

# Le chasseur et la tortue – Cycle 2

## PROPOSITION DE CORRIGE

### PISTES DE REPONSE, POINTS A ABORDER

#### Au niveau des programmes

La lutte à l'école maternelle est une activité qui développe la compétence : « **Coopérer et s'opposer individuellement ; accepter les contraintes collectives** ».

Programmes EPS à l'école maternelle : « Agir et s'exprimer avec son corps » (BOEN du 19 juin 2008).

Le document concerne principalement des élèves de moyenne ou grande section.

#### Au niveau didactique

##### Définition de cette activité

Les jeux de lutte sont des **activités d'opposition interindividuelles**. Quel que soit le niveau des élèves, il s'agit de déstabiliser son adversaire pour l'immobiliser au sol (3 secondes). **Le but du jeu est donc de gagner.**

Le jeu se situe toujours dans des limites d'espace (par exemple : 2m sur 2m) et de temps (par exemple : temps de combat de 10 secondes).

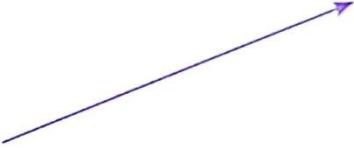
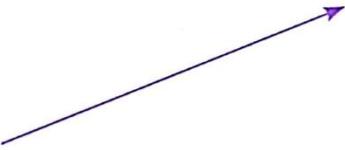
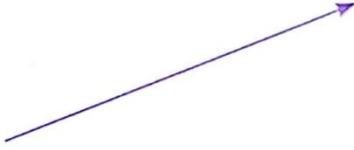
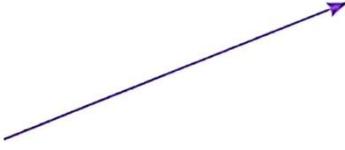
Remarque : dans la situation proposée, les rôles d'attaquant et de défenseur se succèdent dans des phases différenciées alors que, dans la pratique de la lutte, ces rôles sont simultanés et changent dans un même temps de combat.

##### Les savoirs à acquérir

- **Pour l'attaquant** : saisir son adversaire, le déstabiliser en lui supprimant ses appuis au sol (en les lui rapprochant), l'immobiliser en pesant de son propre corps sur lui.
- **Pour le défenseur** : rester en appui au sol (en écartant ses appuis, ici ses genoux), ne pas offrir de prises à l'adversaire, offrir une résistance tonique (être dur, ne pas se laisser faire).
- Pour l'arbitre : faire respecter le règlement (temps de jeu, pas de sortie des tapis, ne pas griffer, tirer les cheveux...)

##### Les variables didactiques dans le sujet

- **Les variables liées aux rôles**
- **La variable liée au temps**

Récapitulatif : Rôle des variables		
Variables	Rôles des lutteurs	
En partant de De la position 4 pattes Position « couché latéralement » À la position « couché plat ventre »	Défenseur (tortue) 	Attaquant (chasseur) 
D'un combat de 10 secondes à un combat de 15 secondes		
De la défense passive à la défense active de la tortue		
<i>Légende</i>	<i>La difficulté reste stable</i>  <i>La difficulté augmente</i>	 

### La fiche d'évaluation

- **Adaptée à l'âge des élèves**

Vers 5 ans, la présentation très concrète et imagée correspond bien à ce stade de développement. L'enfant ne sait pas encore lire, il est suffisamment précis au niveau du graphisme pour remplir la fiche.

- **Formative**

L'élève participe à son évaluation en coloriant les items qui lui sont proposés : a-t-il gagné, perdu ? A-t-il aimé l'activité ? Quel rôle a-t-il joué ?

L'élève prend des repères sur l'activité « quel rôle ai-je joué ? » : attaquant ou défenseur, chasseur ou tortue ?

D'une séance à l'autre, les fiches d'évaluation peuvent être comparées. La connaissance des résultats est un facteur de progrès.

### Les critères de réalisation

Réussir 3 fois sur 5, soit à retourner son adversaire, soit à ne pas se faire retourner par lui. La régularité des réussites est mise en avant. On admet l'échec car, dans ces activités très binaires, soit on gagne soit on perd. On est encore dans une **perspective formative**.

## Faire évoluer l'activité au cycle 2

- Rôles d'attaquant et de défenseur de chaque lutteur dans un même combat
- Limiter la surface de jeu (carré de tapis de 2m/2m)
- Augmenter le temps de combat (15-20 secondes maximum en fin de cycle 2)
- Faire varier la position de départ : à 4 pattes, à genoux (la position debout est mieux adaptée en cycle 3 car il y a nécessité de gérer de façon plus vigilante la sécurité)
- Complexifier les règles :
  - Le rôle de l'arbitre est plus précis (maintien du dos au sol pendant 3 secondes)
  - Pénaliser les sorties de la surface de jeu par un arrêt du jeu et du chronomètre

## Au niveau pédagogique

Les élèves travaillent par groupes de trois et changent de rôle. Ces situations sont très motivantes à certaines conditions :

- L'enseignant doit bien cadrer les temps de jeu et les changements de rôles (pour assurer la clarté des consignes et la sécurité). Donner un signal de début et d'arrêt des combats.
- Apparier les élèves par poids et morphologie (pas d'écart trop importants). Se trouver dans une situation d'égalité des chances.
- Faire des bilans fréquents pour comprendre ce qu'il convient de faire pour gagner, pour ménager des temps de repos dans cette activité très intense au niveau des efforts consentis.
- Intégrer les fiches d'évaluation en les remplissant in situ pour noter tout de suite les résultats obtenus. A cet âge les capacités attentionnelles et mnésiques sont assez déficitaires par rapport à des élèves plus âgés.

## Au niveau des ressources mobilisées

Activité mettant en jeu **la capacité à réagir vite**. Comme l'enfant de cet âge est lent, la situation a été facilitée avec une simplification des rôles.

**Prise d'informations kinesthésiques et visuelles** : sentir l'adversaire à travers ses saisies autant que visuellement.

**Compréhension des rôles, des règles.**

**Contrôler son agressivité** dans un jeu à règles, s'affronter loyalement ; mais aussi pour certains élèves accepter le contact, oser s'affronter.

## Les enjeux éducatifs

- **Éducation à la sécurité**
  - **Avec une sécurité active** : respecter les règles d'or (ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal, respecter les règles). Avant d'entrer dans l'activité : se mettre pieds nus, enlever sa barrette, attacher ses cheveux, avoir coupé ses ongles.
  - **Avec une sécurité passive** : bien veiller, pour l'enseignant, à ce que les tapis de réception soient jointifs et donc pas dangereux.
- **Éducation à la citoyenneté** : respecter et faire respecter le règlement
- **Éducation à l'hygiène** : nécessité de se déchausser, d'avoir une tenue pratique et propre...