

# Les jeux de lutte à l'école primaire



Equipe EPS de la Charente-Maritime

# SOMMAIRE

Introduction, définition .....	page 3
Enjeux .....	page 3
Problèmes fondamentaux .....	page 4
Ressources sollicitées .....	page 4
Programmes et compétences .....	page 5
Niveaux d'habiletés motrices .....	page 8
Formes d'organisation .....	page 9
Des jeux pour apprendre .....	page 9
Arbitrer .....	page 10
Répertoire de situations d'apprentissages .....	page 11
Cycle 1 .....	page 14
Cycle 2 .....	page 19
Cycle 3 .....	page 33

## INTRODUCTION

Le socle commun de connaissances, compétences et culture, les programmes d'enseignement de l'école maternelle (2015) et de l'école élémentaire (2016) proposent que chaque élève, à la fin de chaque cycle, soit capable de conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Les jeux de lutte sont des activités supports à la construction de cette compétence, tout à fait adaptées aux élèves, notamment en ce qui concerne l'opposition interindividuelle.

### 1. Définition

Les jeux de lutte sont des activités de confrontation duelle dans lesquelles chaque joueur essaie de vaincre son adversaire, en s'imposant physiquement, en respectant des règles et des conventions relatives à la sécurité.

Pratiques sociales de référence : de nombreux sports de combats existent depuis des siècles, de nouveaux apparaissent, tous sont codifiés en fonction de leur origine. Tenues, espaces de combat, règles peuvent être fort différents. (boxe, judo, karaté, escrime...)

Pratique scolaire : les jeux de lutte permettront à l'élève, de façon progressive, de passer d'un affrontement collectif à un affrontement duel, se rapprochant de pratiques sociales de références.

### 2. Enjeux

La pratique de ces activités va permettre aux élèves :

- D'élaborer des stratégies adaptées aux actions de l'adversaire :
  - utiliser la force et créer le déséquilibre de l'autre,
  - anticiper, prévoir ses actions en fonction de l'autre.
  
- Prendre des informations de façon tactilo-kinesthésiques :
  - percevoir l'autre par le sens du toucher,
  - accepter le contact corporel avec autrui.
  - différencier un contact corporel de coopération et d'opposition.
  
- Respecter les autres dans leur intégrité physique et psychologique :
  - élaborer, comprendre et accepter des règles communes pour jouer sans se faire mal,
  - ritualiser le respect de l'autre,
  - faire confiance à l'autre,
  - maîtriser son agressivité.

### 3. Problèmes fondamentaux

#### Soumettre l'autre en respectant son intégrité

- Agir et réagir en fonction de l'autre :
  - saisir l'autre et construire un nouvel équilibre avec l'autre,
  - utiliser les actions motrices de l'autre (déplacements, actions...).
- Accepter et de s'adapter à des règles.
- Prendre des décisions.
- S'informer de façon tactile pour situer les différentes parties du corps de l'adversaire par rapport au sien.
- Gérer les alternatives d'interaction :
  - préserver sa stabilité, et déstabiliser son adversaire,
  - rétablir sa stabilité, et renverser l'état d'instabilité.
- Accepter de tomber et d'être bloqué par l'autre.
- Construire des habiletés spécifiques :
  - pour faire tomber,
  - pour bloquer,
  - pour tomber,
  - pour se libérer de l'autre.

### 4. Les ressources sollicitées

. Sur le plan moteur :

L'élève développera ses capacités à agir et à s'adapter. Il devra utiliser une gamme variée de déplacements, d'appuis, de prises qu'il affinera aux cours des séances.

Prenant en compte les intentions de l'adversaire, il devra améliorer ses réflexes, sa vitesse d'exécution et de réaction.

. Sur les plans informationnel et cognitif :

Les différentes prises d'information (visuelles, kinesthésiques, ...) nécessaires à ces pratiques solliciteront :

- la vitesse d'organisation perceptive et de décision
- la capacité d'attention
- l'équilibre
- la coordination globale d'actions
- la contre-communication (feintes)

Le résultat visible, sensible, des situations proposées (j'ai gagné ou j'ai perdu) permet à l'élève d'établir une relation directe entre ce qu'il fait, la façon dont il agit et l'effet de ses actions.

. Sur les plans affectif et social :

L'élève apprendra à mieux maîtriser ses émotions en affirmant sa volonté de vaincre tout en prenant en compte les risques, le stress, la défaite possible. Les pratiques corporelles de bien être\* pourront être mises en œuvre avant, pendant et après la séance, pour réveiller le corps, associer respiration relaxation et souplesse corporelle, mobiliser la concentration... etc.

\* Cf. Pratiques corporelles de bien être – Annie Sebire, Corine Pierroti

## 5. Les programmes et les compétences

Les jeux d'opposition sont clairement identifiés, dans les programmes de l'école primaire, comme des activités pouvant être proposées aux élèves de la maternelle à la fin du cycle 3, afin de construire les compétences suivantes :

	5 domaines SCCC				
	Des langages pour penser et communiquer	Les méthodes et outils pour apprendre	La formation de la personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Les représentations du monde et de l'activité humaine
4 Finalités EPS	5 compétences du socle en EPS en C3 (détail présenté dans les programmes)				
Former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	S'approprier une culture physique sportive et artistique d'éducation artistique et culturelle.
Recherche de bien-être et souci de leur santé.	Parcours de formation constitué de 4 champs d'apprentissage complémentaires en <u>EPS</u> (en lien avec les attendus de fin de cycle)				
Inclusion, dans la classe.	→ Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée				
Plaisir de la pratique sportive.	→ Adapter ses déplacements à des environnements variés				
	→ S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique				
	→ <b>Conduire et maîtriser un affrontement</b> collectif ou <b>inter-individuel</b>				

- Cycle 1 → **Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.**

« D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser...). Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. »

## Attendus de fin de cycle et documents d'accompagnement des programmes

Les différents attendus en fonction des âges		
TPS/PS : Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.	MS : Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.	GS : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun
La progressivité envisagée sur trois années de cycle 1		
TPS/PS	MS	GS
Construire la notion d'action collective, de rôles ...		
Réalisation d'une action individuelle simple sans opposition : tous avec le même rôle (lancer, courir, transporter...). Découverte progressive de la notion d'équipe (prise de conscience de projet commun).	Participation à des jeux dans lesquels les joueurs ou les équipes ont des droits, des devoirs ou des intentions différents (poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...) Découverte de la notion de partenaire (percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres, prendre conscience de l'aide apportée par les partenaires) et d'adversaire.	Coopération avec les partenaires pour atteindre un but opposé à celui de l'autre équipe. Opposition directe, plus ou moins forte, interpénétrée, à statuts différenciés (attaquants /défenseurs).
Construire la notion d'espace		
Evolution dans un espace non orienté puis dans un espace orienté selon un seul sens. Repérage de l'espace de jeu et de l'espace de «non jeu».	Prise de connaissance d'un espace de jeu orienté par des cibles et repérage des espaces différenciés (utilisation de zones distinctes suivant les rôles).	Appréciation d'un espace de jeu orienté, limité et interpénétré. Perception des espaces libres pour y engager des actions.
Construire la notion de règle		
Respect d'une règle de départ simple qui évolue au fil des séances.	Acceptation de règles de plus en plus contraintes. Participation à l'évolution des règles.	Respect en simultané de plusieurs règles. Connaissance et acceptation des règles d'arbitrage.
Construire la notion de gain		
Connaissance du but du jeu et du résultat de «son» action.	Connaissance du but et du résultat de chaque équipe. Comparaison des résultats et matérialisation du gain du jeu.	Mise en relation du résultat et de la manière de faire de l'équipe. Participation à la recherche de différentes solutions ou stratégies. Codage du gain sur plusieurs parties.
Construire la notion d'opposition individuelle		
Réalisation d'actions individuelles simples, juxtaposées, sans opposition (pour transporter, déplacer des objets). Découverte de la notion d'équipe et de but commun en coopération.	Participation à des jeux en s'opposant un contre un, à distance, par la médiation d'un objet ou dans des situations collectives. Découverte de la notion de partenaire et d'adversaire.	Opposition collective ou directe 1 contre 1 pour atteindre un but. Utilisation d'actions variées adaptées à une intention (tirer, pousser, porter, retourner, immobiliser en contact rapproché...).

