

CONSTRUIRE UN PROJET PEDAGOGIQUE POUR LES JEUX D'OPPOSITION

Eléments à prendre en compte :

1. Le projet pédagogique doit être construit à partir des programmes de l'école primaire et des compétences à atteindre en fin de cycle (voir les fiches élaborées par la DESCO en fin de dossier) :
 - Ecole maternelle : être capable de s'opposer individuellement à un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, immobiliser... Mise en œuvre avec les grands surtout : jeux d'opposition duelle (jeux de lutte). Exemple de compétences à atteindre : s'investir dans une activité de corps à corps pour priver son adversaire de liberté d'action.
 - Cycle 2 : rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle. Mise en œuvre : jeux de lutte.
 - Cycle 3 : affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle. Mise en œuvre : jeux de lutte.
2. Les séances (entre 6 et 12 pour un cycle d'activité) doivent constituer un ensemble cohérent et progressif et non une juxtaposition de situations.
3. Les départs se feront toujours à genoux, assis, à quatre pattes, jamais debout.
4. La situation de pratique scolaire est différente de celle du club : il ne s'agit pas d'acquérir des techniques ou un vocabulaire spécifique.
5. Les situations proposées ne peuvent être les mêmes pour des élèves de MS-GS et des élèves de CE2, il faut prendre en compte les programmes, l'âge des élèves et aussi leur passé :
 - est-ce le premier cycle d'apprentissage ou non ?
 - que savent faire les élèves ?
6. Pour les élèves de maternelle, on privilégiera en premier des jeux collectifs non réversibles (l'élève tient un seul rôle : attaquant ou défenseur) avant de proposer des situations duelles avec des rôles réversibles.
7. Afin de comprendre le jeu, de faire des progrès et de pouvoir mesurer ces progrès, les enfants ont besoin de temps : le même jeu sera repris sur plusieurs séances : un même jeu, une même situation (situation de pratique scolaire), peuvent servir de base à tout un cycle d'activité (6 à 12 séances) avec des évolutions si nécessaire (variables didactiques) et des situations dérivées pour résoudre les problèmes rencontrés.
8. Construction de la séance : rappel des règles de sécurité, échauffement, situation de jeu, situations dérivées en ateliers (si besoin), nouvelle phase de jeu (réinvestissement), retour au calme.
9. Travail en classe : raconter, débattre, dessiner, écrire... Visionner des vidéos : rencontres de haut niveau, documentaire sur les sports de combat. Centrer l'élève sur les règles d'action efficaces en fonction des différents rôles (attaquant ou défenseur). Noter les progrès, construire des fiches d'observation et d'évaluation : ce que je sais faire, ce que je ne sais pas encore faire, ce que j'ai appris... Construire un projet d'action. L'enseignant pourra aussi travailler à l'acquisition d'autres compétences :
 - Éducation à la citoyenneté : respect de l'autre, respect des règles...
 - Culture : les différents sports de combat, leurs provenances, leur histoire, leur évolution, les pays dans lesquels ils sont pratiqués...

Exemple de projet :

(référence : Claire Pontais – IUFM St Lô)

Situation de pratique scolaire pour un premier cycle d'activité

Nous envisageons une entrée par une situation collective qui évolue vers une situation duelle

Les règles d'or :

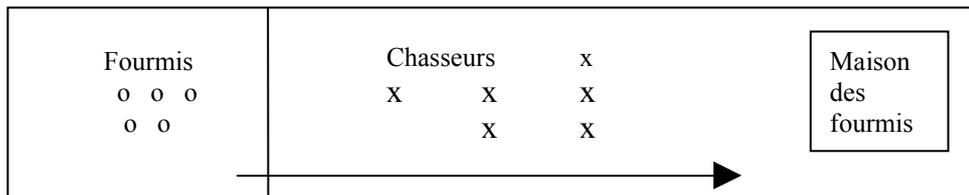
Ne pas faire mal à l'adversaire ; ne pas se faire mal ; ne pas se laisser faire mal.

