

# LA LUTTE AU CYCLE 1

## S'opposer individuellement à un adversaire

"L'autre comme sujet permettant d'exercer sa force"

<b>Ressources de l'élève</b>		
<p><b><u>ASPECT MOTEUR</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Etre global</li> <li>▪ Equilibre fragile, précaire</li> <li>▪ S'engage pleinement dans une seule action à la fois sur un temps très court</li> </ul> <p>Retrouve facilement le sol</p>	<p><b><u>ASPECT AFFECTIF</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ S'engage avec plaisir dans l'action</li> <li>▪ Aime le contact avec le sol, avec l'autre</li> <li>▪ Ne perçoit pas la mixité</li> <li>▪ Aime répéter</li> <li>▪ L'action prime sur le sens de la victoire ou de la défaite</li> <li>▪ L'affrontement reste individuel même dans des actions collectives</li> </ul>	<p><b><u>ASPECT COGNITIF</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprend des règles simples (de jeu de sécurité)</li> <li>▪ Assume un rôle à la fois</li> <li>▪ Sait évaluer le résultat de son action (critère simple)</li> <li>▪ Recherche l'amélioration</li> </ul>
<b>Des compétences de fin de cycle spécifiques à l'activité</b>		
<p><b><u>MOTEUR</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Entrer dans le combat, se positionner par rapport à l'adversaire</li> <li>▪ Rechercher différents équilibres, différents appuis</li> <li>▪ Développer des actions motrices diverses (tirer, pousser, retourner, immobiliser, déséquilibrer, saisir, attraper, prendre ou saisir un objet ou un enfant)</li> </ul>	<p><b><u>AFFECTIF</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Accepter un rôle</li> </ul>	<p><b><u>COGNITIF</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comprendre le but de l'action</li> <li>▪ Et poursuivre l'action</li> <li>▪ S'adapter aux contraintes de l'espace d'action et du temps du combat</li> <li>▪ Accepter un rôle</li> </ul>
<b>Des repères pédagogiques</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ L'enfant ne tient qu'un rôle à la fois : attaquant ou défenseur</li> <li>▪ Tenir compte du physique des élèves : poids et stature</li> <li>▪ Permettre à tous les enfants d'entrer dans l'action par des jeux d'opposition collective</li> </ul>		

## Deux situations à exploiter

### 1. Les déménageurs

Objectif : Se mettre à plusieurs pour agir sur l'autre

Situation : 3 enfants "contre" 1 ; Armoire à transporter d'un point à un autre dans un temps donné.

Critère de réussite : L'armoire est sortie avant le coup de sifflet.

Problèmes rencontrés	Variables
* L'armoire peut tomber	→ Tester le « transport » au préalable avec un objet réel peu encombrant pour se questionner sur les saisies.
* L'armoire peut être « étirée », « allongée »	→ Déplacer l'objet en roulant, sans soulever.
* L'armoire est vivante (elle adopte plusieurs positions durant le « transport »	→ Placer un petit objet sur le ventre, le dos et demander de faire en sorte qu'il ne tombe pas.
* L'armoire est trop lourde	→ Regrouper les élèves par taille, stature, faire appel à une «équipe de renfort.
* Ne pas faire tomber l'armoire	→ Augmenter le nombre de déménageurs
* Les mains glissent, les déménageurs se positionnent mal au moment du « porté »	→ Proposer des activités préparatoires (à deux) où l'on travaille les saisies en tractant l'autre (par les pied, aux aisselles)

### 2. Fixer les fourmis

Objectif : Agir sur l'autre alors qu'il est en mouvement

Situation : Deux équipes. Les attaquants, à quatre pattes, doivent arrêter les fourmis en fuite, à 4 pattes et les immobiliser en un temps donné

Critère de réussite : nombre de fourmis arrêtées

Problèmes rencontrés	Variables
* C'est quoi « arrêter » ?	→ définir clairement les critères de réussite en établissant une gradation → Foulard à retirer (perte de vie) → Toucher une partie du corps → Saisir une partie du corps → S'accrocher au corps → Retourner
* Equilibre des forces en présence (fourmis, tamanoirs)	→ 2 contre 2 → Fourmis = tamanoirs → Plus de fourmis que de tamanoirs
* Les tamanoirs sont en difficulté dans leur tâche → Les fourmis partent trop vite ou refusent le départ	→ Privilégier un critère de temps plutôt qu'un critère d'espace (on ne traverse plus un territoire mais on se déplace sans refuge dans un territoire)