe est divisée en deux équipes, les hérissons et les voleurs d'épines ; chaque enfant hérisson accroche 3,4 ou 5 pinces à linge qui représentent les épines.

Les hérissons sont dans la zone de jeu.

Variantes possibles : Territoire hérisson plus petit
Nombre et emplacement des pinces à linge

Les observables :



Comportements observés	Remédiations possibles
Saisir l'objet en plongeant vers l'adversaire	
Feinter, plonger vers l'adversaire, harceler (attaquant)	
Se tenir buste en avant et bras en avant (position de défense)	
Esquiver : s'écarter, tourner, se baisser	
Repousser l'adversaire avec les mains, les bras	

Ce tableau sera complété par les stagiaires qui observent

Deux jeux d'opposition médiés : LES FOULARDS ET LES BALLEs

Objectifs : Accepter le contact de l'autre
S'opposer individuellement
Assumer des rôles : attaquant-défenseur
Saisir, tirer - pousser, retourner, immobiliser

But du jeu : Attaquants : Attraper, prendre l'objet
Défenseurs : défendre son objet

Dispositif : Sur plusieurs surfaces délimitées sur temps imparti, opposition duelle
Alterner les rôles.

Variantes possibles : Durée du jeu

Les observables :

Comportements observés	Remédiations possibles
Saisir l'objet en avançant vers l'adversaire	
Feinter, plonger, harceler (attaquant)	
Esquiver ; s'écarter, tourner, se baisser	
Se défendre : buste et bras en avant	
Repousser l'adversaire avec les mains, les bras, le corps	

Ce tableau sera complété par les stagiaires qui observent.

4. Vers l'opposition duelle corps à corps:

Situations d'apprentissage autour de 3 concepts : Tirer - pousser, immobiliser, immobiliser-retourner : les trois situations proposées peuvent servir de base à une rencontre inter classes.

♦ L'ours dans sa tanière :

But du jeu : Le chasseur doit faire sortir l'ours de sa tanière en le tirant ou en le poussant ; le jeu stoppe au temps imparti.

Comportements observés	Remédiations possibles
Saisir, tirer, pousser, ...	
Coopérer : à deux, à plusieurs	
Se déplacer	
Esquiver : s'écarter, tourner, se baisser	
Se défendre : détourner, repousser avec les mains, le corps, les bras	

Ce tableau sera complété par les stagiaires qui observent

♦ **Les fourmis :**

But du jeu : le chasseur doit immobiliser une fourmi ; le jeu stoppe lorsque toutes les fourmis sont immobilisées.

Comportements observés	Remédiations possibles
Saisir à bras le corps, supprimer les appuis de l'adversaire, l'écraser	
Combiner les actions d'attaque	
Esquiver, résister, repousser, se dégager	
Garder ses appuis, se déplacer,	
Combiner les actions de défense	

♦ **La tortue :**

But du jeu : les chasseurs doivent immobiliser en retournant les tortues sur le dos ; le jeu stoppe au temps imparti.

Comportements observés	Remédiations possibles
Saisir à bras le corps, supprimer les appuis, écraser son adversaire, le retourner	
Combiner les actions d'attaque	
Esquiver, résister, repousser, se dégager	
Garder ses appuis, se déplacer	
Combiner les actions de défense	

11h15/12H00 : Partie théorique

- Faire émerger la démarche utilisée : les différentes étapes.
- ⇒ Explicitation et formalisation de la démarche
- ⇒ Notion de règles (espace, règles d'or, les règles de jeux)
- Synthèse et réponse aux questions : problèmes et propositions.
- Présenter le tableau de synthèse des jeux de coopération vers l'opposition individuelle.
- Présentation d'outils : Dossiers, revues, sites internet.
- Présentation d'une rencontre : fiche descriptive jointe.

