

JEUX DE LUTTE – Cycle 2 – Unité d'apprentissage

Entrées dans l'activité

Situation de référence pour évaluer les besoins

Objectifs d'apprentissage

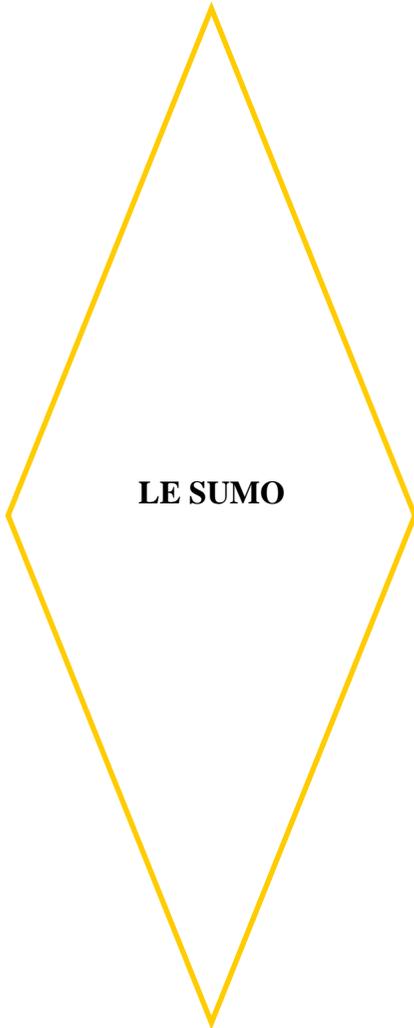
Situations d'apprentissage

Situations d'évaluation des apprentissages

Accepter le contact
Coopérer:
 .L'épervier
 .Les petits lions
 .La pêche à pied
 .Les singes et les pastèques

S'opposer collectivement
 .Les ouistitis et la noix de coco
 .Lapins et jardiniers
 .La queue du diable

S'opposer individuellement
 .Sors de mon île
 .Le renard et la poule
 .La limace



Tirer Pousser
 Esquiver
 Exclure

Déséquilibrer
 Accepter la chute

Retourner
 Résister

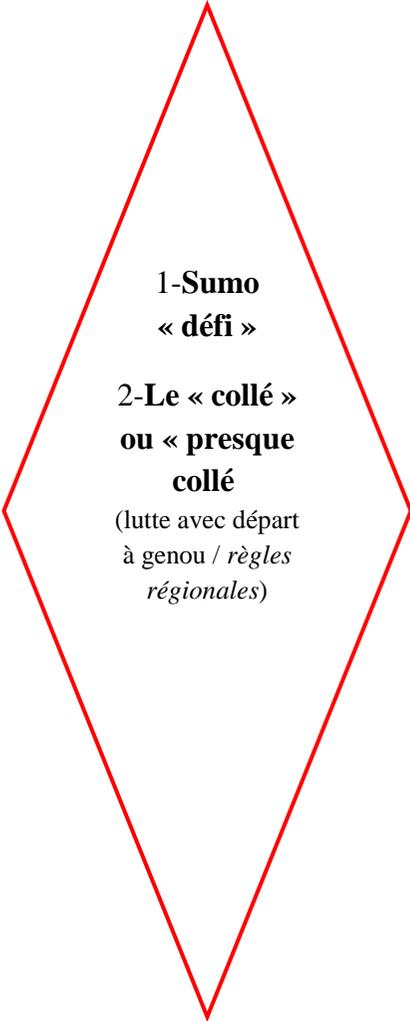
Immobiliser
 Se dégager
 Contre-attaquer

.Chacun chez soi
 .Fourmis et pucerons
 .Les chasseurs d'ours
 .Le territoire des loups
 .Les éléphants et la flaque d'eau
 .Le genou collé
 . Le territoire des éléphants

.Les lionnes et les gazelles
 Les crocodiles
 Les panthères
 Les gorilles
 Les pandas

.La tortue et les chasseurs
 .La tortue et l'œuf
 .La crêpe
 .Gulliver

Le serpent et l'ours
 .Les cow-boys et les veaux
 .Les tigres
 .Reste au lit
 .La métamorphose de la tortue



Entrées dans l'activité

L'épervier

Objectifs de la situation : Vérifier que les élèves acceptent le contact.

But du jeu :

- Toucher les adversaires ou les saisir.
- Eviter de se faire toucher.

Organisation matérielle : Aire de tapis. Un élève, l'épervier, se trouve au milieu de l'aire de jeu. Les autres sont à l'extérieur, sur un des côtés de cette même aire. Le jeu se joue à quatre pattes.

Consigne : Au signal, vous devez essayer de rejoindre l'autre côté sans vous faire toucher par l'épervier.

Critères de réussite :

Pour l'épervier, nombre d'élèves touchés en x traversées.