- pas de mains au visage ou à la gorge ;
- pas de coups ;
- pas de prise aux vêtements (sauf si les enfants sont en kimono) ;
- on frappe le sol quand on veut arrêter le combat (signal impératif).

1° étape = jeu collectif : les chasseurs et les fourmis

Ou renards et lapins... (tout ce qui ressemble à des prédateurs et des proies!) de façon à construire un jeu non réversible : c'est à dire qu'à chaque partie, l'enfant ne tient qu'un rôle : soit il attrape, soit il se défend pour ne pas être attrapé.

Jeu à 4 pattes - 6 contre 6 - Espace global (16 à 20 tapis)



Départ

Arrivée

Objectifs : comprendre le but du jeu et devenir efficace dans les 2 rôles.

But du jeu :

Les «fourmis» à quatre pattes doivent traverser un espace pour regagner leur camp, les «chasseurs», également à quatre pattes vont tenter de les en empêcher en les attrapant et en les immobilisant.

Critères de réussite :

La fourmi a gagné si elle atteint son camp.

Le chasseur a gagné s'il a immobilisé une fourmi. Il faut bien définir avec les enfants ce que cela veut dire « elle ne peut plus bouger du tout » (compter jusqu'à 3 par exemple). Dans un deuxième temps elle pourra « être immobilisée sur le dos » (beaucoup plus difficile, voir 2^e étape).

Les contraintes visent à favoriser une action directe de corps à corps :

- le jeu non réversible (un seul rôle à la fois) permet à l'enfant de mieux identifier ses actions ;
- être à quatre pattes limite l'appréhension de la chute et favorise des contacts plus étroits ;
- la durée du combat est courte pour permettre un engagement effectif.

Centrer les enfants sur :

- le sens de l'activité : comprendre les deux rôles
 - Chasseur : j'attrape l'autre et je le tiens bien
 - Fourmi : j'essaie de ne pas me faire attraper, j'essaie de me dégager quand je me fais attraper
- les règles d'or (sécurité)
- les saisies : quelles parties du corps attraper pour empêcher l'autre de s'échapper.

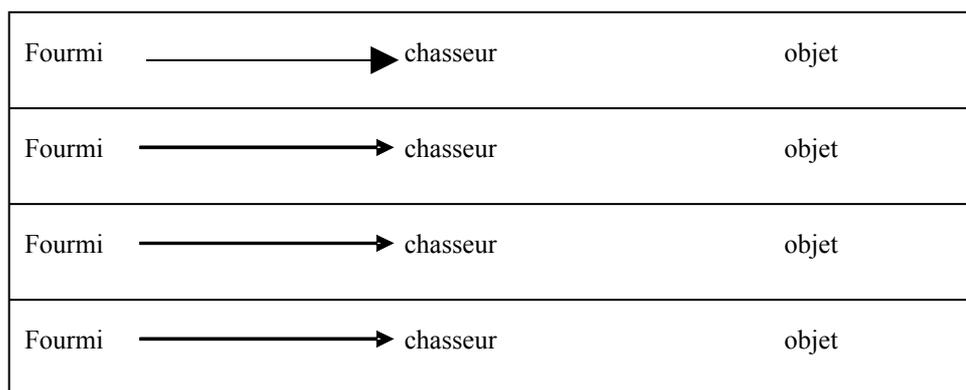
La forme collective permet à des enfants d'entrer très progressivement dans le jeu.

Elle convient pour le cycle 1 mais sera de courte durée pour le cycle 2 et 3 parce que les enfants peuvent contourner le problème de l'affrontement.

Dès que les enfants ont compris les deux rôles et les critères de réussite (chasseur efficace et une fourmi très vive) on peut passer à une situation duelle.

2° étape – situation duelle (un contre un) : jeu de la fourmi et du chasseur :

Objectifs : réaliser des saisies intentionnelles adaptées ; utiliser le poids du corps



Jeu à 4 pattes – équilibrer les couples en poids si nécessaire.

But du jeu :

La fourmi doit traverser un espace pour regagner son camp (ou à attraper l'objet à l'arrivée), le chasseur l'en empêche, l'immobilise et la retourne sur le dos.

Contrainte : la sortie du couloir de tapis est interdite (la fourmi ne peut s'échapper).