PROPOSITION D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE

Objectifs généraux	Objectifs d'apprentissage	Démarche	Proposition de jeux
<p style="text-align: center;">Coopérer et s'opposer individuellement : agir sur son adversaire pour l'immobiliser.</p>	<p>Accepter le contact de l'autre</p> <p>Découvrir et optimiser des actions fondamentales telles que tirer, pousser, saisir, porter et ramper.</p>	<p>Des jeux de coopération vers des jeux d'opposition collective.</p>	<p>Les déménageurs : transporter des objets (personnes) d'un endroit à un autre.</p> <p>La forêt : effectuer un parcours d'obstacles au sol.</p> <p>Le relais dessus dessous : passer dessus ou dessous une rangée de joueurs placés à quatre pattes.</p> <p>La chenille : se déplacer en ligne en se tenant les chevilles.</p> <p>L'attaque du château : s'emparer d'un territoire en sortant l'équipe adverse</p>
		<p>Des jeux d'opposition médiée vers des jeux d'opposition duelle à distance ou à mi-distance</p>	<p>Les hérissons : s'emparer d'un maximum de pinces à linge.</p> <p>La queue du diable : s'emparer du foulard de l'adversaire.</p> <p>Le gardien du trésor : s'emparer de la balle de son adversaire.</p> <p>Lîle : rester dans un territoire en résistant à l'opposition d'un adversaire (en se tenant par les poignets, position statique).</p>
	<p>Découvrir des actions fondamentales plus complexes telles que déséquilibrer, amener à terre, immobiliser et retourner en assurant des rôles différents ou identiques</p>	<p>Jeux d'opposition duelle : corps à corps, rôles distinct.</p>	<p>Les ours dans la tanière : saisir l'adversaire et le faire sortir d'un espace défini.</p> <p>Les fourmis : Immobiliser l'adversaire qui se déplace à quatre pattes.</p> <p>La tortue : immobiliser et retourner un adversaire.</p>
		<p>Jeux d'opposition duelle : corps à corps : rôles identiques</p>	<p>La couronne infernale : Gagner des points en poussant ou en tirant son adversaire dans des zones concentriques dans un temps défini</p> <p>La lutte anglaise : ceinturer l'adversaire par l'arrière et l'immobiliser.</p> <p>Le sumo : déséquilibrer son adversaire et l'immobiliser dans une zone déterminée.</p>

Principe de la rencontre :

Cette rencontre se situe à la fin d'une unité d'apprentissage autour des jeux d'opposition. Tous les élèves connaissent la règle d'or et Les jeux et les rôles de chacun sont connus de tous les participants.

Accueil de deux classes simultanément selon un organigramme transmis aux collègues au moins quinze jours avant la rencontre. Chaque classe sera accompagnée obligatoirement d'au moins un parent d'élève.

Chaque classe est divisée en **six équipes**. Chaque équipe se déplace selon la fiche de route remise sur place.

Six jeux installés avec une fiche descriptive de rappel sont proposés aux équipes. Les rotations se font au signal (environ 10 par jeu).

Les jeux proposés :

➤ Trois jeux collectifs :

- ◆ Garder le trésor: Transporter son trésor sur l'aire d'arrivée.
Critères de réussite : amener le maximum de ballons.
- ◆ Le hérisson : S'emparer du maximum d'épines des hérissons (pinces à linge)
Critères de réussite : récupérer le maximum de pinces à linge
Zone définie, nbre de pinces définis, temps définis, deux manches
- ◆ : Les tortues : retourner les tortues sur le dos.
Critères de réussite : Mettre toutes les tortues sur dos.
Temps en deux manches zone définie.

➤ Trois jeux individuels :

- ◆ La queue du diable : S'emparer du foulard accroché dans le dos de son adversaire.
Critères de réussite : Récupérer le foulard
1 contre 1, en quatre manches, quatre zones pour changer d'adversaire.
- ◆ Les fourmis : immobiliser son adversaire au sol.
Critères de réussite : immobiliser une fourmi

Zone délimitée, déplacement aller et retour, en deux manches.

1 contre 1, en quatre manches, quatre zones pour changer d'adversaire.

- ◆ L'ours dans sa tanière : sortir son adversaire de son territoire dans un temps limité

Critères de réussite : sortir l'ours de sa tanière

1 contre 1, en plusieurs rotations .

- La rencontre dure environ 75 minutes (2classes).
Vous trouverez ci-dessous les fiches de résultats par équipe (à reproduire).
- Proposition d'items pour le livret des élèves :

Jeux de lutte : dans un jeu duel, un contre un, contre un adversaire de force égal .			
Quand j'attaque, je suis capable de :		Quand je défends, je suis capable de :	
Attraper mon adversaire		Repousser mon adversaire	
Déséquilibrer mon adversaire		Garder mon équilibre	
Retourner et immobiliser mon adversaire au sol		Me dégager	