- Cycle 2 →

<b>Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel</b>	
<p><b>Attendus de fin de cycle</b>  <b>Dans des situations aménagées et très variées,</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'engager dans un affrontement individuel en respectant les règles du jeu.</li> <li>- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.</li> <li>- Connaître le but du jeu.</li> </ul>	
<b>Compétences travaillées pendant le cycle</b>	<b>Exemples d'activités et ressources possibles</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.</li> <li>- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions dans l'espace.</li> <li>- Accepter l'opposition et la coopération.</li> <li>- S'adapter aux actions d'un adversaire.</li> <li>- Coordonner des actions motrices simples.</li> <li>- S'informer, prendre des repères pour agir.</li> <li>- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.</li> </ul>	<p>Jeux d'opposition            Comme attaquant (départ à genoux) l'élève doit approcher, saisir l'adversaire afin de le déséquilibrer, l'amener sur le dos et le maintenir pendant 5 secondes.            Comme défenseur (départ à genoux) l'élève doit résister pour conserver ou retrouver son équilibre et tenter de se dégager d'une immobilisation.            Comme arbitre l'élève doit connaître, rappeler, faire respecter les règles d'or et éventuellement co-arbitrer avec un adulte.</p>
<p><b>Repères de progressivité</b> : Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues). Des repères de progressivité en jeux d'opposition peuvent constituer des attendus de chaque classe mais ils dépendent des compétences motrices de chaque élève ainsi que de la quantité de pratique.</p>	

- Cycle 3 →

<b>Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel</b>	
<p><b>Attendus de fin de cycle</b>  <b>En situation aménagée ou à effectif réduit,</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque.</li> <li>- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</li> <li>- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</li> <li>- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</li> <li>- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</li> </ul>	
<b>Compétences travaillées pendant le cycle</b>	<b>Composantes de la compétence</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.</li> <li>- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</li> <li>- Coordonner des actions motrices simples.</li> <li>- Se reconnaître attaquant / défenseur.</li> <li>- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.</li> <li>- S'informer pour agir.</li> </ul>	<p><b>Jeux de combats (de préhension)</b>            Utilisation de l'espace de jeu dans toutes ses dimensions.            Appréciation des distances.            Anticipation des actions adverses pour faire des choix pertinents d'actions, voire déclencher l'action adverse.            Se déplacer / se replacer rapidement.</p>
<p><b>Repères de progressivité</b> : Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).</p>	

## **Compétences spécifiques de fin de cycle :**

Dans une situation d'opposition motrice interindividuelle :

A la fin du cycle 1, l'élève

- identifie le gain ou la perte de l'affrontement
- identifie des stratégies simples mises en œuvre pour parvenir à s'imposer
- fait sortir un adversaire d'un espace délimité en position debout ou au sol
- amène un adversaire au sol (départ à genoux ou assis)
- bloque un adversaire au sol quelques secondes quelle que soit sa position

A la fin du cycle 2, l'élève

- identifie les stratégies et les solutions motrices comme attaquant et défenseur
- arbitre une situation d'affrontement
- fait tomber un adversaire dans une situation d'affrontement proche du sol et enchaîne une immobilisation
- retourne un adversaire au sol et l'immobilise

A la fin du cycle 3, l'élève

- choisit les stratégies et solutions motrices identifiées, en fonction de l'adversaire et de ses réactions
- organise, arbitre des situations d'affrontement
- utilise la force et le déséquilibre de l'adversaire pour l'amener au sol dans une situation d'affrontement proche du sol et enchaîne une immobilisation (5 secondes)
- accepte de se déséquilibrer pour mettre l'adversaire en difficulté
- connaît et utilise différentes façons d'immobiliser son adversaire

## **6. Les niveaux d'habiletés motrices**

### **Comportements caractéristiques**

#### Niveau 1 :

- L'élève pose les mains sur l'autre sans intention de tenir ou d'attraper.
- L'adversaire échappe au contrôle.
- Il cherche à préserver son intégrité, il se défend.

#### Niveau 2 :

- La distance entre les combattants est réduite.
- L'élève saisit solidement son adversaire.
- Il cherche à le repousser.

#### Niveau 3 :

- L'élève s'engage dans des actions motrices précises pour gagner (tirer, tenir, pousser...)
- Il essaie de préserver son équilibre.

#### Niveau 4 :

- L'élève coordonne des actions motrices simples pour gagner (tirer puis pousser, pousser puis tenir...)
- Il essaie de préserver son équilibre et de déséquilibrer son adversaire.

#### Niveau 5 :

- Comme attaquant : cesse une attaque lorsqu'elle ne met pas l'adversaire en difficulté, essaie d'en réaliser une autre.
- Comme défenseur : essaie de faire tomber l'attaquant en défendant.
- Se déplace pour essayer de mettre en difficulté l'adversaire.

### **7. Des formes d'organisation**

Plusieurs formes d'organisation sont envisageables en fonction de l'âge des élèves et de l'avancée du module de formation :

L'enseignant gère l'ensemble du dispositif du jeu :

- le signal de début,
- le signal de fin,
- identifie ou aide à identifier les vainqueurs,
- les élèves sont 1 contre 1 ou par équipe.

L'organisation à 3 élèves :

- l'enseignant organise le temps avec le signal de début et de fin,
- les élèves s'organisent à 3 : 2 combattants - 1 Arbitre,
- l'arbitre désigne le vainqueur et peut comptabiliser les points.

L'organisation à 4 ou à 3 élèves :

Les élèves se répartissent les rôles d'arbitre et de combattants et organisent les changements de rôles.

Ex. : « Effectuez la tâche 5 ou 10 fois, puis vous devez changer de rôle ». Prévoir des tableaux à double entrée pour la gestion.

### **8. Des jeux pour apprendre**

#### Typologie des jeux :

##### **Les jeux de rencontre, de contact, de confiance (R)\***

Le jeu consiste à accepter la rencontre du corps de l'autre, à appréhender le contact, à écouter les limites du corps de l'autre en adaptant son engagement, à prendre en compte les effets de ses propres actions sur l'autre.

##### **Les jeux de territoire (T)\***

Le jeu est organisé autour d'un espace. Il faut y entrer ou en sortir, y faire entrer ou en faire sortir quelqu'un.

### Les jeux **de conquêtes d'objets (CO)\***

Les adversaires veulent conquérir le même objet (ballon, ...)

Les adversaires veulent attraper un objet que porte l'adversaire (jeu des foulards, pinces à linge).

### Les jeux **de privation de liberté (PL)\***

Le jeu consiste à bloquer, à arrêter, à immobiliser un ou des adversaires dans une position précisée initialement.

### Les jeux **de handicap (H)\***

Le début du jeu impose une saisie qui avantage un des deux combattants (ex : Le jeu de la tortue, demander au chasseur de tenir la tortue avant le début du jeu)

*\*Cf nomenclature tableaux*

### Les paramètres à prendre en compte :

#### **Les rôles des joueurs**

Les combattants ont des rôles différents au début du jeu : L'un est chasseur de tortue, l'autre est la tortue.

Les deux combattants ont les deux rôles non différenciés : Les deux joueurs ont la même tâche à accomplir pour gagner (sortir l'adversaire de la zone)

#### **Opposition interindividuelle ou collective**

Le jeu implique une opposition collective ou une opposition interindividuelle.

#### **La durée du jeu**

Un temps déterminé à l'avance (à privilégier) / Un temps est déterminé par la victoire

### **9. Arbitrer des jeux de territoire ou des jeux de privation de liberté**

1 - L'arbitre désigne le vainqueur.