Consignes et aménagements complémentaires :

- Le premier élève touché devient épervier aussi / 2 éperviers...**coopération entre les deux éperviers possible.**
- Progressivement, on passera à un épervier qui enlace (au lieu de simplement toucher) puis immobilise.

Les petits lions

Objectifs de la situation : Vérifier que les élèves sont capables d'accepter le contact.

But du jeu : Toucher son adversaire sur les épaules, sur les genoux,...

Organisation matérielle : A quatre pattes sur l'aire de tapis, les deux lions sont face à face.

Consigne : Au signal, essayer de toucher d'un coup de patte son adversaire sur l'épaule, sur un genou,...sans se faire toucher

Critères de réussite : Partie du corps annoncée touchée ou pas

Consignes et aménagements complémentaires :

- Limiter l'espace pour éviter la fuite.
- Il peut être intéressant de grouper les élèves par trois et de mettre ainsi en place le rôle d'arbitre ou juge qui devra valider les touches.

Entrées dans l'activité

La pêche à pied

Objectif de la situation : vérifier que les élèves sont capables de coopérer et s'opposer collectivement, tirer, soulever, pousser,

But du jeu :

- Pour les moules : rester le plus longtemps possible dans la surface définie.
- Pour les marinières : sortir les moules de la surface définie le plus rapidement possible.

Organisation matérielle : une zone matérialisée, classe séparée en 2 ou 3 groupes (attaquants = marinières, moules = défenseurs, observateurs éventuels).

Consignes données aux élèves :

- les moules : vous devez vous accrocher les uns aux autres et résister (sans vous faire mal) aux marinières qui essaient de vous décrocher et vous exclure.
- les marinières : au signal, sans faire mal ni saisir aux habits, décrocher et exclure.

Critères de réussite : temps mis pour exclure tout le groupe, échec ou réussite.

Critères d'évaluation : respect des consignes, organisation collective des moules et des marinières.

Variantes : nombre de joueurs par groupe, nature et superficie de la zone à défendre, durée du jeu...

Remarque : il y a bien sûr alternance des rôles.

Les singes et les pastèques

Objectifs de la situation : Vérifier que les élèves acceptent le contact et sont capables de coopérer.

But du jeu : Arracher les pastèques aux adversaires.

Organisation matérielle : 2 groupes de x élèves. Les élèves du groupe A ont chacun une pastèque (ballon) dans les mains.

Consigne : Au signal, les singes du groupe B doivent récupérer au plus vite les pastèques pour les déposer dans leur sac (cerceau). Les singes du groupe A doivent résister.

Critères de réussite : nombre de pastèques volées dans le temps imparti.

Comportements attendus : Coopération entre les singes du groupe B qui doivent voler les pastèques aux singes du groupes A

Comportements observés : Chacun essaie de prendre seul la pastèque d'un singe adversaire. Pas de coopération

Consignes et aménagements complémentaires :

Faire varier le nombre de singes voleurs par rapport à l'autre groupe / diminuer le nombre de voleurs incitera à la coopération.

Entrées dans l'activité

Les ouistitis et la noix de coco

Objectifs de la situation : Vérifier que les élèves sont capables de coopérer et d'accepter le contact

But du jeu :

Déposer la noix de coco dans son camp

Organisation matérielle : Aire de tapis. Deux équipes d'effectifs égaux face à face. Les élèves sont au sol / au moins un genou au sol. Ballon (noix de coco) posé au centre de l'aire de jeu

Consigne : Au signal, chaque équipe doit essayer d'amener la noix de coco dans son camp situé derrière les limites adverses. On ne peut pas lancer la noix de coco ni se coucher sur elle pour la protéger.

Critères de réussite :

Noix de coco posé dans son camp.

Comportements attendus :

- Les deux équipes se disputent effectivement la noix de coco / contacts entre adversaires pour s'accaparer la noix de coco.
- Coopération entre partenaires / se passer la noix de coco pour l'acheminer dans son camp

Comportements observés : Des élèves s'engagent peu ou pas. Absence de coopération.

Consignes et aménagements complémentaires :

Mettre plusieurs noix de coco pour favoriser l'action de tous.
Sous la forme d'un béret / à l'appel du numéro (ou des numéros), le (les) ouistiti(s) essaie(nt) de s'emparer de la noix de coco pour l'acheminer dans son (leur) camp.

