

SITUATIONS GLOBALES POUR
ENTRER DANS L'ACTIVITE

Les Déménageurs
et les Meubles

Arrêter les
Fourmis

Faire un trait
sur un Ballon

Sortir les Ours
de leur Tanière

Marcher sur un
Foulard

Attraper les
Pincés à linge

SITUATION DE
REFERENCE

LES
LUTTEURS

Situations de départ:

A GENOUX
ACCROUPE
DEBOUT

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE
ORGANISÉES PAR OBJECTIF

TIRER
POUSSER

Tirer le fardeau
Pousser la voiture
Défense d'entrer
Défendre le trésor

IMMOBILISER
SE DÉGAGER

La tortue
Jeu du serpent
La liane
Le pêcheur et l'étrille

RETOURNER
RÉSISTER

Volte face
Les yeux de chat
La crêpe
Reste au lit

SITUATION DE
REFERENCE

LES
LUTTEURS

Situations de départ:

A GENOUX
ACCROUPE
DEBOUT

OUTILS
POUR
ÉVALUER

FICHES
ELEVES

FICHE MAÎTRE

MES
RÉSULTATS

JEUX DE LUTTE

SITUATIONS GLOBALES POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE

LES DEMENAGEURS ET LES MEUBLES :

Organisation :

2 groupes d'enfants

les uns sont les meubles, les autres les déménageurs

Consigne :

Les déménageurs doivent transporter les meubles sans les déformer, dans un endroit donné ;

Evolutions :

Les meubles prennent différentes formes

Les déménageurs ont des parcours différents à effectuer

Les meubles (solides) deviennent mous...

ARRETER LES FOURMIS :

Objectif :

S'investir dans une activité de corps à corps .

Dispositif :

Enfants répartis en groupes de 5 à 6 : un groupe de fourmis à 4 pattes sur le tapis (4mX4m) ; 2 groupes désignés pour arrêter les fourmis. Les autres sont assis autour du tapis. Puis rotation des rôles .

But et critères de réussite :

Les fourmis se déplacent à 4 pattes. Les enfants désignés doivent les immobiliser. Le jeu est arrêté quand toutes les fourmis sont fixées.

Evaluation :

Durée de l'effort soutenu.

FAIRE UN TRAIT SUR LE BALLON

Objectif

S'approcher avant d'attaquer:

Dispositif

Par 2, dans un espace de 2m x2m

Un des 2 enfants tient un ballon devant lui, l'autre dispose d'une craie.

But et critères de réussite

Pour l'attaquant : faire des marques avec la craie sur le ballon-Changement de rôles après 3 réussites.

Evaluation

Engagement vers l'adversaire

SORTIR LES OURS DE LEUR TANIÈRE :

Objectif :

Attaquer et défendre

Dispositif :

Enfants répartis en groupes de 5 à 6 : un groupe d'ours à 4 pattes sur le tapis (4mX4m) ; 2 groupes désignés pour sortir les ours. Les autres sont assis autour du tapis. Puis rotation des rôles .

But et critères de réussite

Les ours sont tapis dans leur tanière. Les enfants désignés doivent les emmener hors du tapis. Le jeu est arrêté quand tous les ours ont été sortis.

Evaluation :

Durée de l'effort soutenu

Variété des tentatives de saisies

MARCHER SUR UN FOULARD :

Objectif

S'approcher pour attaquer

Dispositif

Par 2, dans un espace de 2m X 2m. un des 2 enfants tient un foulard.

But et critères de réussite

Pour l'attaquant : marcher sur le foulard- Changement de rôles après 3 réussites.

Evaluation

Engagement vers l'adversaire

ATTRAPER LES PINCES A LINGE :

Objectif

S'engager vers différentes parties du corps de l'adversaire

Dispositif

Par 2, dans un espace de 2m X 2m

Un enfant a 6 à 8 pinces à linge accrochées à ses vêtements (aux manches, à la taille, aux jambes, devant, derrière...)

But et critères de réussite

Attraper le plus de pinces possible, dans un temps donné par le maître (30'' à 1')

Evaluation

Distance diminuée-tentatives de saisies variées .

SITUATION DE REFERENCE

LES LUTTEURS

Objectif

Attaquant : déséquilibrer et contrôler la chute

Défenseur : accepter les chutes

Dispositif

Un attaquant et un défenseur sur un tapis de 2mx2m.

But et critères de réussite

L'attaquant doit amener le défenseur au sol (lui faire toucher une autre partie du corps que les pieds)

Changement de rôles après 3 réussites.

Opérations à réaliser

Retenir la chute du défenseur

Réponses envisagées

- Peu de réussites de l'attaquant

- Chances équilibrées

Interventions

- Exploiter les déséquilibres du défenseur

- Chercher des prises au corps, aux jambes

- Les 2 attaquent et se défendent

Evaluation

Actions dans le sens du déséquilibre

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

TIRER / POUSSER

TIRER LE FARDEAU

Objectif

Saisir solidement ; trouver des appuis efficaces.

Dispositif

2 lignes au sol, distantes de 2 m
1 attaquant et 1 défenseur derrière une ligne.