2 - L'arbitre donne le signal de début du jeu.

3 - L'arbitre donne le signal de début et de fin du jeu.

4 - L'arbitre comptabilise quelques points.

5 - L'arbitre comptabilise tous les points.

6 - L'arbitre rappelle les règles à respecter pour jouer, après le jeu, pendant le jeu.

7 - L'arbitre arrête le combat lorsque l'un des deux combattants ne respecte plus les règles ou lorsque l'un des combattants peut se faire mal (ex : saisie de la tête, sortie de la surface de combat).

Cycle 1      Cycles 2 et 3



## MISE EN ŒUVRE – répertoire de situations d'apprentissages

L'activité doit être menée sur un temps suffisamment long pour permettre aux élèves de réels apprentissages.

Dans le cadre d'une programmation d'école ou de cycle, on peut prévoir une séquence de 8 à 12 séances chaque année autour de cette compétence en proposant diverses activités dont les jeux de lutte.

Les activités davantage codifiées (judo, aikido, ...) pourront être éventuellement envisagées au cycle 3 seulement après un module de jeux de lutte.

**L'unité d'apprentissage** suivra l'organisation préconisée (tableau suivant p12) avec des temps bien distincts (entrée dans l'activité, situation de référence diagnostique, temps d'apprentissages, situation de référence terminale).

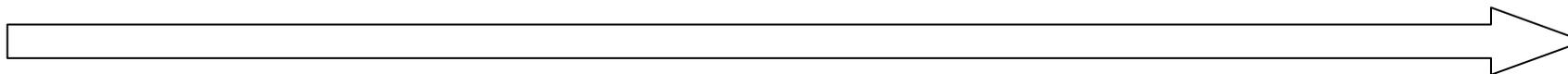
Ce document pédagogique privilégie les **situations au sol**. Il n'apparaît pas approprié, dans un premier temps, d'amener les élèves à vivre des situations de combats debout au vu de leurs capacités motrices et du matériel que l'on peut trouver dans les écoles.

Les différentes situations décrites dans ce document peuvent être proposées indifféremment aux élèves des différents cycles en fonction de leur vécu préalable et de la place de la séance dans le module. Un jeu collectif peut être par exemple présenté tout au long du module pour des élèves de cycle 1 et servir de jeu d'entrée dans l'activité pour les cycles 2 et 3.

**Chaque jeu est codé en fonction de 3 paramètres :**

- De 1 à 3 :
  - 1 → accepter le contact avec l'autre
  - 2 → agir dans un rôle unique : défenseur ou attaquant
  - 3 → agir dans un double rôle : attaquant et défenseur
- En fonction de la typologie des jeux (R, T, CO, PL, H)
- En situation de 1 contre 1 ou collectif

## UNITE D'APPRENTISSAGE



Entrée dans l'activité	Situation de référence	Situations d'apprentissages	Situation de référence
<p>Des jeux ayant un lien avec les jeux de lutte sont proposés aux élèves. Il s'agit de les familiariser avec les différents enjeux de cette activité. (Contact physique, opposition duelle, effort bref ....)</p> <p>Durée : de 1 à 3 séances selon le vécu et les capacités des élèves. On peut retrouver ces situations en « échauffement » des séances d'apprentissages.</p>	<p>Une situation permettant d'évaluer les différentes compétences attendues à la fin de ce module. Cette confrontation à une tâche précise, bien définie, permet aux élèves de comprendre la nécessité de temps d'apprentissages pour mieux la réussir. L'enseignant construit ou module ses séances prévues en fonction de ce qu'il peut observer.</p>	<p>A la suite de la situation de référence, l'enseignant propose une suite de séances, de situations, d'exercices permettant aux élèves d'améliorer leurs compétences. Il s'agit du corps du module, avec un nombre de séance important.</p>	<p>On retrouve la situation de référence préalable, telle quelle ou légèrement modifiée en fonction des progrès réalisés par les élèves. Elle permet d'évaluer (de s'auto-évaluer) en fonction de critères bien définis toutes les compétences ciblées par le module.</p>
L'enseignant observe : évaluation diagnostique		Temps d'enseignement et d'apprentissage : évaluation formative	Temps du bilan : évaluation sommative

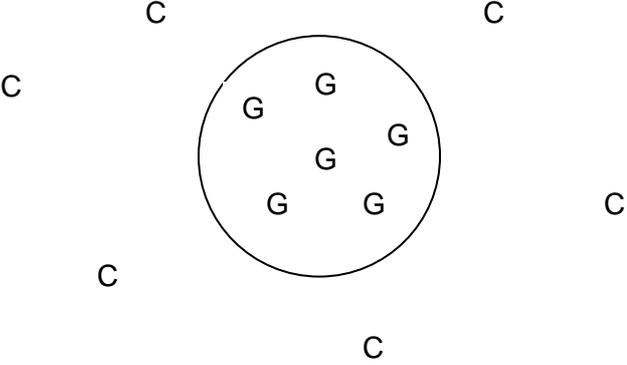
## Classification des jeux de lutte

Code 1 : <b>Accepter le contact avec l'autre, accepter le contact avec n'importe quel autre, accepter le contact avec le sol.</b>	Code 2 : <b>Agir dans un rôle unique : Rôle de défenseur ou rôle d'attaquant.</b>	Code 3 : <b>Agir dans un double-rôles : A la fois défenseur et attaquant.</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bonjour corporel, Jeu des paquets, Transporter l'autre</b> - Accepter le contact (Collectif)</li> <li>• <b>Sortir les lapins du terrier</b> - Déplacer (Collectif)</li> <li>• <b>Les princes et les princesses</b> – Déplacer (Collectif)</li> <li>• <b>Les crocodiles &amp; les gazelles</b> – Basculer (Collectif)</li> <li>• <b>Le jeu du bébé</b> – Saisir/Se relever (1 contre 1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bonjour corporel, Jeu des paquets, Transporter l'autre</b> - Accepter le contact (Collectif)</li> <li>• <b>La promenade</b> – Amener au sol/S'échapper (Collectif)</li> <li>• <b>Fourmis et tapirs</b> – Mettre au sol/Résister (Collectif)</li> <li>• <b>Le nain &amp; le géant</b> – Faire tomber (1 contre 1)</li> <li>• <b>L'îlot</b> (1 contre 1)</li> <li>• <b>Les vers de terre</b> – Bloquer/Se relever (1 contre 1)</li> <li>• <b>La liane</b> – Se dégager d'une prise au sol (1 contre 1)</li> <li>• <b>Le singe</b> – Bloquer/Se relever (1 contre 1)</li> <li>• <b>Le jeu du renard N°1</b> – Saisir l'objet de l'autre ou protéger son objet (1 contre 1)</li> <li>• <b>Prendre le ballon N°1</b> - Prendre/Garder le ballon (1 contre 1)</li> <li>• <b>Franchir la ligne 1</b> – Contrôler/bloquer (1 contre 1)</li> <li>• <b>Franchir la ligne avec un ballon N°1</b> - Bloquer/Progresser avec le ballon (1 contre 1)</li> <li>• <b>Les tortues N°1</b> - Bloquer (Collectif)</li> <li>• <b>Les tortues N°2</b> - Retourner (Collectif)</li> <li>• <b>Les tortues N°3</b> – Bloquer un contre un (Collectif)</li> <li>• <b>Les tortues N°4</b> – Retourner un contre un (Collectif)</li> <li>• <b>Le jeu du sumo N°1</b> – Rester/Faire sortir (1 contre 1)</li> <li>• <b>Le jeu du sumo N°2</b> – Rester/Faire sortir ou mettre au sol (1 contre 1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bonjour corporel, Jeu des paquets, Transporter l'autre</b> - Accepter le contact (Collectif)</li> <li>• <b>Le jeu du renard N°2</b> – Saisir l'objet de l'autre et en même temps protéger le sien (1 contre 1)</li> <li>• <b>Franchir la ligne 2</b> – Contrôler/bloquer (1 contre 1)</li> <li>• <b>Le jeu du sumo N°3</b> - Rester/Faire sortir ou mettre au sol (1 contre 1)</li> <li>• <b>Les ogres</b> (1 contre 1)</li> <li>• <b>Prendre le ballon N°2</b> Ramener le ballon (1 contre 1)</li> <li>• <b>Le jeu du sumo N°4</b> - Rester/Faire sortir ou mettre au sol avec zones différentes (1 contre 1)</li> <li>• <b>Retourner la tortue</b> Déséquilibrer (1 contre 1)</li> <li>• <b>Le jeu des lutteurs N°1</b> – Déséquilibrer (1 contre 1)</li> <li>• <b>Le jeu des lutteurs N°2</b> – Déséquilibrer et bloquer (1 contre 1)</li> </ul>