Les lapins et les jardiniers

Objectif de la situation : Vérifier que les élèves acceptent le contact

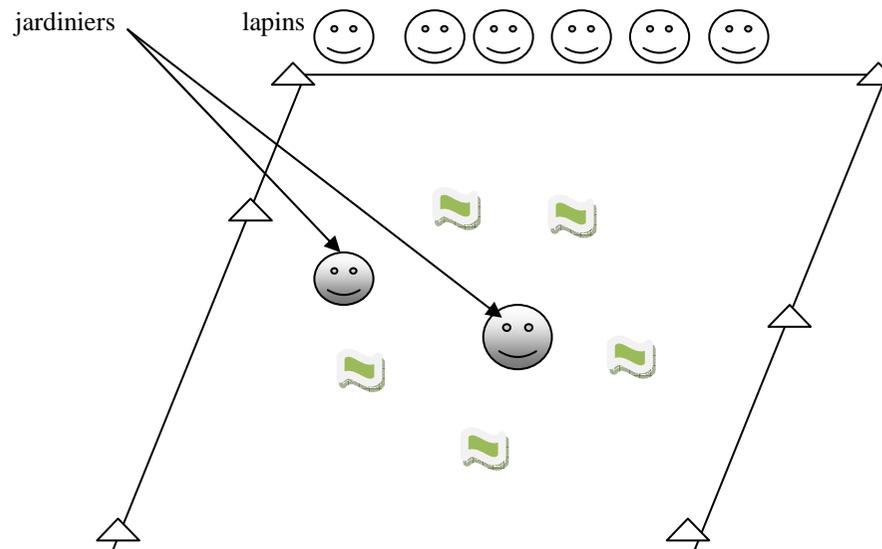
But du jeu :

- Pour les jardiniers : pousser les lapins hors du jardin
- Pour les lapins : se saisir d'un chou et atteindre son terrier

Organisation matérielle : Le jardin est matérialisé (petits plots souples) par un couloir assez large. Les jardiniers sont en place dans ce jardin / au sol c'est-à-dire au moins un genou au sol. Des foulards (choux) sont disposés dans le jardin. Les lapins sont rangés à une extrémité du couloir / jardin.

Consignes données aux élèves : Au signal, les lapins doivent traverser le jardin et prendre un chou pour l'amener dans leur terrier sans se faire repousser par les jardiniers. Tout lapin poussé hors du jardin est éliminé.

Critères de réussite : Nombre de choux dans le terrier à la fin du temps imparti.



Entrées dans l'activité

La queue du diable

Objectifs de la situation : Vérifier que les élèves sont capables de développer des stratégies collectives et/ou individuelles de saisie (attaque) et d'esquive (défense).

But du jeu :

- Arracher le foulard des adversaires / de l'adversaire.
- Essayer de ne pas se faire prendre son foulard.

Organisation matérielle : Aire de tapis. Elèves regroupés en 2, équipes (foulards jaunes et foulards rouges par exemple). Chaque élève à un foulard fixé dans le bas du dos.

Consigne : Au signal, vous devez arracher les foulards de vos adversaires sans vous faire prendre les vôtres.

Critères de réussite :

Equipe qui a arraché le plus de foulards à la fin du temps imparti.

Comportements attendus : Chaque élève comprend qu'il doit à la fois attaquer et se défendre. Les élèves restent dans l'aire de « combat ».

Comportements observés : Certains élèves pensent à protéger leur foulard mais n'attaquent pas.

Consignes et aménagements complémentaires :

On peut organiser des duels 1 contre 1 / limiter l'espace (cercle de 2 m de diamètre par exemple)...**vers l'opposition individuelle.**

Sors de mon île

Objectifs de la situation : Vérifier que les élèves sont capables de pousser, tirer, sans utiliser les habits, de se faire confiance.

But du jeu :

- Pour l'attaquant : faire sortir les 2 pieds de l'adversaire du cerceau.
- Pour le défenseur : garder au moins un pied dans le cerceau.

Organisation matérielle : 2 joueurs « A » et « B » se tiennent par les mains ou les poignets. « A » a un pied dans le cerceau et doit s'efforcer de le garder malgré l'opposition de « B ». « A » perd dès qu'il a les 2 pieds hors ou dans le cerceau.

Consigne : Au signal, « A » essaie de faire sortir les 2 pieds de « A » du cerceau en le tirant, en le poussant,...

Critère de réussite :

Deux pieds sortis du cerceau ou pas.

Comportements attendus :

-Pour « A » : le fléchissement sur les jambes pour abaisser le centre de gravité et augmenter ainsi sa stabilité.

-Pour « B » : les interventions en rotation, ainsi que les changements rapides de prise et de contrôles

Entrées dans l'activité

Le renard et la poule

Objectifs de la situation : Vérifier que les élèves sont capables de s'opposer individuellement.

But du jeu :

- Pour la poule, se sauver du terrier
- Pour le renard, garder la poule dans son terrier

Organisation matérielle : Aire de tapis. La poule est assise au sol entre les pattes du renard qui est assis dans son dos. Inversement des rôles.

Consigne : Au signal, la poule essaie de s'échapper du terrier.

Critères de réussite : Poule sortie du terrier ou pas

Comportements attendus :

- Pour le renard, prendre appui sur l'adversaire avec son buste, utiliser de saisies sur le bras, la ceinture ou les jambes, pousser avec ses jambes, tirer, tourner pour maintenir l'adversaire dans la zone et au sol
- Pour la poule, se mobiliser pour se libérer de la saisie, écarter des appuis au sol.

La limace

Objectifs de la situation : Vérifier que les élèves sont capables de s'opposer individuellement.

