

# Lutte

Niveaux :  
MS/GS

## Compétences mises en jeu :

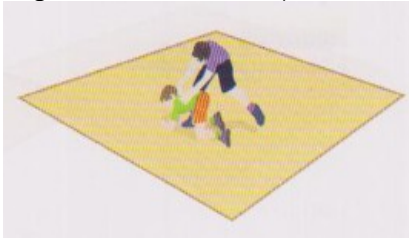
Coopérer, s'opposer, collaborer  
Se repérer et se déplacer dans l'espace.  
Prendre des risques mesurés.  
Coordonner des actions.  
Participer à des jeux d'opposition.  
Acquérir une image orientée de son propre corps.

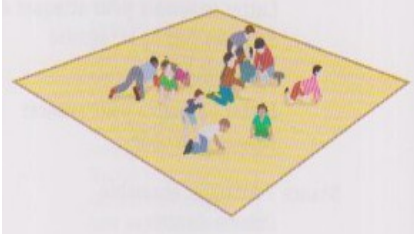
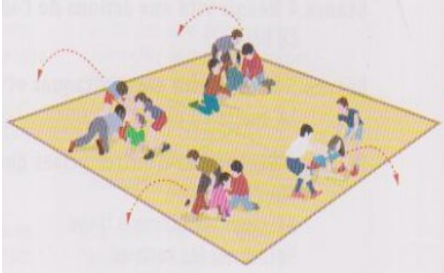
## Connaissances / Capacités


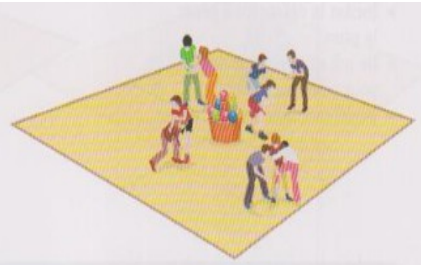
Dire ce que l'on fait.  
Utiliser un vocabulaire spécifique (saisir, immobiliser, dessous, dessus ...)  
Tirer, pousser, saisir, tenir, retourner, ceinturer...  
Anticiper.  
Arbitrer.

## Attitudes

Respecter et faire respecter les règles.  
Respecter les personnes.  
Ranger le matériel.  
Persévérer dans l'effort.  
Prendre des responsabilités.  
Eprouver de la confiance.  
Contrôler ses émotions.

N°	Objectifs	Matériel / organisation	Déroulement / consignes/ Rôle du maître	Activités de l'élève critères de réalisation	Critères de réussite
1	<p>Entrer dans une nouvelle activité.</p> <p>Retourner la tortue sans lui faire mal</p> <p>jouer différents rôles</p>	<p>12 élèves (6 binômes) 6 dossards verts</p> <p>3 tapis</p> <p>(NB : les autres élèves seront en autonomie sur une autre activité connue type échasses, vélo...)</p>	<p><b>Situation de référence : retourner les tortues</b></p> <p><u>Mise en situation</u> : Commencer par une petite histoire très rapide : une tortue a été blessée sous le ventre, le docteur pour la soigner doit la retourner. Mais la tortue a peur et elle ne veut pas se retourner, de plus, elle est très lourde.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- montrer un exemple avec deux élèves.</li> <li>- les 3 premiers binômes s'installent sur les tapis, les docteurs essaient de retourner les tortues, les 3 autres binômes sont spectateurs (le maître reste à proximité des spectateurs pour leur faire analyser ce qu'ils voient, les procédures des docteurs, valident les réussites)</li> <li>- Les spectateurs, deviennent acteurs (pendant ce temps échanger les dossards des précédents binômes)</li> </ul>  <p>Changement de rôles (les tortues deviennent docteur et inversement).</p>	<p>Les spectateurs regardent attentivement et analysent les procédures des docteurs pour le retournement.</p> <p>Les docteurs poussent, tirent les tortues pour les retourner.</p> <p>Les tortues se raidissent, forcent pour ne pas se faire retourner, se déplacent</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour le "docteur", retourner la tortue sur le dos plusieurs fois</li> <li>- Pour la tortue, rester à 4 pattes.</li> <li>- pour les spectateurs, rester attentif, attendre son tour.</li> </ul>
2	<p>Accepter le contact.</p> <p>Lutter ensemble pour attaquer et se défendre</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les tapis verts pour matérialiser l'espace</li> <li>- 4 groupes de 6 élèves</li> <li>- des dossards de 4</li> </ul>	<p><b>Arrêter les fourmis</b></p> <p>Un groupe de 6 fourmis est à 4 pattes dans la zone de jeu. 2 groupes de soldats sont désignés. Le dernier groupe est spectateur.</p> <p>Les fourmis se déplacent à 4 pattes et doivent se</p>	<p>Les fourmis se déplacent et tentent de se dégager.</p> <p>Les soldats immobilisent les fourmis au sol, peuvent se mettre à plusieurs</p>	<p>Les fourmis ne se sont pas faites immobiliser</p> <p>Les soldats ont réussi à immobiliser toutes les fourmis.</p>

