

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour aller plus loin : transformer, évaluer, s'informer

Transformer – Des contenus à enseigner et des repères de progressivité

Ce qu'il y a à apprendre dans le champ d'apprentissage 4 Les jeux de lutte

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	APPRENTISSAGES VISÉS	CE QU'IL Y A À APPRENDRE - REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ SUR TROIS MODULES D'APPRENTISSAGE DANS L'ACTIVITÉ JEUX DE LUTTE JEUX DE LUTTE AU CYCLE 2 :					
		MODULE 1 : DÉPASSER L'APPRÉHENSION DU CORPS À CORPS		MODULE 2 : DÉSÉQUILIBRER UN ADVERSAIRE		MODULE 3 : DÉSÉQUILIBRER UN ADVERSAIRE ET L'AMENER AU SOL POUR L'IMMOBILISER	
		CONTENUS	INDICATEURS DE RÉUSSITE	CONTENUS	INDICATEURS DE RÉUSSITE	CONTENUS	INDICATEURS DE RÉUSSITE
S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.	Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. S'adapter aux actions d'un adversaire.	- Connaître les règles d'or pour ne pas faire mal à ses adversaires (pas d'étranglement, ne pas contrôler les poignets, les coudes...); réduire la distance de combat avec son adversaire en rentrant dans un corps à corps ; - intégrer la notion de cible : le corps de son adversaire (pousser, tirer, peser...).	L'élève s'engage dans des situations de corps à corps dans le respect des règles de sécurité.	Prendre des repères sur l'adversaire pour le déséquilibrer en lui supprimant un appui au sol ; - varier les contrôles sur le haut et le bas du corps pour agir sur l'adversaire et mieux le déséquilibrer.	L'élève déséquilibre ses adversaires par le principe d'action / réaction.	- Agir et réagir en fonction de l'action de l'adversaire pour l'amener au sol ou pour sortir d'une situation délicate ; - contrôler son adversaire (bras, jambes) pour l'amener au sol sans le lâcher ; - immobiliser son adversaire au sol en lui maintenant les 2 omoplates au sol pendant 3'' (le tombé) ; - savoir chuter et faire chuter depuis une position de combat à genoux.	L'élève remporte ses combats grâce à des mises en danger et au tombé.

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	APPRENTISSAGES VISÉS	CE QU'IL Y A À APPRENDRE - REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ SUR TROIS MODULES D'APPRENTISSAGE DANS L'ACTIVITÉ JEUX DE LUTTE					
		JEUX DE LUTTE AU CYCLE 2 :					
		• DES JEUX DE LUTTE COLLECTIFS ; • DES JEUX DE LUTTE HÉRITÉS DES LUTTES TRADITIONNELLES (SUMO, LUTTE SÉNÉGALAISE, PAR EXEMPLE) ; • DES JEUX DE LUTTE AU SOL OU À GENOUX (PAS DE LUTTE DEBOUT).					
		MODULE 1 : DÉPASSER L'APPRÉHENSION DU CORPS À CORPS		MODULE 2 : DÉSÉQUILIBRER UN ADVERSAIRE		MODULE 3 : DÉSÉQUILIBRER UN ADVERSAIRE ET L'AMENER AU SOL POUR L'IMMOBILISER	
		CONTENUS	INDICATEURS DE RÉUSSITE	CONTENUS	INDICATEURS DE RÉUSSITE	CONTENUS	INDICATEURS DE RÉUSSITE
Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.	Coordonner des actions motrices simples.	• S'engager dans un combat en contrôlant ses émotions, ses inhibitions et son agressivité ; • acquérir des actions fondamentales : contrôler un membre, tirer, pousser, porter...	L'élève combat sans faire mal à ses adversaires.	• S'engager dans un combat avec l'intention de déséquilibrer son adversaire : passer d'une logique de défense (préserver son propre équilibre) à une intention d'attaque ; • coordonner des actions fondamentales pour déséquilibrer (contrôler / tirer ou contrôler / pousser).	L'élève cherche d'abord à déséquilibrer son adversaire avant de défendre.	• Contrôler son engagement pour déséquilibrer, chuter, faire chuter sans lâcher son adversaire et l'immobiliser sans lui faire mal.	L'élève gagne ses combats sur des immobilisations au sol.
Connaître le but du jeu.	Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.	• S'approprier et respecter les règles de sécurité et le but des jeux de lutte ; • respecter l'intégrité physique de son /ses adversaires.	L'élève combat dans le respect des règles du jeu.	• Connaître et respecter les règles et les modalités d'un combat ; • savoir arbitrer un combat dans le respect des règles de sécurité et du jeu.	L'élève arbitre et signale les fautes.	• Connaître et respecter les conditions matérielles des combats (durée, espace, matériel) et des règles plus élaborées (immobilisation 3') ; • savoir arbitrer et attribuer les points en fonction des actions de combat ; • savoir remplir une fiche de score.	L'élève sait compter les points en fonction des actions et remplir une fiche de combat.
Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.	Accepter l'opposition et la coopération.	• Oser entrer en contact avec l'autre ; • accepter la mixité ; • respecter ses adversaires et ses partenaires.	L'élève accepte de rentrer dans un jeu d'opposition de combat individuel ou collectif quels que soient ses partenaires ou ses adversaires	• Accepter de s'opposer pour remporter un combat et coopérer pour apprendre ; • assumer différents statuts : combattant, partenaire, arbitre, chronométrateur.	L'élève distingue bien les situations de combat des situations de coopération.	• Différencier les situations de combat des situations d'apprentissage en coopération ; • donner des conseils à un partenaire pour l'aider à progresser.	L'élève est un partenaire efficace pour aider un pair à remporter un jeu de lutte.