But du jeu :

- Pour la « limace », attraper la salade (foulard »
- Pour le jardinier, l'en empêcher en la gardant à l'intérieur du cercle

Organisation matérielle : Surface de tapis avec cercle de 2 m de diamètre environ. Un foulard pour représenter la salade. La « limace » est à plat ventre au centre du cercle. Le jardinier est allongé perpendiculairement sur son dos.

Consigne : au signal, la limace doit essayer d'avancer (en rampant) pour attraper la salade alors que le jardinier pèse de tout son poids pour l'en empêcher.

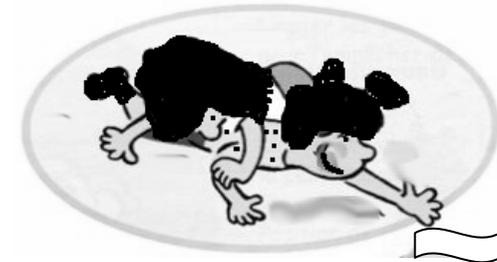
Critères de réussite : Salade saisie

Consignes et aménagements complémentaires :

Augmenter la distance entre la limace et la salade.

Limiter le temps.

Organiser un « défi » en ligne / 4 limaces et 4 jardiniers pour 3 salades. A perdu la limace qui n'a pas réussi à attraper une salade.



Situation initiale (ou de référence) : Le sumo assis

Objectifs de la situation : Faire sortir l'adversaire de l'espace de combat ou l'immobiliser sur le dos

But de la tâche : Gagner le « combat » c'est-à-dire immobiliser ou exclure son adversaire de l'aire de combat **ou** ne pas le perdre.

Organisation matérielle :

- tapis type gym ou herbe
- 1 contre 1
- départ assis dos à dos
- zone délimitée : 2m de diamètre

Variantes : Mode de constitution des paires, dimensions de la zone et forme, temps de jeu...

Consignes données aux élèves : Au signal « allez », vous pouvez, en restant au sol (c'est-à-dire au moins un genou au sol), vous tourner pour expulser votre adversaire de la zone de combat sans sortir vous-même, **ou** l'immobiliser sur le dos et ne pas vous faire immobiliser.

Critère de réussite : Dans un temps donné, je gagne, je pers, ou je fais match nul.

Critères d'évaluation : Les règles sont comprises et acceptées, l'élève connaît son résultat.

Objectifs d'apprentissage : Tirer – Pousser – Esquiver - Exclure

Chacun chez soi

Objectif de la situation : Pousser son adversaire et lui résister
(*Concilier 2 exigences : préserver un territoire et gagner un territoire dans une opposition inter-individuelle*)

But du jeu :

Envahir le territoire adverse ou ne pas être envahi.

Organisation matérielle :

Tapis ou herbe, zones délimitées à la craie, avec des foulards ou des coupelles en plastique souple, cordes ou ceintures de judo

Consignes :

Les joueurs sont assis dos à dos, un contre un, l'un à l'extérieur, l'autre à l'intérieur. Au signal " allez ", les joueurs extérieurs essaient de pénétrer dans le cercle. Il est possible de se retourner mais en restant à genoux.

Critères de réussite :

Durée du duel: combien de temps pour gagner ? Pour perdre ?

Critères d'évaluation :

Le joueur peut dire : s'il a gagné, perdu, fait match nul, gagné et perdu en même temps.

Le joueur peut dire à l'issue du combat: s'il était plutôt dominant, plutôt dominé, si le duel était équilibré.

Les fourmis et les pucerons

Objectif de la situation : S'organiser collectivement, pousser et tirer pour préserver son territoire.

But du jeu :

- *Pour les pucerons* : sortir d'un territoire, donc envahir le territoire des fourmis.

- *Pour les fourmis* : empêcher les pucerons de s'évader, donc d'envahir leur territoire.

Organisation matérielle :

-Une zone circulaire délimitée

-Classe divisée en 2 ou 3 groupes

-Jeu groupe contre groupe

Consignes données aux élèves :

-*Les pucerons*, à 4 pattes dans la zone (salle de traite), essaient de s'échapper, de sortir sans faire mal aux fourmis.

-*Les fourmis* s'organisent et réagissent aux tentatives d'évasion en repoussant les pucerons, sans leur faire mal.

Critères de réussite : Les pucerons s'évadent ou non, en combien de temps...

Critères d'évaluation : Les élèves acceptent le contact corporel, s'engagent, feignent ou s'organisent collectivement.

Variantes : Nombre d'élèves par groupe, superficie et forme de la zone, durée du jeu, droit de saisir ou non...

Objectifs d'apprentissage : Tirer – Pousser – Esquiver - Exclure

Les chasseurs d'ours

Objectif de la situation : Saisir l'(les) adversaire(s) pour l'(les) exclure de la zone de combat.

But du jeu :

- Pour les ours rester dans la grotte.
- Pour les chasseurs, faire sortir les ours de la grotte.