Variable : la façon de disposer les tapis peut changer (ils peuvent être mis en carré), mais le but reste le même, il s'agit d'immobiliser la fourmi (voir situations dérivées).

Critères de réussite :

- la fourmi a gagné si elle réussit à regagner son camp
- le chasseur a gagné si la fourmi n'a pas réussi

Temps de jeu : environ 30 secondes (à augmenter si les enfants mettent du temps à entrer en action ; ne pas augmenter trop parce que les chasseurs ne pourront pas "tenir" longtemps une fourmi qui essaie de se dégager...). Faire le jeu 3 fois de suite avant de changer de rôle.

Démarche sur 12 séances :

1. Comprendre le sens de l'activité

La fourmi comprend qu'il ne faut pas se laisser faire (l'objet permet concrétiser le but du jeu et l'espace d'action).

- le chasseur comprend qu'il faut attraper "fort" la fourmi sans lui faire mal.

Souvent il faut encourager les fourmis pour qu'elles ne se laissent pas faire...!

2. Comprendre les critères de réussite

- pour la fourmi, comprendre que « je ne dois pas m'arrêter quand je suis attrapée (même si le chasseur me tient fort je dois continuer à avancer vers mon camp ».
- pour le chasseur, comprendre que « je ne dois pas me contenter d'attraper "fort", il faut "aplatir" la fourmi pour être sûr qu'elle ne s'échappe pas ». L'élève "sent" qu'il faut utiliser **tout le poids du corps**.

3. Faire évoluer le jeu : le chasseur "retourne" la fourmi sur le dos : c'est le jeu de la « tortue ».

Les critères de réussite évoluent : pour gagner, le chasseur doit mettre la fourmi (devenue une tortue) **sur le dos**, et comme chacun sait : une tortue sur le dos a perdu ! (les deux épaules en même temps). Ce qui suppose qu'il utilise des **saisies efficaces** (attraper en même temps, bras et jambes par ex) et qu'il **utilise son poids du corps pour retourner l'adversaire**.

Questions pour aider à la problématisation :

- pourquoi X gagne toujours ?
- pourquoi Y perd toujours ?
- Que faut-il faire pour bien se défendre ?
- Que faut-il faire pour bien attraper ?

Les règles d'action (les contenus) tournent autour :

- des saisies : attraper quoi ? le pull, le corps, les bras, les bras et les jambes...
- attraper comment ? seulement avec les mains, en étant au corps à corps..
- de l'utilisation du poids du corps : différencier "tenir" , "aplatir"; "pousser", "tirer", retourner...

Situations dérivées :

- jouer sur la contrainte "espace" :

Fourmi —————> **Chasseur**

Fourmi —————> **Chasseur**

Règle : la fourmi ne peut sortir des tapis, sinon elle doit repartir à l'endroit au départ.

Si le Chasseur s'avance vers le départ, ce sera plus facile pour lui parce que la fourmi aura plus de chemin à parcourir pour atteindre son camp (à proposer quand le chasseur perd tout le temps).

Mettre le Chasseur loin dès le départ l'oblige à bien attraper la fourmi (travail sur les saisies).

- jouer sur la contrainte "temps" :

Dans un espace plus court et plus large, le chasseur à 1 minute pour attraper la fourmi (compte à rebours, sablier).

Le fait que la fourmi soit dans un espace plus large oblige le chasseur à l'attraper de manière plus évidente et à "aplatir" pour qu'elle ne puisse pas s'échapper.

Si le chasseur gagne tout le temps, donner plus d'espace et de temps à la fourmi pour qu'elle se défende plus longtemps.

Situation de pratique scolaire pour un deuxième cycle d'activité

Lutte au sol 1 contre 1 « réversible » :

Les 2 enfants sont à la fois chasseur et fourmi dans le jeu.

But du jeu : immobiliser, retourner l'autre.

Lutte au sol, départ assis dos à dos, au signal chacun a le droit d'attraper l'autre (les 2 joueurs peuvent se tenir dès le départ)

Pour gagner : mettre les 2 épaules de l'autre au sol pendant 1 seconde (compter jusqu'à 3).