But et critères de réussite

L'attaquant doit tirer le défenseur pour lui faire traverser les 2 lignes
Les rôles sont inversés après chaque réussite

Réponses envisagées

-réussites faciles de l'attaquant

Interventions

- inciter le défenseur à gêner la prise
- interdire la prise aux bras
- le défenseur se met à 4 pattes

Evaluation

Qualité des prises au corps / abaissement du corps

POUSSER LA VOITURE

Objectif

Trouver des prises et des appuis efficaces

Dispositif

2 lignes au sol, distantes de 2 m
1 attaquant et 1 défenseur derrière une ligne.

But et critères de réussite

L'attaquant doit pousser le défenseur pour lui faire traverser les 2 lignes.
Les rôles sont inversés après chaque réussite.

Opérations à réaliser

Trouver la position efficace pour pousser ou résister.

Réponses envisagées

- Réussites fréquentes de l'attaquant

Interventions

- inciter le défenseur à se baisser
- ne pas utiliser ses mains pour pousser
- le défenseur se met à 4 pattes

Evaluation

Abaissement du corps / écartement des appuis.

DEFENSE D'ENTRER

Objectif

Etablir un contact efficace.

Dispositif

8 défenseurs dans un carré de 4mx4m

6 attaquants autour de ce territoire.

But et critères de réussite

Les attaquants essaient d'entrer dans le carré, les défenseurs les en empêchent. Le jeu s'arrête quand chaque attaquant a réussi à mettre les 2 pieds dans le carré.

Opérations à réaliser

Se méfier de tous les attaquants.

Réponses envisagées

- les attaquants ne réussissent pas tous à entrer
- certains perdent vite

Interventions

- diminuer le nombre de défenseurs
- agrandir le carré
- venir aider les partenaires

Evaluation

Variété des saisies

DEFENDRE LE TRESOR

Objectif

Varié les actions efficaces en situation de corps à corps.

Dispositif

Plusieurs ballons dans un panier, au centre d'un carré de 4mx4m

6 défenseurs dans le carré.

4 à 6 attaquants à l'extérieur du carré.

But et critères de réussite

Les attaquants doivent apporter 4 ballons à l'extérieur du carré.

Opérations à réaliser

Ne prendre qu'un ballon à la fois.

Rapporter le ballon à l'extérieur sans le lancer.

Réponses envisagées

- Peu de réussites des attaquants

Interventions

- modifier les rapports d'effectifs
- défenseurs à 4 pattes
- s'organiser collectivement.

Evaluation

Nature des saisies et attitudes de poussée.

IMMOBILISER SE DEGAGER

La tortue

Il s'agit d'un jeu duel à rôle différencié, avec un attaquant et un défenseur vêtus de dossards de couleurs différentes. L'organisation est toujours la même. La tortue, en position de départ, se trouve à genoux et mains au sol.

But du jeu

Le 2^{ème} enfant doit mettre la tortue sur le dos.

Arrêt du jeu

Après 30 secondes écoulées au chronomètre, le « compteur » ou un adulte donne le signal :

-si la tortue n'a pas été retournée, elle a gagné.

-lorsque celle-ci est retournée, c'est l'adversaire qui a gagné

Les rôles « attaquant/tortue » sont inversés à chaque manche.

Le jeu du serpent

L'un des 2 enfants, le serpent, s'allonge sur le dos. Il doit, au signal, se mettre sur le ventre et se sauver en rampant. L'autre l'en empêche.

Diverses réponses ont été apportées par les enfants. On s'assied sur le ventre du serpent, on lui appuie sur le thorax, on se couche dessus, on lui immobilise les bras et les jambes.

La liane

Au sol ; en liant à l'avance mes bras et mes jambes à l'adversaire, je suis capable de l'empêcher de 'sortir » des 2 saisies et de se remettre debout.

Le pêcheur et l'étrille

Un joueur est sur le dos, l'autre essaie de le retourner pour l'immobiliser.

Le pêcheur et l'étrille

Un joueur est sur le dos, l'autre essaie de le retourner pour l'immobiliser.

La liane

Au sol ; en liant à l'avance mes bras et mes jambes à l'adversaire, je suis capable de l'empêcher de 'sortir » des 2 saisies et de se remettre debout.

RETOURNER / RESISTER

VOLTE FACE

Situation de départ

Le départ du jeu est le même que pour « la crêpe ».

But du jeu

L'enfant allongé sur le ventre doit se tourner pour se mettre sur le dos.

Changer de rôles.

Variantes

-varier la position de départ

-modifier la posture

LES YEUX DU CHAT

« J'ai les yeux bandés ; je suis à 4 pattes, je dois y rester ; mon adversaire essaie de me retourner sur le dos ».

LA CREPE

« Mon adversaire est à plat ventre ; je peux assurer mes prises à l'avance ; je mets mon adversaire sur le dos en moins de 10 secondes ».

RESTE AU LIT

« Mon adversaire est sur le dos ; il doit s'échapper sans se relever sur les genoux ; je suis couché en travers sur lui, je garde les yeux fermés, je le contrôle **sans le saisir** pendant 10 secondes ».