Organisation matérielle : Tapis avec zone délimitée (grotte). Groupes de 4 élèves. Les 4 ours sont allongés dans la grotte. Les 4 chasseurs sont à l'extérieur.

Consignes : Au signal, les chasseurs doivent faire sortir les ours de la grotte. Malheureusement pour eux, les ours vont se réveiller et résister.

Critères de réussite : Nombre d'ours sortis de la grotte. Temps pour sortir tous les ours.

Variantes : nombre de chasseurs par rapport au nombre d'ours. Durée limitée.

Le territoire des loups

Objectif de la situation : Pousser ou tirer pour exclure l'(les) adversaire(s)

But du jeu : Exclure les autres loups sans se faire exclure ni mettre une patte à l'extérieur du territoire.

Organisation matérielle : 4 à 6 élèves (loups) sont regroupés dans une aire de jeu limitée. Position au sol / au moins un genou au sol.

Consignes : Au signal, vous devez essayer d'exclure les autres loups pour être le seul dans le territoire. Attention, si vous mettez une patte en dehors du territoire, vous êtes pris au piège et ne pouvez plus revenir dans celui-ci.

Critères de réussite : être le seul loup dans le territoire

Variantes : réduire ou agrandir le territoire pour accentuer ou minimiser les opportunités de fuite et esquive.

Objectifs d'apprentissage : Tirer – Pousser – Esquiver - Exclure

Les éléphants et la flaque d'eau

Objectif de la situation : Tirer ou pousser son adversaire.

But du jeu : Amener son adversaire dans la flaque (zone tracée au sol)

Organisation matérielle : Tapis avec zone délimitée (flaque). Un éléphant (position au sol / au moins un genou au sol) de chaque côté de celle-ci

Consignes : Au signal, vous devez essayer d'amener votre adversaire dans la flaque (lui mettre au moins un appui dedans) en faisant bien attention à ne pas y aller vous-même.

Critères de réussite : Eléphant dans la flaque.

Variantes : Moduler la taille de la flaque. Augmenter le nombre d'éléphants (4 éléphants autour d'une flaque par exemple).

Le genou collé

Objectif de la situation : Tirer ou pousser son adversaire.

But du jeu :

-*Attaquant* : pousser ou tirer l'adversaire pour lui faire sortir son pied du cercle.

-*Défenseur* : ne pas sortir du cercle en résistant à l'adversaire.

Organisation matérielle : Tapis. Le défenseur a un genou dans un cercle tracé au sol.

Consignes : Au signal, le défenseur essaie de garder son genou collé à l'intérieur du cercle. L'attaquant, à genoux lui aussi, essaie dans le temps imparti (15'') de faire sortir le genou de l'adversaire du cercle en le déséquilibrant (pousser, tirer).

Critères de réussite : Genou sorti du cercle.

Variantes : Faire varier la durée du combat. Cercle pour le genou plus ou moins grand.

« Le face à face » : même situation mais chaque élève est à la fois attaquant et défenseur. Il s'agit de faire franchir à son adversaire la ligne qui les sépare.

Objectifs d'apprentissage : Tirer – Pousser – Esquiver - Exclure

Objectifs d'apprentissage : Déséquilibrer - Accepter la chute

Le territoire des éléphants

Objectif de la situation : Tirer.

But du jeu : Entraîner son éléphant dans son territoire pour le délivrer

Organisation matérielle : Couloir matérialisé. Deux éléphants face à face et debout sont agrippés l'un à l'autre par les bras dans le couloir.

Consignes : Au signal, un camarade de chacun des éléphants essaie de l'entraîner dans son territoire pour le délivrer, en le contrôlant par la taille et en le tirant vers l'arrière.

Critères de réussite : Eléphant délivré.



Les crocodiles

Objectif de la situation : Déséquilibrer son adversaire et accepter la chute.

But du jeu : Faire tomber les pêcheurs

Organisation matérielle : Deux crocodiles sont à plat ventre dans la mare et des pêcheurs debout autour de celle-ci.

Consignes : Au signal, les pêcheurs traversent la mare. Les crocodiles (en restant ventre à terre) essaient de les attraper et de les faire tomber dans l'eau. Lorsque les pêcheurs tombent dans l'eau, ils deviennent crocodiles à leur tour.

Critères de réussite : Faire tomber tous les pêcheurs.

Variantes :

Crocodiles à quatre pattes.

Objectifs d'apprentissage : Déséquilibrer - Accepter la chute

Les lionnes et gazelles

Objectif de la situation : Déséquilibrer son adversaire et accepter la chute.

But du jeu :

- Pour les lionnes, déséquilibrer les gazelles c'est-à-dire leur faire perdre leurs appuis (mains et genoux)
- Pour les gazelles, esquiver et résister

Organisation matérielle : Groupes de 3 ou 4 élèves. Zone limitée mais assez vaste. Lionnes et gazelles sont au sol (à genoux ou à 4 pattes).