Règles de sécurité : (*Pas de prise de vêtement, pas de coups, pas de mains au visage ou à la gorge, on frappe au sol pour arrêter le combat = signe impératif si on a mal*).

Contraintes :

- la situation réversible favorise un comportement offensif et oblige le contrôle de l'adversaire ;
- la durée : 1 minute maximum (très fatiguant) ;
- ne pas sortir des tapis (3 tapis pour un couple), le petit espace oblige les élèves à rencontrer le problème (pas moyen de fuir).

Centrer les élèves sur :

- l'orientation et la puissance des forces de l'adversaire : « saisir et pousser avec tout le corps" (quand l'adversaire tire) ou "saisir et tirer avec tout le corps" (quand l'adversaire pousse). Montrer que lorsque les forces s'opposent, on est bloqué.

- la nature des appuis sur le corps de l'adversaire.

Situations dérivées : (non réversibles)

- travailler les actions "tirer" et/ou "pousser" :

- pousser : le chasseur et la fourmi sont à l'intérieur du cercle, le chasseur a gagné quand il a fait sortir la fourmi (cela demande d'attraper et de pousser (essentiellement) la fourmi qui tente de rester dans le cercle)

- tirer : la fourmi est à l'extérieur du cercle et le chasseur doit la tirer pour la faire rentrer dans le cercle.

Mais il se peut aussi qu'il s'oriente de telle manière qu'il soit amené à pousser pour faire rentrer la fourmi dans le cercle.

**Activité : jeux de lutte
Maternelle**

Compétences spécifiques	
Ces compétences correspondent à un niveau à atteindre en fin de grande section.	
Coopérer et s'opposer individuellement et/ou collectivement	<p>Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepter le contact avec l'autre : se disputer la possession d'un ballon, transporter les statues... - Toucher, déplacer un adversaire, se rééquilibrer, varier les saisies : <ul style="list-style-type: none"> - A quatre pattes, empêcher un autre enfant de sortir d'un cercle tracé au sol - Récupérer les 3 épingles à linge placées sur l'adversaire à différents endroits - Affronter individuellement un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, fixer, résister... : <ul style="list-style-type: none"> - S'investir dans une activité de corps à corps pour priver l'adversaire de sa liberté d'action (exemple : « Arrêter les fourmis ») ou pour l'amener et le maintenir au sol dans une position définie (exemple : « Retourner la tortue ») <p>Les jeux de lutte seront abordés par des jeux de groupe où les enfants, en coopérant, peuvent mieux accepter le contact corporel avec les autres enfants.</p>
Compétences transversales	
Ces compétences ne sont pas construites indépendamment de la pratique des activités Des exemples de mises en œuvre dans différentes situations spécifiques à l'activité sont présentées ci-dessous.	
S'engager dans l'action	<ul style="list-style-type: none"> * Oser s'engager dans différentes actions de lutte, dans le respect de règles de jeu et de sécurité définies : <ul style="list-style-type: none"> - Rentrer dans un jeu de lutte à plusieurs, à deux : accepter le rôle de l' « attaqué » (tortue, fourmi, ours...) - Accepter de s'affronter selon les règles d'or, sans tricher * Éprouver, ressentir, accepter <ul style="list-style-type: none"> - des sensations motrices inhabituelles : contact corporel important, déséquilibres, sensations d'entraves au mouvement... - des émotions : plaisir de gagner, déplaisir de perdre, « peur » de se faire immobiliser... * Les reconnaître, les nommer, sur soi et sur les autres... <ul style="list-style-type: none"> - Identifier des actions fondamentales du combat : saisir ; déséquilibrer; amener au sol, maintenir... - Dire les principales règles de sécurité : les règles d'or (Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal...)
Faire un projet d'action	<ul style="list-style-type: none"> * Avec l'aide de l'enseignant (et éventuellement d'autres enfants), proposer des actions à faire : nouveaux jeux, nouvelles règles de jeu comme ajouter de nouveaux assaillants, agrandir ou diminuer le terrain, proposer de nouvelles prises... * Élaborer un projet individuel d'action et le mener à terme : assurer son rôle tout le long du jeu (attaquant, ou attaqué, ou arbitre...) * Découvrir, connaître, nommer des éléments relatifs aux différentes activités : les espaces de lutte (tapis, tatamis), les différents rôles à tenir...
Identifier et apprécier les effets de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> *Prendre des indices simples (peu nombreux et peu complexes) : limites de l'espace de lutte (cercles, lignes...), objets à conquérir, actions de l'adversaire. * Prendre en compte le résultat de son action en comparant les effets recherchés et les effets obtenus : énumérer des actions simples (tirer, pousser, saisir, soulever...) et dire lesquelles ont été efficaces. * Ajuster ses actions en fonction des buts visés : par exemple, s'aplatir au maximum pour ne pas se laisser retourner. * Mesurer les risques pris (ou à prendre) : accepter le rôle de l' « attaqué » (traverser le pays des chasseurs de fourmis...)