C1/C2/C3 – Coll – R	<b>Le bonjour corporel - Jeu des paquets – Transporter l'autre – Jeu des maisons</b>
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Accepter le contact avec les autres
BUT	Coopérer pour s'empiler les uns sur les autres, partager un espace restreint...
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Personne ne se retrouve tout seul
CRITÈRES DE RÉALISATION	Accepter le contact de quelqu'un sur soi, oser se mettre sur quelqu'un, faire confiance à l'autre
DISPOSITIF	<p>Les élèves se déplacent librement dans l'espace donné à quatre pattes ; au signal :</p> <p><b>Bonjour corporel</b> : chacun dit bonjour à celui qu'il croise en touchant l'autre (consigne)  <b>Jeu des maisons</b> : maisons positionnées (cerceaux ou feuille A3), tous les élèves doivent s'installer dans une maison (un contact avec la zone)  <b>Jeu des paquets</b> : ils se mettent les uns sur les autres, au second signal, ils repartent.</p> <p>Par petits groupes :</p> <p><b>Modeler l'autre</b> : par 2, sculpter l'autre, avec un guide dans un premier temps pour faire prendre conscience des articulations, des pieds à la tête. Position initiale variable.  <b>Jeu de l'aveugle</b> : par 2, diriger l'autre, les yeux fermés pour éviter qu'il percute les autres binômes, avec mise en œuvre de contacts variés (main, main/épaule, doigt/dos)  <b>Faire rouler l'autre</b> : par 2 ou 3, un en position recroquevillé en boule et gainé, les autres essaient de le faire rouler pour aller d'une zone à une autre.  <b>Transporter l'autre</b> : par 4, transport libre, de bras en bras, sans toucher le sol.</p>
VARIANTES	<p>Jeu des maisons :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Retirer des maisons et trouver des solutions pour que tous puissent s'installer</li> </ul> <p>Jeu des paquets :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- nombre d'élèves par paquet déterminés dans la consigne donnée</li> <li>- nombre de paquets déterminés dans la consigne donnée</li> <li>- élèves identifiés par des chasubles de couleurs différentes, les associer dans la consigne (tous les rouges ensemble, ou pas un de la même couleur, ou .....)</li> </ul>

C1 – Coll – H	<b>Sortir les lapins du terrier</b>
<b>OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT</b>	S'organiser à plusieurs pour tirer soulever....
BUT	Chasseurs : sortir les lapins du terrier Lapins : rester dans le terrier en résistant passivement (les lapins dorment, ils ont les yeux fermés)
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Les chasseurs réussissent à sortir les lapins de la zone identifiée en un temps donné. Les lapins résistent passivement jusqu'à la limite du temps donné.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Les chasseurs essaient plusieurs techniques, se regroupent pour unir leurs forces. Les lapins se font assez lourds pour mobiliser plusieurs chasseurs et leur faire perdre du temps
DISPOSITIF	3 ou 4 lapins contre 3 ou 4 chasseurs. La limite des terriers des lapins sont identifiés (tapis, tracés, cordes...)  Les lapins sont allongés. Les chasseurs sont debout.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- étendue du terrier</li> <li>- temps donné</li> <li>- temps mesuré, la fin du jeu étant marquée par la sortie du dernier lapin</li> <li>- résistance autorisée pour les lapins (ils se réveillent)</li> <li>- nombre des élèves (rupture de l'égalité numérique)</li> </ul>

C1 – Coll – H – R	<b>Les princes et les princesses</b>
<b>OBJECTIFS D'ENSEIGNEMENT</b>	<p>Accepter de se laisser déplacer.</p> <p>Déplacer une personne sans être brusque.</p>
<b>BUT</b>	<p>Princes et princesses : se laisser manipuler en toute confiance.</p> <p>Chevaliers : Transporter les princes et princesses d'une zone à une autre en les manipulant avec beaucoup de précaution (sans les réveiller).</p>
<b>CRITÈRES DE RÉUSSITE</b>	<p>Les chevaliers déplacent les princes et princesses d'une zone à une autre en douceur. Les élèves déplacés ne sont ni secoués, ni tapés contre le sol et se laissent manipuler en toute confiance.</p> <p>Les princes et princesses restent statiques.</p>
<b>CRITÈRES DE RÉALISATION</b>	<p>Les chevaliers s'organisent pour réussir leur tâche,</p> <p>Ils communiquent sur la façon de s'y prendre en fonction de l'élève à transporter (nombre de porteurs, choix de la partie du corps à saisir, ...),</p> <p>Ils expérimentent différentes techniques (porter, tirer, pousser, retourner, rouler, ...) en douceur.</p> <p>Les princes et princesses apprennent à faire confiance aux chevaliers.</p>
<b>DISPOSITIF</b>	<p>La moitié des élèves (princes et princesses) se sont endormis dans la forêt (une zone de la salle de motricité).</p> <p>Les autres élèves (chevaliers garçons et filles) doivent les ramener au château (autre zone de la salle de motricité), sans les réveiller.</p>
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• distance entre les deux zones (forêt et château),</li> <li>• équilibre numérique ou non entre deux groupes,</li> <li>• obligation ou non de ne pas traîner les princes et princesses,</li> <li>• parties du corps à saisir définies,</li> <li>• parcours à respecter,</li> <li>• obstacles,</li> <li>• nombre de porteurs définis ou non</li> </ul>

C1 – Coll - H – R	<b>Les crocodiles et les gazelles</b>
<b>OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT</b>	Supprimer l'appréhension de la chute et favoriser la coopération.
<b>BUT</b>	Attaquant : faire tomber l'adversaire. Défenseur : résister, ne pas tomber.
<b>CRITÈRES DE RÉUSSITE</b>	Les crocodiles ont terrassé toutes les gazelles dans le temps donné. Les gazelles ont résisté suffisamment longtemps.
<b>CRITÈRES DE RÉALISATION</b>	Les défenseurs écartent leurs appuis, prennent en compte les actions des attaquants Les attaquants se regroupent, varient leurs actions, les adaptent en fonction des défenseurs.
<b>DISPOSITIF</b>	<p>Les gazelles, à quatre pattes sont regroupées à l'intérieur d'un cercle, elles sont immobiles. Les crocodiles, à 4 pattes, se répartissent autour de ce cercle. Au signal, les crocodiles essaient de faire chuter les gazelles pendant un temps donné. 6 crocodiles – 6 gazelles – autant de dispositifs que nécessaire –</p> 
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- les crocodiles debout, les gazelles à 4 pattes</li> <li>- les gazelles sont debout</li> <li>- taille du cercle</li> <li>- nombre de joueurs</li> <li>- différence entre le nombre d'attaquants et le nombre de défenseurs</li> </ul>