Consignes données aux élèves : Au signal, les lionnes doivent attaquer les gazelles et les déséquilibrer pour les amener au sol. Toute gazelle déséquilibrée reste au sol.

Critères de réussite : Gazelles déséquilibrées et amenées au sol.

Variantes :

- Faire varier l'aire de jeu,
- Faire varier le nombre de lionnes par rapport au nombre de gazelles.
- Temps mis pour déséquilibrer les gazelles.

-On peut envisager un départ debout. Dans ce cas, il s'agira de faire tomber à quatre pattes, sur le dos ou à plat ventre la gazelle.

Les panthères

Objectif de la situation : Déséquilibrer et accepter la chute ;

But du jeu : Faire tomber son adversaire

Organisation matérielle : Travail par 2. Chaque élève a une ceinture autour de la taille. Le départ se fait un genou au sol.

Consignes : Au signal, saisir l'adversaire par la ceinture avec les deux mains pour le faire tomber en maintenant la ceinture pour accompagner la chute

Critères de réussite : Elève au sol.

Variantes :

- Un seul élève a une ceinture (un attaquant et un défenseur). Le défenseur ne peut pas se servir de ses bras et mains pour résister.
- Départ debout.

Objectifs d'apprentissage : Déséquilibrer – Accepter la chute

Les gorilles

Objectif de la situation : Déséquilibrer son adversaire et accepter la chute .

But du jeu : Faire tomber son adversaire sur les fesses ou le dos

Organisation matérielle : Travail par 2. Les deux enfants sont à l'intérieur d'un cercle en contrôle bras dessus bras dessous et poitrine contre poitrine. Le départ se fait un genou au sol.

Consignes : Au signal, essayer de déséquilibrer son adversaire afin de le faire tomber sur les fesses ou le dos sans le lâcher.

Critères de réussite : Enfant au sol

Variantes : Départ debout

Les pandas

Objectifs de la situation : Passer derrière l'adversaire et le déséquilibrer .

But du jeu : Passer derrière son adversaire pour l'amener au sol

Organisation matérielle : Travail par deux. Les deux élèves sont face à face un genou au sol en saisie bras nuque.

Consignes : Au signal, passer derrière son adversaire pour coller son ventre sur son dos et l'amener au sol.

Critères de réussite : Adversaire au sol

Variantes :

- Départ face à face un genou au sol (permet également l'esquive).
- Départ debout sans contact imposé au départ

Objectifs d'apprentissage : Retourner – Résister-

La tortue et son oeuf

Objectifs de la situation : Saisir et retourner son adversaire.

But du jeu :

- Pour l'attaquant : s'emparer de l'oeuf de la tortue
- Pour la tortue : conserver son oeuf

Organisation matérielle : Tapis. Les enfants sont par 2. L'un d'eux est recroquevillé en tenant 1 ballon entre ses bras et ses genoux, l'autre est près de lui, à genoux.

Consignes : Au signal, le « mangeur d'œufs » doit essayer de retourner la tortue pour lui prendre son œuf. La tortue doit résister.

Critères de réussite : L'œuf est saisi.

Variantes :

- Modifier la position de la tortue
- Imposer une position au chasseur

La tortue et le chasseur

Objectif de la situation : Retourner.

But du jeu :

- La tortue* essaie de ne pas se faire retourner.
- Le chasseur* essaie de retourner la tortue sur le dos.

Organisation matérielle : Travail par deux. La tortue est à 4 pattes. Le chasseur est sur le côté un genou au sol.

Consignes données aux élèves :

- *la tortue* : en restant à 4 pattes, sans faire mal ni se faire mal, évite de se faire retourner.
- *le chasseur* essaie de retourner la tortue pour l'amener sur le dos.

Critères de réussite : Tortue retournée.

Variantes :

- Deux chasseurs pour retourner une tortue.
- La tortue est à plat ventre (un lézard !)
- Positions du chasseur :
 - .un genou au sol face à la tortue
 - .un genou au sol derrière celle-ci
 - .départ debout pour le chasseur

Objectifs d'apprentissage : Retourner - Résister

La crêpe

Objectifs de la situation : Saisir et retourner son adversaire.

But du jeu :

Retourner la « crêpe » pour la mettre sur le dos.

Organisation matérielle : Tapis. Les enfants sont par 2. L'un est sur le ventre (la crêpe), le second est à côté de lui à genoux.

Consignes : Au signal, il faut essayer de retourner la crêpe. Puis changer de rôle.

Critères de réussite : La crêpe est retournée.

Variantes :

- Imposer des modes de saisie particuliers
- Limiter la durée du jeu

Gulliver

Objectif de la situation : Se retourner.

But du jeu :

- Pour Gulliver, se retourner.
- Pour le Lilliputien, éviter que Gulliver se retourne.

Organisation matérielle : Tapis. Gulliver est allongé sur le dos. Le Lilliputien est à genoux à ses côtés.