	*Savoir apprécier l'action des autres comme observateur ou arbitre : dire qui a respecté les règles, qui a gagné.
Se conduire dans le groupe en fonction de règles	<p>* Adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participer activement à des actions collectives en reconnaissant, en respectant, en écoutant, en coopérant, en établissant des relations de plus en plus nombreuses avec les autres : un jeu de « déménageurs » (transporter des meubles ou des statues...) - Comprendre et respecter le rythme et les règles de la vie collective : ne pas contester les décisions de l'arbitre, respecter son ou ses adversaires. - Comprendre et respecter des règles simples de jeu, de sécurité : <ul style="list-style-type: none"> - Les règles d'or - Les règles pour gagner (par ex : empêcher d'avancer en comptant jusqu'à 3) - Connaître et assurer des rôles différents : attaquant, attaqué, observateur, arbitre... -

Jeux de lutte Cycle 2

	Compétences spécifiques
Conduire un jeu d'opposition individuel ou collectif	<p>Réaliser des enchaînements simples d'actions élémentaires pour affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle :</p> <p>Combattre en attaquant et en se défendant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepter le contact avec l'autre et rechercher le corps à corps : l'attaquant cherche à se trouver en contact le plus proche possible du défenseur - Saisir et contrôler un adversaire : attraper, prendre, maintenir, pousser, tirer, immobiliser... - Déséquilibrer un adversaire : l'attaquant recherche la perte d'équilibre du défenseur sans technique spécifique <p>Exemples de compétences à atteindre en fin de cycle :</p> <p>Comme attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dans un combat à 2, agir sur son adversaire au sol pour le contrôler et l'obliger à se retourner (ex : « Retourner la tortue ») - D'une position à genoux, amener au sol son adversaire et le maintenir immobilisé sur le dos durant 3 secondes. <p>Comme défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Résister aux tentatives de retournement ou déséquilibre en utilisant tout son corps - Essayer de se dégager d'une immobilisation en diversifiant ses actions
	Compétences transversales
S'engager lucidement dans l'action	<ul style="list-style-type: none"> * S'engager dans des actions progressivement plus complexes : <ul style="list-style-type: none"> - en fonction d'un risque reconnu et apprécié : accepter de combattre avec un autre enfant de son gabarit dans le respect des règles d'or. - en fonction de la difficulté de la tâche et/ou de l'effort qu'elle implique : combattre sur une durée déterminée à l'avance (ex : 30secondes) en maintenant ses efforts. - en anticipant sur le résultat de son action : choisir une position de départ mettant l'adversaire en difficulté (exemple : s'aplatir au maximum pour le jeu « Retourner la tortue ») * Reconnaître, exprimer, contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations de combat à 2 ou à plusieurs : donner le signal d'arrêt lorsqu'on a mal, arrêter immédiatement l'action si l'adversaire le demande, accepter de perdre le jeu... * Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles : se déséquilibrer pour mettre l'adversaire en difficulté, utiliser tout son corps pour immobiliser ou résister au retournement ...
Construire un projet d'action	<ul style="list-style-type: none"> * Construire des projets d'action individuels ou collectifs, adaptés à ses possibilités (ou celles du groupe) - pour viser une meilleure performance, mettre en œuvre des formes d'actions variées : élaborer une stratégie d'actions pour résister plus longtemps à l'attaque de l'adversaire. - pour acquérir de nouvelles connaissances sur l'activité : <ul style="list-style-type: none"> - Identifier les actions fondamentales du combat : saisir ; déséquilibrer, amener au sol, immobiliser, résister, esquiver... - Connaître les règles minimum d'un combat : règles d'or (Nepas faire mal...), règles de jeu et d'arbitrage (comptage des points, utilisation de l'espace-tapis...) - pour mieux prendre en compte sa vie physique : doser ses efforts pour « tenir » le temps du combat.
Mesurer et apprécier les effets de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> * Apprécier, lire des indices de plus en plus variés : <ul style="list-style-type: none"> - Limites de la zone de combat - Actions de l'adversaire : positions, force de résistance... * Établir des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action : <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre l'utilité des actions pour déséquilibrer, amener au sol, immobiliser, résister... - Être capable de classer des actions simples en fonction du résultat recherché * Prendre conscience de ses capacités et ressources corporelles et affectives : <ul style="list-style-type: none"> - dans différentes actions : savoir quelles sont les actions que l'on maîtrise le mieux