C1 – 1/1 – H	<b>Le jeu du bébé</b>
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	S'investir dans une activité de corps à corps pour priver l'adversaire de sa liberté d'action ou pour l'amener et le maintenir au sol dans une position définie.
BUT	Défenseur (le bébé) : se relever Attaquant (la maman ou le papa) : empêcher le défenseur de se relever
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Défenseur : il a réussi à se relever Attaquant : il a réussi à garder son adversaire dans ses bras
CRITÈRES DE RÉALISATION	Défenseur : il persiste dans ses intentions, tient compte des réactions de son adversaire Attaquant : tient fermement son adversaire, modifie ses prises en fonction des attitudes du défenseur
DISPOSITIF	Le bébé est assis entre les jambes de sa maman (ou son papa). L'enseignant donne le signal de début et de fin du jeu. Organiser les rotations (de rôle, de partenaire)
VARIANTES	- temps de jeu

C2 – Coll – PL	<b>La promenade</b>
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Passer de la coopération à l'opposition
BUT	Défenseur : se réfugier dans son camp Attaquants : mettre à terre l'adversaire
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Défenseur : arriver dans son camp avant la fin du jeu Attaquants : mettre à terre l'adversaire
CRITÈRES DE RÉALISATION	Attaquants : s'unir pour amener l'adversaire au sol, prendre en compte ses réactions
DISPOSITIF	Un ou plusieurs camp(s) délimité(s) Les élèves se groupent par 3, et se promènent main dans la main, au signal celui qui est au milieu essaie de regagner un camp, les deux autres essaient de l'amener au sol.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- nombre de camps</li> <li>- temps limité</li> <li>- éloignement du camp</li> <li>- même jeu mais 2 par 2</li> </ul>

C2 – Coll – PI	<b>Fourmis et tapirs</b>
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	S'organiser à plusieurs pour bloquer les défenseurs
BUT	Mettre toutes les fourmis à plat ventre
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Pour les fourmis, rester à quatre pattes jusqu'à la fin du jeu. Pour les tapirs (qui sont debout) réussir à mettre à plat ventre toutes les fourmis avant la fin du jeu.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Attaquants : coopérer pour être performant, se parler pendant le jeu. Fourmis : prendre en compte la position des tapirs, varier la vitesse, la direction de ses déplacements.
DISPOSITIF	Dans un espace délimité, les élèves sont divisés en 2 groupes de même nombre : les fourmis et les tapirs. Au signal, les fourmis se déplacent à quatre pattes ; les tapirs doivent les mettre sur le ventre. Lorsque la fourmi est sur le ventre, elle ne peut pas se relever et repartir. Le jeu s'arrête lorsque toutes les fourmis sont sur le ventre ou à la fin d'un temps donné.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les tapirs sont eux aussi à quatre pattes</li> <li>- Le nombre d'élèves de chaque équipe est différent (+ d'attaquants que de défenseurs, ou l'inverse)</li> <li>- Les fourmis doivent traverser un territoire pour aller dans un refuge</li> <li>- ...</li> </ul>

C2 – 1/1 - H	<b>Le nain et le géant</b>
<b>OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT</b>	Amener ou faire tomber l'adversaire au sol par des actions de bras et/ou de jambes.
<b>BUT</b>	Le géant : faire tomber le nain au sol. Le nain : résister le plus longtemps possible
<b>CRITÈRES DE RÉUSSITE</b>	Réussir à faire chuter l'adversaire avant un temps donné.
<b>CRITÈRES DE RÉALISATION</b>	Prendre en compte les actions de l'adversaire. Varier ses actions.
<b>DISPOSITIF</b>	Le géant est debout, le nain un genou au sol. Au signal, le géant essaie d'amener le nain, qui résiste, au sol (il n'a pas le droit de se lever). Le géant marque un point à chaque réussite. Changement de rôle au bout de 4 essais. Changement de partenaire ensuite.
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- temps donné</li> <li>- nombre de parties</li> <li>- le géant doit, à la suite, immobiliser le nain</li> <li>- le nain en résistant peut amener le géant au sol</li> <li>- le nain et le géant essaie de s'immobiliser au sol</li> </ul>

C2 - 1/1 - H	<b>L'îlot</b>
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Coordonner des actions pour faire tomber l'adversaire. Accepter la chute
BUT	Défenseur : résister aux attaques de l'adversaire, ne pas tomber. Attaquant : faire tomber l'adversaire.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Défenseur : résister pendant le temps imparti, en maintenant un appui dans le cercle. Attaquant : faire tomber l'adversaire.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Défenseur : écarter ses appuis, s'adapter aux attaques de l'adversaire Attaquant : varier ses attaques
DISPOSITIF	Le défenseur a un pied dans un cercle dessiné au sol. L'attaquant, au signal de départ, doit saisir son adversaire, le faire sortir du cercle et l'amener au sol. Lorsque le pied du défenseur sort du cercle, l'attaquant marque 1 point. Le jeu reprend alors comme au début. L'attaquant marque 3 points lorsqu'il réussit à amener son adversaire au sol.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- temps de jeu</li> <li>- les yeux fermés</li> <li>- taille du cercle</li> </ul>

C2 – 1/1 – PL - H	<b>Les vers de terre</b>
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Utiliser des actions motrices simples en s'opposant directement à un adversaire
BUT	Défenseur : se relever Attaquant : empêcher le défenseur de se relever
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Défenseur : réussir à se relever Attaquant : réussir à maintenir son adversaire couché au sol
CRITÈRES DE RÉALISATION	Défenseur : utiliser le maximum d'appui simultanément pour se relever. Attaquant : choisir une position permettant de contrôler son adversaire, élargir au maximum sa zone de contact et d'appui, s'adapter au comportement de l'adversaire.
DISPOSITIF	Deux élèves s'affrontent : A est couché sur le ventre, B choisit une position pour contrôler son adversaire Au signal, le joueur A essaie de se relever. Le temps de jeu est déterminé.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- l'attaquant est à coté du défenseur avec une seule main au contact au départ du jeu</li> <li>- l'attaquant est à coté du défenseur sans contact au départ du jeu</li> <li>- le défenseur est sur le dos</li> </ul>

C2 – 1/1 – PL - H	<b>La liane</b>
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Coordonner des actions motrices pour immobiliser l'adversaire ou se dégager
BUT	Défenseur : se dégager Attaquant : maintenir l'adversaire sur le dos
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Défenseur : réussir à se dégager de l'emprise de l'attaquant Attaquant : maintenir l'adversaire au sol durant un temps donné
CRITÈRES DE RÉALISATION	Défenseur : varier le rythme et la forme de ses actions Attaquant : élargir au maximum ses appuis de contrôle, s'adapter aux réactions de l'adversaire
DISPOSITIF	Le défenseur (la liane) est couché sur le dos. L'attaquant contrôle la liane en choisissant une position de départ. Au signal, la liane essaie de se libérer (se retourner) avant la fin du jeu (1min).
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pour la liane, se mettre à genoux, se lever, sortir d'une zone définie, toucher un objet hors de la zone ...</li> <li>- réaliser le jeu les yeux fermés</li> <li>- modifier la durée du jeu</li> </ul>

C2 – 1/1 - PL	<b>Le singe</b>
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Utiliser des actions motrices simples en s'opposant directement à un adversaire.
BUT	Défenseur : se relever. Attaquant : empêcher le défenseur de se relever.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Défenseur : réussir à se relever. Attaquant : réussir à maintenir son adversaire couché au sol.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Attaquant : choisir une position permettant de contrôler son adversaire, élargir au maximum sa zone de contact et d'appui, s'adapter au comportement de l'adversaire. Défenseur : prendre en compte les actions de son adversaire.
DISPOSITIF	Deux élèves s'affrontent : A est à quatre pattes, B choisit une position pour contrôler son adversaire Au signal, le joueur A essaie de se relever. Le temps de jeu est déterminé.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- l'attaquant est à coté du défenseur avec une seule main au contact au départ du jeu</li> <li>- l'attaquant est à coté du défenseur sans contact au départ du jeu</li> <li>- la tortue se transforme en ver de terre (à plat ventre)</li> </ul>