Consignes : Au signal, Gulliver doit se retourner.. Il a 10 secondes pour le faire. Le Lilliputien doit l'en empêcher.

Critères de réussite : Gulliver à plat ventre ou pas à l'issue du temps imparti.

Variantes : Varier le temps. Mettre 2 Lilliputiens.

Objectifs d'apprentissage : Immobiliser – Se dégager – Contre-attaquer

Le serpent et l'ours

Objectif de la situation : Utiliser le poids de son corps et les leviers pour immobiliser.

But du jeu : Immobiliser ou sortir de l'immobilisation.

Organisation matérielle :

- Tapis type gym ou herbe
- Elèves regroupés par 2 (2 groupes : les serpents et les ours)

Consignes données aux élèves :

- Les « serpents » : vous vous allongez et vous « dormez » au soleil
 - Les « ours » : vous vous allongez sur les serpents et vous les bloquez sans utiliser les mains.
- Au signal, les serpents essaient de se libérer sans réveiller l'ours ; les ours pèsent de tout leur poids, en bougeant le moins possible.

Critères de réussite :

- Pour l'ours, .maintenir le serpent sous lui.
- Pour le serpent, se dégager.

Critères d'évaluation :

- les serpents se libèrent sans à-coup, sans violence.
- les ours, « au ralenti » contrarient les serpents.
- on ne saisit pas les habits.

Variantes :

Usage des mains, entrer dans une véritable opposition, durée du jeu...

Remarque : nous sommes ici dans le « faire comme si » : ce n'est pas encore de la lutte.

Les cow-boys et les veaux

Objectif de la situation : Outre une coopération (les cow-boys), entrer dans l'opposition corporelle véritable (2 contre 1) ; tenir, soulever, retourner...

But du jeu :

- Pour les cow-boys : immobiliser et attacher les veaux.
- Pour les veaux : rester à 4 pattes et éviter de se faire attacher.

Organisation matérielle : Tapis gym ou herbe, zone délimitée. Elèves regroupés par 5 sur une zone. (Cf.sumo)

Consignes données aux élèves :

- Les veaux se déplacent à 4 pattes, sans sortir de la zone : ils essaient de ne pas se laisser attraper et immobiliser (attacher).
- Les cow-boys : à 2 ou 3 contre 1, immobiliser et attacher les pieds du veau avec une ceinture de judo.

Critères de réussite : Echec, réussite, temps mis par les élèves.

Critères d'évaluation :

- Les veaux fuient, se dégagent, sans violence.
- Les cow-boys s'organisent, répartissent les rôles, adoptent une stratégie, sans violence.

Variantes : Superficie et forme de la zone, nombre de veaux, de cow-boys...

Objectifs d'apprentissage : Immobiliser – Se dégager – Contre-attaquer

Les tigres

Objectif de la situation : Immobiliser son adversaire.

But du jeu : Réagir rapidement au signal pour immobiliser son adversaire

Organisation matérielle : Tapis. Les deux enfants sont allongés, tête-bêche, bras contre bras.

Consignes données aux élèves : Au signal, vous devez rapidement vous mobiliser pour immobiliser votre adversaire sur le dos pendant 3 secondes.

Critères de réussite : immobilisation de l'adversaire.

Variantes : départ dos à dos ou assis côte à côte ou face à face un genou à terre

Les yeux du chat

Objectif de la situation : Trouver des prises efficaces pour retourner l'adversaire. Profiter de son statut de dominant (attaquant) pour gagner le match.

But du jeu : Mettre son adversaire sur le dos en moins de 10 secondes.

Organisation matérielle : Elèves en binômes sur 2 tapis, surface 3m x 3m. Le défenseur est recroquevillé genoux-poitrine. L'attaquant débute mains sur le dos du défenseur. Début et fin au signal de l'enseignant. Le binôme qui observe indique si le match est terminé.

Consignes données aux élèves :

Tu dois essayer de retourner ton adversaire sur le dos en moins de 10 s.

Critères de réussite :

-Pour le défenseur : rester sur le ventre.

-Pour l'attaquant : mettre l'adversaire sur le dos.



Objectifs d'apprentissage : Immobiliser – Se dégager – Contre-attaquer

Reste au lit

Objectif de la situation :

- Maintenir son adversaire au sol sur le dos
- Se dégager d'une immobilisation.
- Esquiver

But du jeu :

- Pour le défenseur se mettre sur le ventre.
- Pour l'attaquant maintenir le défenseur au lit (sur le dos).

Organisation matérielle :

Le défenseur est allongé sur le dos. L'attaquant est couché sur lui. Début et fin au signal de l'enseignant. Changement de rôle après un passage puis changement d'adversaire.

Consignes données aux élèves :

Au signal tu dois sortir de ton lit. Ton adversaire essaie de t'en empêcher. Le jeu dure 10 s.

Critères de réussite :

- Pour le défenseur : se retrouver sur les genoux en 10 s.
- Pour l'attaquant : immobiliser pendant 10 secondes.