	<p>(déséquilibrer, retourner, immobiliser...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - dans différents types d'efforts : doser son effort en fonction de la durée globale du combat - dans des situations de risque identifié : accepter de combattre contre un adversaire au moins aussi fort que soi... <p>* Donner son avis, évaluer des actions selon des critères simples :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dire qui a gagné un jeu de lutte <p>* Reconnaître et nommer différentes actions mettant le corps et ses segments dans différentes positions : décrire certaines de ses actions pour retourner, immobiliser, résister...</p>
<p>Appliquer des règles de vie collective</p>	<p>* Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte et que l'on fait respecter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Règles de vie collective : respecter les décisions de l'arbitre, respecter l'adversaire (pas de paroles ou d'actes agressifs) - Règles de jeu : ne pas utiliser les prises interdites (règles d'or) - Règles simples de sécurité : ne pas emmener son adversaire en dehors du tapis, arrêter son action dès que l'adversaire ou l'arbitre le demande <p>* Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets.</p> <ul style="list-style-type: none"> - aider un camarade à gagner son combat en lui donnant des idées, des conseils - se mettre à plusieurs pour aider un autre enfant à réaliser une action difficile (dans une situation de jeu de lutte collective, par exemple : « arrêter les fourmis ») - encourager verbalement les « combattants » <p>* Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités : combattant (attaquant, défenseur), arbitre, chronométreur...</p>