C2 – H - CO	<b>Le jeu du renard 1</b>
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Trouver des stratégies pour prendre sans être pris.
BUT	Prendre le foulard de l'adversaire en un temps donné.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Attaquant : prendre le foulard de l'adversaire avant la fin du temps donné. Défenseur : garder son foulard jusqu'à la limite temporelle.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Attaquer de façon raisonnée en essayant différentes stratégies. Défendre en prenant en compte les actions de l'attaquant.
DISPOSITIF	Les élèves se confrontent deux à deux, dans un espace délimité, soit debout soit à genoux. Un foulard est fixé à la taille du défenseur. (coincé à la taille, sous le vêtement). Le jeu s'arrête lorsque l'attaquant a réussi à s'emparer du foulard ou lorsque le temps imparti est écoulé.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- place du foulard</li> <li>- nombre de foulard</li> <li>- pince à linge à la place du foulard</li> <li>- taille du foulard</li> <li>- espace dédié aux deux combattants</li> <li>- un contre deux (si réel déséquilibre des forces)</li> <li>- temps limité</li> </ul>

C2 – 1/1 - CO	<b>Prendre le ballon 1</b>
<b>OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT</b>	S'opposer pour la conquête d'un objet
BUT	Attaquant : prendre le ballon avant la fin du temps de jeu Défenseur : garder le ballon le temps de jeu
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Attaquant : il prend le ballon avant le signal de fin de jeu Défenseur : il garde le ballon jusqu'au signal de fin de jeu
CRITÈRES DE RÉALISATION	Attaquant : varier les angles d'attaque, les rythmes. Défenseur : s'adapter aux variations de l'attaquant
DISPOSITIF	Le défenseur est à quatre pattes, enserrant le ballon. L'attaquant, à quatre pattes est à un bras de l'adversaire. Signal sonore de début et de fin de jeu (pour ceux qui n'ont pas réussi à prendre le ballon)
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- taille du ballon</li> <li>- le défenseur peut, lorsqu'il a perdu le ballon, essayer de le reprendre</li> <li>- 2 attaquants pour un défenseur</li> <li>- les yeux bandés (attaquant et /ou défenseur)</li> </ul>

C2 – 1/1 - T	<b>Franchir la ligne 1</b>
<b>OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT</b>	Contrôler l'adversaire, l'empêcher de progresser.
<b>BUT</b>	Attaquant : franchir la ligne Défenseur : empêcher l'attaquant de franchir la ligne
<b>CRITÈRES DE RÉUSSITE</b>	Attaquant : il franchit la ligne avant le signal de fin de jeu Défenseur : il empêche l'attaquant de franchir la ligne avant le signal de fin de jeu
<b>CRITÈRES DE RÉALISATION</b>	Attaquant : surprendre l'adversaire par des variations de direction et d'intensité des actions Défenseur : priver de liberté de mouvement son adversaire en utilisant les saisies, le corps dans son entier
<b>DISPOSITIF</b>	Un couloir de jeu est identifié pour 2 joueurs avec une ligne marquée au sol à une extrémité. Les élèves s'opposent 1 contre 1. L'attaquant, à quatre pattes, se trouve à l'extrémité du couloir. Le défenseur se trouve au milieu du couloir entre l'attaquant et la ligne. Au signal, l'attaquant progresse et le défenseur essaie de l'en empêcher. Un temps court est donné pour le jeu.
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- longueur et largeur du couloir</li> <li>- les yeux bandés (attaquant et /ou défenseur)</li> <li>- temps donné</li> </ul>

C2 – 1/1 - CO	<b>Franchir la ligne avec un ballon 1</b>
<b>OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT</b>	Contrôler l'adversaire, l'empêcher de progresser.
<b>BUT</b>	Attaquant : franchir la ligne avec le ballon Défenseur : empêcher le porteur du ballon de franchir la ligne
<b>CRITÈRES DE RÉUSSITE</b>	Attaquant : il franchit la ligne avec le ballon avant le signal de fin de jeu Défenseur : il empêche le porteur du ballon de franchir la ligne avant le signal de fin de jeu
<b>CRITÈRES DE RÉALISATION</b>	Attaquant : surprendre l'adversaire par des variations de direction et d'intensité des actions Défenseur : priver de liberté de mouvement son adversaire en utilisant les saisies, le corps dans son entier
<b>DISPOSITIF</b>	Plusieurs couloirs de jeu sont identifiés avec une ligne marquée au sol à une extrémité. Les élèves s'opposent 1 contre 1. L'attaquant, à quatre pattes, se trouve à l'extrémité du couloir avec un ballon. Le défenseur se trouve au milieu du couloir entre l'attaquant et la ligne. Au signal, l'attaquant progresse et le défenseur essaie de l'en empêcher. Un temps court est donné pour le jeu.
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- taille du ballon</li> <li>- longueur et largeur du couloir</li> <li>- les yeux bandés (attaquant et /ou défenseur)</li> <li>- temps donné</li> </ul>

C2 – Coll - PL	Les tortues 1
<b>OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT</b>	Affronter collectivement un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, fixer, résister... Attraper et bloquer un adversaire qui se déplace.
BUT	Les tortues doivent franchir l'espace donné. Les chasseurs les empêchent de traverser <b>en les bloquant.</b>
CRITÈRES DE RÉUSSITE	On totalise le nombre de tortues bloquées à chaque passage.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Les tortues varient leur trajectoire, leur rythme de traversée. Les chasseurs collaborent, <b>se mettent à plusieurs si nécessaire.</b>
DISPOSITIF	Les tortues et les chasseurs se tiennent face à face, à chaque extrémité du terrain délimité. Ils sont identifiés (dossard, foulard...). Les tortues sont à quatre pattes, les chasseurs debout. Au signal, les tortues traversent et les chasseurs agissent. On change de rôles (au début après plusieurs passages avec le même rôle)
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- taille du terrain (largeur et longueur)</li> <li>- nombre de joueurs</li> <li>- position des chasseurs (dans le terrain délimité, tous quelques uns, à des endroits déterminés...)</li> </ul>

C2 – Coll - PL	Les tortues 2
<b>OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT</b>	Affronter collectivement un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, fixer, résister... Attraper et bloquer un adversaire qui se déplace.
BUT	Les tortues doivent franchir l'espace donné. Les chasseurs les empêchent de traverser <b>en les retournant.</b>
CRITÈRES DE RÉUSSITE	On totalise le nombre de tortues retournées à chaque passage.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Les tortues varient leur trajectoire, leur rythme de traversée. Les chasseurs collaborent, <b>se mettent à plusieurs si nécessaire.</b>
DISPOSITIF	Les tortues et les chasseurs se tiennent face à face, à chaque extrémité du terrain délimité. Ils sont identifiés (dossard, foulard...). Les tortues sont à quatre pattes, les chasseurs debout. Au signal, les tortues traversent et les chasseurs agissent. On change de rôles (au début après plusieurs passages avec le même rôle)
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- taille du terrain (largeur et longueur)</li> <li>- nombre de joueurs</li> <li>- position des chasseurs (dans le terrain délimité, tous, quelques uns, à des endroits déterminés...)</li> </ul>

C2 – Coll - PL	Les tortues 3
<b>OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT</b>	Affronter un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, fixer, résister... Attraper et bloquer un adversaire qui se déplace.
BUT	Les tortues doivent franchir l'espace donné. Les chasseurs les empêchent de traverser <b>en les bloquant.</b>
CRITÈRES DE RÉUSSITE	On totalise le nombre de tortues prises à chaque passage.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Les tortues varient leur trajectoire, leur rythme de traversée. Les chasseurs se répartissent les tortues.
DISPOSITIF	Les tortues et les chasseurs se tiennent face à face, à chaque extrémité du terrain délimité. Ils sont identifiés (dossard, foulard...). Les tortues sont à quatre pattes, les chasseurs debout. Au signal, les tortues traversent et les chasseurs agissent. <b>Les chasseurs ne peuvent pas se mettre à plusieurs pour bloquer une tortue.</b> On change de rôles (au début après plusieurs passages avec le même rôle)
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- taille du terrain (largeur et longueur)</li> <li>- nombre de joueurs</li> <li>- position des chasseurs (dans le terrain délimité, tous quelques uns, à des endroits déterminés...)</li> </ul>