	<p>jouer différents rôles</p>	<p>couleurs différentes (R J V B) - un sablier fabriqué avec des bouteilles en plastique et de la semoule (ou sable)</p>	<p>déplacer pour ne pas se faire immobiliser. Les soldats peuvent se mettre à plusieurs pour arrêter les fourmis. Le jeu s'arrête quand toutes les fourmis sont immobilisées ou quand le sablier est écoulé.</p>  <table border="1" data-bbox="712 480 1391 619"> <thead> <tr> <th>Partie 1</th> <th>Partie 2</th> <th>Partie 3</th> <th>Partie 4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fourmis <b>R</b></td> <td>Fourmis <b>V</b></td> <td>Fourmis <b>B</b></td> <td>Fourmis <b>J</b></td> </tr> <tr> <td>Soldats <b>J / B</b></td> <td>Soldats <b>J / R</b></td> <td>Soldats <b>R / V</b></td> <td>Soldats <b>V / B</b></td> </tr> </tbody> </table>	Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4	Fourmis <b>R</b>	Fourmis <b>V</b>	Fourmis <b>B</b>	Fourmis <b>J</b>	Soldats <b>J / B</b>	Soldats <b>J / R</b>	Soldats <b>R / V</b>	Soldats <b>V / B</b>	<p>(coopération) Les spectateurs restent attentifs à l'action et sont les gardiens du temps</p>	
Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4														
Fourmis <b>R</b>	Fourmis <b>V</b>	Fourmis <b>B</b>	Fourmis <b>J</b>														
Soldats <b>J / B</b>	Soldats <b>J / R</b>	Soldats <b>R / V</b>	Soldats <b>V / B</b>														
<p>3</p>	<p>Accepter le contact. Attaquer ensemble</p> <p>Lutter ensemble pour attaquer et se défendre</p> <p>jouer différents rôles</p>	<p>- Les tapis verts pour matérialiser l'espace</p> <p>- 4 groupes de 6 élèves</p> <p>- des 6 dossards de 4 couleurs différentes (R J V B)</p> <p>- un sablier fabriqué avec des bouteilles en plastique et de la semoule (ou sable)</p>	<p><b>Sortir les ours de leur tanière</b></p> <p>Un groupe de 6 ours est à 4 pattes dans la zone de jeu. 2 groupes de chasseurs sont désignés. Le dernier groupe est spectateur. Les chasseurs doivent emmener les ours hors du tapis. Le jeu est arrêté quand tous les ours ont été sortis ou quand le sablier est écoulé.</p>  <table border="1" data-bbox="712 1195 1391 1366"> <thead> <tr> <th>Partie 1</th> <th>Partie 2</th> <th>Partie 3</th> <th>Partie 4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ours <b>R</b></td> <td>ours <b>V</b></td> <td>ours <b>B</b></td> <td>ours <b>J</b></td> </tr> <tr> <td>chasseurs <b>J / B</b></td> <td>chasseurs <b>J / R</b></td> <td>chasseurs <b>R / V</b></td> <td>chasseurs <b>V / B</b></td> </tr> </tbody> </table>	Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4	ours <b>R</b>	ours <b>V</b>	ours <b>B</b>	ours <b>J</b>	chasseurs <b>J / B</b>	chasseurs <b>J / R</b>	chasseurs <b>R / V</b>	chasseurs <b>V / B</b>	<p>Les ours se tapissent et résistent pour ne pas se faire sortir.</p> <p>Les chasseurs sortent les ours du tapis et peuvent se mettre à plusieurs (coopération)</p> <p>Les spectateurs restent attentifs à l'action et sont les gardiens du temps</p>	<p>Les ours ne se sont pas faits sortir du tapis. Les chasseurs ont réussi à à sortir tous les ours du tapis.</p>
Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4														
ours <b>R</b>	ours <b>V</b>	ours <b>B</b>	ours <b>J</b>														
chasseurs <b>J / B</b>	chasseurs <b>J / R</b>	chasseurs <b>R / V</b>	chasseurs <b>V / B</b>														
<p>4</p>	<p>Accepter le contact. Attaquer ensemble</p>	<p>- Les tapis verts pour matérialiser l'espace</p>	<p><b>Défense d'entrer</b></p> <p>12 défenseurs dans la zone de jeu. 6 attaquants autour</p>	<p>Les attaquants essaient de rentrer dans la zone.</p>	<p>Les attaquants ont réussi à rentrer dans la zone.</p>												