Jeux de lutte - Cycle 3

	Compétences spécifiques
<p>Conduire un affrontement individuel et/ou collectif</p>	<p>* Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle: Combattre à 2 en attaquant et en se défendant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saisir et contrôler un adversaire (tirer, pousser, tomber avec, fixer...) - Rechercher le corps à corps : l'attaquant cherche à se trouver en contact le plus proche possible du défenseur. - Utiliser le déséquilibre et la force de l'adversaire pour le déséquilibrer : accepter de se déséquilibrer pour mettre l'adversaire en difficulté (pas de technique spécifique) <p>Exemples de compétences à atteindre en fin de cycle :</p> <p>Comme attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Amener son adversaire au sol en le contrôlant et le maintenir immobilisé sur le dos durant 5 secondes. <p>Comme défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ne pas se laisser retourner sur le dos, chercher à garder une position ventrale - Se dégager d'une immobilisation
	Compétences transversales
<p>S'engager lucidement dans la pratique de l'activité</p>	<p>* S'engager dans les divers jeux de lutte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en choisissant les stratégies d'action les plus efficaces, ou les plus adaptées: diversifier ses actions en fonction de l'adversaire, par ex : <ul style="list-style-type: none"> - Choisir une action en fonction de la taille, du poids, des types d'actions de l'adversaire. - en anticipant sur les actions à réaliser : choisir une « prise » de départ de laquelle il est difficile de se dégager (Ex : Gendarmes et voleurs), une position de défense difficile à retourner (Ex : Retourner la tortue) - en contrôlant ses émotions et leurs effets dans des situations de combat à deux ou à plusieurs : arrêter immédiatement l'action si l'adversaire signale qu'il a mal, accepter de perdre le jeu, ne pas répliquer par un coup si l'adversaire fait mal... - en gérant ses efforts avec efficacité et sécurité : utiliser son poids et son gabarit pour immobiliser l'adversaire, porter son effort de dégagement avant d'être complètement essoufflé... - en connaissant le matériel et les règles de sécurité et l'usage qu'il faut en faire <ul style="list-style-type: none"> - savoir ce qu'il ne faut pas faire (prises interdites) pour respecter les règles d'or : Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal. - ne pas porter d'attaque entraînant l'adversaire hors de l'aire de réception <p>* Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons :</p> <ul style="list-style-type: none"> - contrôler le déséquilibre de l'adversaire en acceptant son propre déséquilibre, immobiliser en utilisant tout son corps, résister au retournement en utilisant les surfaces d'appui ventral les plus larges possibles...
<p>Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action</p>	<p>* Formuler, mettre en œuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement, en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour viser une meilleure performance : élaborer une stratégie collective pour résister à l'attaque de l'autre équipe (Ex : « Sortir les ours », « Les déménageurs »)... - pour inventer des formes d'action diversifiées : choisir une prise d'attaque adaptée à ses capacités. - pour acquérir des savoirs nouveaux : <ul style="list-style-type: none"> - Connaissance des actions fondamentales du combat : saisir, déséquilibrer, barrer, crocheter, hancher, amener au sol, immobiliser, esquiver, enchaîner, se dégager... - Connaissance des règles d'un tournoi (Temps de combat, points obtenus...) et du rôle de l'arbitre. - pour organiser sa vie physique : choisir un adversaire en rapport avec ses ressources (gabarit, poids...)
<p>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</p>	<p>* Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les limites de l'aire de combat - Les réactions de l'adversaire : positions, attaques, feintes, relâchements, déséquilibres...

	<p>* Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement (faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper...) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier les principes d'efficacité pour ne pas se faire retourner ou se dégager d'une prise, et les appliquer. <p>* Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources, ses possibilités de performance :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour réaliser des actions précises : connaître ses points forts comme attaquant ou défenseur. - pour s'engager dans un type d'effort particulier : accepter de combattre un adversaire de sa catégorie sur une durée déterminée. (2 minutes, par exemple) - pour s'engager dans une situation de risque mesuré : accepter de rencontrer un adversaire un peu plus « fort » que soi. <p>* Évaluer, juger ses actions et celles des autres avec des critères objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer sa propre action comme attaquant (en référence aux actions fondamentales du combat.) - Arbitrer un combat <p>* Identifier et décrire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - différentes actions et leurs principes, en spécifiant la position de corps et de ses segments : décrire ce qu'il faut faire pour bien immobiliser son adversaire. - être capable de classer des actions en fonction de certains types d'adversaire.
<p>Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif</p>	<p>* Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte et que l'on peut expliquer aux autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Règles de vie collective : respecter les décisions de l'arbitre, ne pas l'injurier, ni injurier ou frapper son adversaire... - Règles de jeu ou d'action : <ul style="list-style-type: none"> - Saluer son adversaire - Ne pas utiliser les prises interdites (Respect des 3 règles d'or) - Règles simples de sécurité, de prise en compte de sa santé et de celle des autres : ne pas combattre en chaussures, enlever ce qui peut blesser (bijoux, montre...), arrêter l'action dès que l'arbitre le demande... <p>* Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organiser une rencontre de lutte avec une autre classe - Arbitrer un combat à deux - Conseiller un camarade sur la meilleure façon de se défendre (ou d'attaquer) <p>* Connaître et assurer plusieurs rôles : combattant (attaquant, défenseur), arbitre, responsable de la sécurité, du temps d'action ...</p> <p>Par exemple : Assurer la sécurité d'un combat en protégeant des autres combattants restés debout deux adversaires dont le combat se poursuit au sol.</p>