C2 – Coll - PL	Les tortues 4
<b>OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT</b>	Affronter un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, fixer, résister... Attraper et bloquer un adversaire qui se déplace.
BUT	Les tortues doivent franchir l'espace donné. Les chasseurs les empêchent de traverser <b>en les retournant.</b>
CRITÈRES DE RÉUSSITE	On totalise le nombre de tortues prises à chaque passage.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Les tortues varient leur trajectoire, leur rythme de traversée. Les chasseurs se répartissent les tortues.
DISPOSITIF	Les tortues et les chasseurs se tiennent face à face, à chaque extrémité du terrain délimité. Ils sont identifiés (dossard, foulard...). Les tortues sont à quatre pattes, les chasseurs debout. Au signal, les tortues traversent et les chasseurs agissent. <b>Les chasseurs ne peuvent pas se mettre à plusieurs pour bloquer une tortue.</b> On change de rôles (au début après plusieurs passages avec le même rôle)
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- taille du terrain (largeur et longueur)</li> <li>- nombre de joueurs</li> <li>- position des chasseurs (dans le terrain délimité, tous quelques uns, à des endroits déterminés...)</li> </ul>

C2 – 1/1 - T	<b>Le jeu du sumo 1</b>
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Toucher, déplacer un adversaire, se rééquilibrer, varier les saisies.
BUT	Attaquant : faire sortir l'adversaire du cercle Défenseur : résister à son adversaire
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Attaquant : fait sortir son adversaire du cercle Défenseur : reste dans le cercle sans poser une autre partie de son corps au sol
CRITÈRES DE RÉALISATION	Attaquant : varier ses attaques, tenir compte de la position des appuis du défenseur. Défenseur : s'assurer des appuis efficaces, les modifier en fonction des actions de l'attaquant, tenir la durée
DISPOSITIF	L'attaquant et le défenseur sont clairement identifiés. Tous les 2 sont dans un cercle (dessiné à la craie sur un tapis). L'attaquant doit pousser son adversaire en dehors du cercle. Temps déterminé. Les élèves sont au contact (mains aux épaules) tout au long du jeu.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- joueurs debout ou à genoux</li> <li>- contact différent au départ (mains/mains, épaules contre épaules...)</li> <li>- taille de la zone</li> <li>- temps différent</li> </ul>

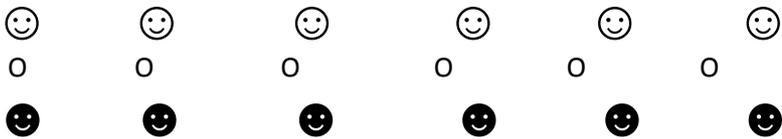
C2 – 1/1 - T	<b>Le jeu du sumo 2</b>
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Toucher, déplacer un adversaire, se rééquilibrer, varier les saisies.
BUT	Attaquant : faire sortir l'adversaire du cercle ou l'amener à terre Défenseur : résister, contrer son adversaire
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Attaquant : fait sortir son adversaire du cercle <b>ou l'amène au sol dans le temps imparti.</b> Défenseur : reste dans le cercle sans poser une autre partie de son corps au sol.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Défenseur : s'assurer des appuis efficaces, les modifier en fonction des actions de l'attaquant, tenir la durée Attaquant : varier ses attaques, tenir compte de la position des appuis du défenseur.
DISPOSITIF	<b>L'attaquant et le défenseur sont clairement identifiés.</b> Tous les 2 sont dans un cercle (dessiné à la craie sur un tapis). L'attaquant doit pousser son adversaire en dehors du cercle ou lui faire toucher le sol (avec une autre partie du corps). Temps déterminé Les élèves sont au contact (mains aux épaules).
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- joueurs debout ou à genoux</li> <li>- contact différent au départ (mains/mains, épaules contre épaules...)</li> <li>- taille de la zone</li> <li>- temps différent</li> <li>- les 2 joueurs sont attaquants et défenseurs en même temps</li> </ul>

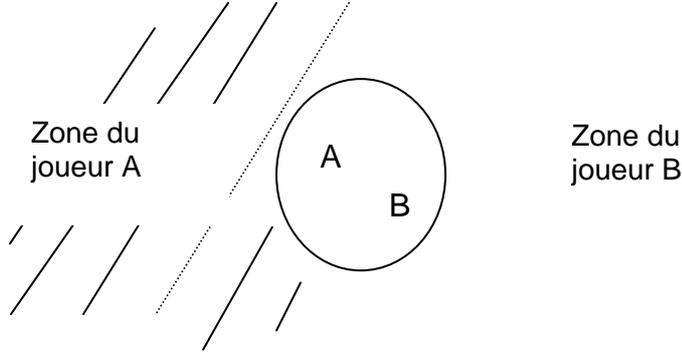
C3 – 1/1 - CO	<b>Le jeu du renard 2</b>
<b>OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT</b>	Trouver des stratégies pour prendre sans être pris.
BUT	Prendre le foulard de l'adversaire sans se faire prendre le sien.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Prendre le foulard de l'adversaire sans se faire prendre le sien.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Accepter le risque mesuré de se faire prendre pour attaquer. Attaquer de façon raisonnée en essayant différentes stratégies.
DISPOSITIF	Les élèves se confrontent deux à deux, dans un espace délimité, soit debout soit à genoux. Un foulard de couleur différente est fixé à la taille (coincé à la taille, sous le vêtement) de chacun des joueurs. Le jeu s'arrête lorsqu'un des deux a réussi à s'emparer du foulard de l'autre.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- place du foulard</li> <li>- nombre de foulard</li> <li>- pince à linge à la place du foulard</li> <li>- taille du foulard, différente si déséquilibre des forces</li> <li>- espace dédié aux deux combattants</li> <li>- un contre deux (si réel déséquilibre des forces)</li> <li>- temps limité</li> </ul>

C3 – 1/1 - CO	<b>Franchir la ligne 2</b>
<b>OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT</b>	Contrôler l'adversaire, l'empêcher de progresser. Changer de rôle en cours de jeu.
<b>BUT</b>	Attaquant : franchir la ligne avec le ballon Défenseur : empêcher le porteur du ballon de franchir la ligne
<b>CRITÈRES DE RÉUSSITE</b>	Attaquant : il franchit la ligne avec le ballon avant le signal de fin de jeu Défenseur : il empêche le porteur du ballon de franchir la ligne avant le signal de fin de jeu
<b>CRITÈRES DE RÉALISATION</b>	Attaquant : surprendre l'adversaire par des variations de direction et d'intensité des actions Défenseur : priver de liberté de mouvement son adversaire en utilisant les saisies, le corps dans son entier, se saisir du ballon afin de devenir attaquant
<b>DISPOSITIF</b>	Un couloir de jeu est identifié avec 2 lignes marquées au sol aux 2 extrémités. Les élèves s'opposent 1 contre 1. L'attaquant, à quatre pattes, se trouve à l'extrémité du couloir avec un ballon. Le défenseur se trouve au milieu du couloir entre l'attaquant et la ligne. Au signal, l'attaquant progresse et le défenseur essaie de l'en empêcher, de capturer le ballon afin de devenir attaquant à son tour de franchir la ligne opposée à son point de départ. Un temps court est donné pour le jeu.
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- taille du ballon</li> <li>- longueur et largeur du couloir</li> <li>- les yeux bandés (attaquant et /ou défenseur)</li> <li>- temps donné</li> </ul>