	<p>Se défendre ensemble jouer différents rôles</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 groupes de 6 élèves</li> <li>- des 6 dossards de 4 couleurs différentes (R J V B)</li> <li>- un sablier fabriqué avec des bouteilles en plastique et de la semoule (ou sable)</li> </ul>	<p>du carré (le dernier groupe est spectateur et maitre du temps) Les attaquants essaient d'entrer dans le carré. Les défenseurs les en empêchent. Le jeu s'arrête quand tous les attaquants ont réussi à mettre les deux pieds dans le carré ou quand le sablier a fini de s'écouler.</p>  <table border="1" data-bbox="712 572 1391 775"> <thead> <tr> <th>Partie 1</th> <th>Partie 2</th> <th>Partie 3</th> <th>Partie 4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>attaquants <b>R</b></td> <td>attaquants <b>V</b></td> <td>attaquants <b>B</b></td> <td>attaquants <b>J</b></td> </tr> <tr> <td>défenseurs <b>J</b> / <b>B</b></td> <td>défenseurs <b>J</b> / <b>R</b></td> <td>défenseurs <b>R</b> / <b>V</b></td> <td>défenseurs <b>V</b> / <b>B</b></td> </tr> </tbody> </table>	Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4	attaquants <b>R</b>	attaquants <b>V</b>	attaquants <b>B</b>	attaquants <b>J</b>	défenseurs <b>J</b> / <b>B</b>	défenseurs <b>J</b> / <b>R</b>	défenseurs <b>R</b> / <b>V</b>	défenseurs <b>V</b> / <b>B</b>	<p>Les défenseurs empêchent les attaquants d'entrer dans la zone.</p> <p>Les spectateurs restent attentifs à l'action et sont les gardiens du temps</p>	<p>Les défenseurs ont réussi à empêcher les attaquants d'entrer dans la zone</p>
Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4														
attaquants <b>R</b>	attaquants <b>V</b>	attaquants <b>B</b>	attaquants <b>J</b>														
défenseurs <b>J</b> / <b>B</b>	défenseurs <b>J</b> / <b>R</b>	défenseurs <b>R</b> / <b>V</b>	défenseurs <b>V</b> / <b>B</b>														
<p>5</p>	<p>Accepter le contact. Attaquer ensemble</p> <p>Se défendre ensemble jouer différents rôles</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les tapis verts pour matérialiser l'espace</li> <li>- 4 groupes de 6 élèves</li> <li>- des 6 dossards de 4 couleurs différentes (R J V B)</li> <li>- un sablier fabriqué avec des bouteilles en plastique et de la semoule (ou sable)</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Défendre le trésor</b></p> <p>Une caisse avec des anneaux est au centre de la zone de jeu. 6 défenseurs à l'intérieur de la zone qui protègent le trésor. 6 attaquants à l'extérieur de la zone (les 2 autres groupes sont spectateurs). Le jeu s'arrête quand le sablier s'est écoulé. On compte le nombre d'anneaux sortis.</p>  <table border="1" data-bbox="712 1351 1391 1442"> <thead> <tr> <th>Partie 1</th> <th>Partie 2</th> <th>Partie 3</th> <th>Partie 4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>J</b> / <b>B</b></td> <td><b>V</b> / <b>R</b></td> <td><b>R</b> / <b>J</b></td> <td><b>B</b> / <b>V</b></td> </tr> </tbody> </table>	Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4	<b>J</b> / <b>B</b>	<b>V</b> / <b>R</b>	<b>R</b> / <b>J</b>	<b>B</b> / <b>V</b>	<p>Les attaquants essaient de rentrer dans la zone et d'aller chercher un anneau pour le mettre à l'extérieur.</p> <p>Les défenseurs empêchent les attaquants d'entrer dans la zone et de sortir le trésor.</p> <p>Les spectateurs restent attentifs à l'action et sont les gardiens du temps</p>	<p>Les attaquants ont réussi à faire sortir un maximum d'anneaux.</p> <p>Les défenseurs ont réussi à empêcher les attaquants d'entrer dans la zone.</p>				
Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4														
<b>J</b> / <b>B</b>	<b>V</b> / <b>R</b>	<b>R</b> / <b>J</b>	<b>B</b> / <b>V</b>														