Variantes :

Variation la position de départ du défenseur (bras le long du corps, jambes serrées/ bras écartés, jambes écartées...)
Variation les droits de l'attaquant (positions, saisies,...)

La métamorphose de la tortue

Objectif de la situation : Changer de statut. Analyser le déroulement du combat pour savoir quand il sera possible de changer de statut.

But du jeu :

- Pour l'attaquant immobiliser (3 points) ou expulser (2 points) le défenseur.
- Pour le défenseur, ne pas perdre (match nul 1 point) ou changer de rôle, devenir attaquant et avoir la possibilité d'immobiliser (3 points) ou expulser (2 points) l'adversaire.

Organisation matérielle : Le défenseur est à quatre pattes dans l'aire de jeu délimitée par un cercle (diamètre 1,5m), l'attaquant, un genou au sol, se trouve aussi dans cette aire de jeu. ATTENTION, jusqu'au signal de l'arbitre, aucun contact n'est possible. Début et fin au signal de l'enseignant (10 à 15 s). Changement de rôle après un passage puis changement d'adversaire.
Si j'immobilise 3 points, si j'expulse 2 points, si match nul 1 point.

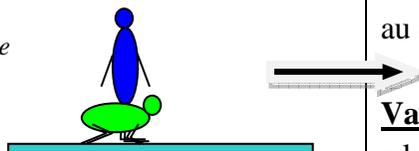
Consignes données aux élèves : Au signal vous pouvez attaquer. Si l'opportunité se présente, le défenseur peut inverser les rôles. Combat de 20 s.

Critères de réussite :

- Pour le défenseur : ne pas perdre ou prendre le rôle de l'attaquant, si l'opportunité se présente.
- Pour l'attaquant : ne pas permettre au défenseur de prendre sa place, immobiliser ou expulser le défenseur. A la fin de chaque manche, les élèves doivent être en mesure de dire s'ils ont changé de statut (dominant, dominé) au cours de la partie.

Variantes : Faire varier les positions de départ, le temps des manches, les adversaires...

La métamorphose de la tortue



Situation d'évaluation 1 : Le sumo « défi »

Objectifs de la situation : Faire sortir l'adversaire de l'espace de combat ou l'immobiliser sur le dos

But de la tâche : Gagner le « combat » : c'est-à-dire immobiliser ou exclure son adversaire de l'aire de combat **ou** ne pas le perdre.

Organisation matérielle :

- tapis type gym ou herbe
- deux équipes de 4 à 6 (les enfants sont numérotés de 1 à ...6 par ordre de poids, du plus lourd au plus léger)
- départ assis dos à dos au centre du cercle
- zone délimitée : 2m de diamètre

Consignes données aux élèves : Appelez les deux numéros 1. Au signal « allez », vous pouvez, en restant au sol (c'est-à-dire au moins un genou au sol), vous tourner pour expulser votre adversaire de la zone de combat sans sortir vous-même, **ou** l'immobiliser sur le dos et ne pas vous faire immobiliser. Continuez ainsi jusqu'au numéro ...6

Critère de réussite : L'équipe qui a gagné le plus de combat.

Critères d'évaluation : Les règles sont comprises et acceptées, les élèves connaissent leurs résultats.

Situation d'évaluation 2 : Le « collé » ou « presque collé » (règles régionales)

Objectif de la situation : Immobiliser l'adversaire sur le dos.

But de la tâche : réussir un « Collé », c'est à dire mettre l'adversaire sur le dos, les 2 omoplates collées au tapis pendant 3 secondes

Organisation matérielle : Aire de combat de 2 m sur 2 m ou cercle de 2 m de diamètre. **Position de départ :** face à face, un genou au sol et au contact (mains sur les épaules de l'adversaire). **Important :** pendant toute la durée du combat, les lutteurs doivent toujours avoir, au minimum, 1 genou au sol.

Organisation : Il s'agit de duels : les 6 (ou plus) joueurs de chacune des 2 équipes ne combattent pas simultanément. Les 6 combats se dérouleront successivement du numéro 1 au numéro 6, sachant que les joueurs sont numérotés de 1 à 6 par ordre de poids (du plus léger au plus lourd).

Consignes : En 45'', vous devez réussir un « Collé », c'est à dire mettre l'adversaire sur le dos, les 2 omoplates collées au tapis pendant 3 secondes. En cas de non engagement dans le combat, 1 point sera donné à l'adversaire. Il peut y avoir « **presque collé** » c'est-à-dire retourner votre adversaire, le dos orienté vers le tapis. Dans ce cas, attribution d'un point. *On parlera du « presque collé » lorsqu'une partie du dos est en contact avec le tapis.* Dès qu'il y a collé, le combat s'arrête. Un « collé » permet de remporter le combat quelque soit le nombre de points marqués précédemment par votre adversaire. Respect des règles d'or.

Critère de réussite : L'équipe qui a gagné le plus de combats.