C3 – 1/1 - T	<b>Le jeu du sumo 3</b>
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Toucher, déplacer un adversaire, se rééquilibrer, varier les saisies.
BUT	Faire sortir l'adversaire du cercle
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Fait sortir son adversaire du cercle sans être poussé soi-même en dehors.
CRITÈRES DE RÉALISATION	S'assurer des appuis efficaces, les modifier en fonction des actions de l'adversaire, tenir la durée, varier ses attaques, tenir compte de la position des appuis de l'adversaire.
DISPOSITIF	Tous les 2 sont dans un cercle (dessiné à la craie sur un tapis). Chacun doit pousser son adversaire en dehors du cercle. Temps déterminé Les élèves sont au contact (mains aux épaules).
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- joueurs debout ou à genoux</li> <li>- contact différent au départ (mains/mains, épaules contre épaules...)</li> <li>- taille de la zone</li> <li>- temps différent</li> <li>- le but peut être : faire sortir du cercle ou amener au sol son adversaire</li> </ul>

C3 – 1/1 - T	<b>Les ogres</b>
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Coordonner des actions motrices simples
BUT	Les 2 joueurs ont le même but : attirer son adversaire dans son camp.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Attirer entièrement le corps de son adversaire dans son camp. Réussir à le faire plusieurs fois.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Utiliser différentes actions, pousser, tirer, résister. Réagir aux actions de l'adversaire.
DISPOSITIF	Chaque joueur à une caverne identifiée à l'extrémité du terrain délimité. Les joueurs se font face à face au milieu du terrain, une main sur l'épaule de l'autre. Au signal, chacun essaie d'entraîner l'autre dans sa caverne. Temps de jeu donné.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- varier les distances d'éloignement des cavernes</li> <li>- départ assis</li> <li>- jeu tout le temps debout, arrêt du jeu lorsque l'un des deux tombe à terre</li> <li>- temps de jeu</li> <li>- arrêt du jeu lorsque l'un des 2 a réussi</li> </ul>

C3 – 1/1 – CO - T	<b>Prendre le ballon 2</b>
<b>OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT</b>	S'opposer sans être identifié préalablement attaquant ou défenseur
BUT	Prendre le ballon et l'amener dans son camp.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Franchir la ligne de son camp avec le ballon Réussir plusieurs fois en étant opposé au même adversaire, à un adversaire différent
CRITÈRES DE RÉALISATION	Réagir rapidement au signal du début de jeu. Anticiper les actions de l'adversaire. Se déplacer rapidement une fois le ballon saisi.
DISPOSITIF	<p>Les élèves sont face à face, sur les genoux avec une seule main sur le ballon qui se trouve entre eux. Les camps des 2 adversaires est délimité (limite de tapis, tracé, corde...) Le signal de début est donné par l'enseignant. (signal sonore) Les déplacements se font à 4 (ou 3) pattes.</p> <hr/>  <hr/>
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- les élèves sont à distance plus ou moins grande du ballon, sans le toucher au départ</li> <li>- taille et qualité (+ ou – dur) du ballon</li> <li>- configuration du terrain de jeu (largeur, écartement)</li> <li>- un élève a le ballon au début du jeu</li> <li>- utiliser différents objets (anneau, brique, ...)</li> </ul>

C3 – 1/1 - T	<b>Le jeu du sumo 4</b>
OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT	Toucher, déplacer, déséquilibrer un adversaire, se rééquilibrer, varier les saisies.
BUT	Les 2 joueurs ont le même but : faire sortir l'adversaire du cercle ou l'amener à terre en tenant compte des zones.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	En enchaînant plusieurs combats, réussir à marquer le plus de points.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Agir en fonction des attaques de son adversaire, varier les tactiques. Orienter ses actions pour pousser son adversaire dans sa zone.
DISPOSITIF	<p>Les 2 joueurs sont dans un cercle (dessiné à la craie sur un tapis). Le combattant doit pousser son adversaire en dehors du cercle ou lui faire toucher le sol (avec une autre partie du corps que les pieds). Temps d'un combat déterminé.</p> <p>Les élèves sont au contact (mains aux épaules).</p> <p>Chaque joueur a une zone déterminée, il marque 1 point lorsqu'il déséquilibre son adversaire ou le sort du cercle, 3 points s'il fait sortir son adversaire dans sa zone.</p> <p>A gagné celui qui a marqué le plus de points après 3 combats.</p> 
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- contact différent au départ (mains/mains, épaules contre épaules...)</li> <li>- taille du cercle</li> <li>- temps différent</li> <li>- nombre de combats</li> <li>- score à atteindre (le premier à 8 points)</li> <li>- .....</li> </ul>

C3 – 1/1 - H	<b>Retourner la tortue</b>
<b>OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT</b>	Provoquer et utiliser le déséquilibre de l'adversaire.
BUT	Attaquant : retourner l'adversaire Défenseur : résister à l'attaquant
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Attaquant : il réussit à déséquilibrer l'adversaire et à le mettre sur le dos Défenseur : il garde ses appuis et reste en position à 4 pattes
CRITÈRES DE RÉALISATION	Attaquant : réduire les appuis de la tortue, saisir, tenir et agir pour la retourner Défenseur : élargir ses appuis, résister aux actions de l'adversaire
DISPOSITIF	Les élèves s'opposent 1 contre 1. Le défenseur, à quatre pattes, est immobile. Le défenseur se trouve à côté du défenseur. Au signal, l'attaquant essaie de déséquilibrer son adversaire pour le mettre sur le dos. Un temps court est donné pour le jeu.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- durée du jeu</li> <li>- l'attaquant garde les genoux au sol</li> <li>- les yeux bandés (attaquant et /ou défenseur)</li> </ul>

C3 – 1/1 -	<b>Le jeu des lutteurs 1</b>
<b>OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT</b>	Coordonner des actions simples pour amener l'adversaire sur le dos.
BUT	Mettre l'adversaire sur le dos
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Réussir à faire chuter l'adversaire dans un temps donné.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Prendre en compte les actions de l'adversaire. Savoir déséquilibrer son adversaire sans l'être à son tour. Varier ses actions.
DISPOSITIF	<p>Les élèves se font face à face, un genou au sol dans un espace délimité (tapis) et les mains sur les épaules de l'adversaire.</p> <p>Sans lever leur genou du sol, au signal, durant un temps donné, ils cherchent à se déséquilibrer et à se faire tomber. Le gagnant marque un point.</p> <p>Jouer 5 parties avant de changer de partenaire.</p>
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- les 2 genoux au sol</li> <li>- maintien de la prise de départ</li> <li>- nouvelle position de départ (dos à dos ; épaule contre épaule ...)</li> <li>- temps donné</li> <li>- nombre de parties</li> </ul>

C3 – 1/1 - PL	<b>Le jeu des lutteurs 2</b>
<b>OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT</b>	Enchaîner les actions pour faire tomber l'adversaire et <b>le maintenir sur le dos.</b>
BUT	Mettre l'adversaire sur le dos et <b>le bloquer.</b>
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Réussir à faire chuter l'adversaire et à le maintenir sur le dos (5 secondes au moins) avant un temps donné.
CRITÈRES DE RÉALISATION	Prendre en compte les actions de l'adversaire. Déséquilibrer son adversaire sans l'être à son tour. Varier ses actions.
DISPOSITIF	<p>Les élèves se font face à face, un genou au sol dans un espace délimité (tapis) et une main sur l'épaule de l'adversaire.</p> <p>Sans lever leur genou du sol, au signal, durant un temps donné, ils cherchent à se déséquilibrer, à se faire tomber et à se bloquer sur le dos. Le gagnant marque un point.</p> <p>Jouer 5 parties avant de changer de partenaire.</p>
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- les 2 genoux au sol</li> <li>- maintien de la prise de départ</li> <li>- nouvelle position de départ (dos à dos ; épaule contre épaule ...)</li> <li>- temps donné</li> <li>- nombre de parties</li> </ul>

**Ont participé à l'élaboration de ce document :**

**CPD EPS 17 : François PROUST, Laurent DIDIER**

**CPC EPS 17 : Olivier ROUSSEL, Laurent ROUFFET, Laurent LUCAS, Valérie MENNERET**

***Septembre 2016 – actualisation Janvier 2018***