6

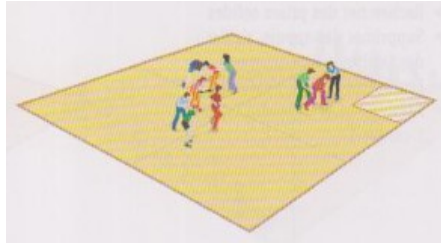
Accepter le contact.  
Attaquer et se défendre collectivement

jouer différents rôles

- Les tapis verts pour matérialiser l'espace
- un tapis pour la prison
- 4 groupes de 6 élèves
- des 6 dossards de 4 couleurs différentes (R J V B)
- un sablier fabriqué avec des bouteilles en plastique et de la semoule (ou sable)

### Mettre les voleurs en prison

La prison se trouve dans un coin de la zone de jeu. 6 voleurs, 12 gendarmes. Les gendarmes doivent attraper les voleurs et les conduire en prison. Les voleurs ne peuvent plus s'échapper dès qu'ils sont en prison (restent assis).  
Le jeu s'arrête quand le sablier s'est écoulé



Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4
voleurs <b>R</b>	voleurs <b>V</b>	voleurs <b>B</b>	voleurs <b>J</b>
gendarmes <b>J / B</b>	gendarmes <b>J / R</b>	gendarmes <b>R / V</b>	gendarmes <b>V / B</b>

Les gendarmes attrapent et saisissent solidement les voleurs pour les emmener en prison.  
Les voleurs essaient de ne pas se faire attraper et résistent pour ne pas aller en prison.

Les spectateurs restent attentifs à l'action et sont les gardiens du temps

Les gendarmes ont réussi à mettre tous les voleurs en prison.  
Les voleur

**Evaluation** : Reprise de la situation de référence (retourner les tortues) pour évaluer les progrès des élèves et compléter la grille d'évaluation



