



«Pour une lutte Scolaire à la portée de tous !!!»

RUSQUET Vincent
Professeur et formateur sur
l'académie de Créteil
Membre du groupe EPIC



Plan d'intervention

Qu'est ce que la lutte?

La LUTTE: D'une pratique sociale de référence à une pratique scolaire pour les programmes 2015 :

"Les situations de DERC et repères en lutte"

 Propositions de ciblage d'objets d'enseignement, d'éléments, de démarche d'enseignement et des indicateurs de compétence au cycle 3 pour les fils rouges moteurs communs et des fils bleus spécifiques au contexte d'enseignement. (Majeures)

3. Quelques situations pour une leçon cohérente pour le cycle 3 Vincent Rusquet 2019

Juste un rappel de la structure de l'épreuve ORAL 1 du CAPEPS 2018

Concevoir une leçon en lien avec un *projet de formation disciplinaire*.

Il opérationnalise votre positionnement au sein de l'établissement et en cohérence avec les autres acteurs de la communauté éducative. Degré de généralité et de spécificité à trouver pour la formuler

Attention!!! Mon intervention ne vous en proposera pas mais vous aiguillera sur:

- la compréhension de la lutte,
- l'observation et l'analyse de la vidéo,
- des propositions didactiques et pédagogiques pour réaliser ne leçon cohérente pour l'oral 1 en lutte

Présentation de la leçon à l'02

1. Sélection des informations issue du dossier papier et de l'analyse de la vidéo

Vous devez montrer votre capacité à sélectionner des informations issues du dossier papier et de l'analyse de la vidéo pour viser des acquisitions dans votre le leçon <u>sur les 3</u> plans Moteurs, Méthodologiques et Sociales pertinentes.

Au regard du Pdf il faut déterminer:

un état final à court terme celui de cette leçon et à long terme celui de fin du cycle.

- IL FAUT FAIRE DES CHOIX et faire un constat initial sur ces 3 plans:
 Etat Initial
- Déterminer un constat final sur les 3 plans à court terme la leçon : Etat Final
- Envisager **l'état final de fin de cycle** qui pourrait être la révélation de la compétence attendue au niveau de classe concerné
- Attention: La leçon se place dans un continuum des autres leçons et ne va pas tout résoudre on est pas des magicien ;-), mais elle contribue et constitue une étape

Le passage de l'ETAT initial à l'Etat Final (par rapport à la leçon) au vue d'atteindre ETAT Final de la compétence attendue demande des transformations sur les 3 plans.

Afin d'y parvenir les élèves doivent alors résoudre des obstacles de natures différentes pour acquérir et mobiliser des connaissances, des capacités , attitudes nouvelles ciblées et complémentaires.

Analyse de la Vidéo

Analyse du dossier

selection des
INFOS par
rapport aux 3
types
d'acquisition
s visées en
EPS /
COMPETENCE
ATTENDUE VISEE
POUR LES
ELEVES

justifiée des obstacles prioritaires à traiter dans la lecon et aé-

Sélection

Hiérarchisation ->

traiter dans la leçon et dégager les pistes pour les surmonter **ETAT INITIAL MOTEUR:**

Combattant se préservant ou agissant en force ne contrôlant pas adversaire

Obstacles cognitifs, informationnelles

Obstacles affectif s

informationnelles

ETAT INITIAL SOCIAL: Arbitre Passif ou se trompant bcq dans la points et voyant pas Pb sécurité

informationnelles

ETAT INITIAL

METHODOLOGIQUE: Coach

inexistant et évaluateur peu concerné par la production de ces camarades Obstacles Affectifs et Cognitifs

A court terme sur la leçon présentée on vise :

1/ « accepter la confrontation et les déséquilibres liées à la chute » « réaliser un retournement en exploitant déséquilibre avant ou arrière donnée par l'adversaire »

2/ « Identifier les situations dangereuses et les stopper, mettre en relation la position adverse par rapport au sol et la cotation des points correspondant »

3/ Analyser les réussites de ces camarades et mettre en relation les CR et procédures de réalisation de son camarade

TRANSFORMATIONS

K:
s la
t les
itant
vant

L: Arbitre actif arrête le combat sur situations dangereuses et tentant de coter le actions

A long terme à l'issue du cycle on vise : (CF les fiches ressources) Exemple « réaliser un

retournement au sol ou décalage debout en exploitant une opportunité donnée par l'adversaire »

ETAT FINAL

METHODOLOGIQUE:

évaluateur appliqué et tentant d'évaluer les productions de ces camarades grâce aux cotations des points marqués

La lutte c'est quoi?

Un sport de combat et de préhension



Qu'est ce qu'il faut retenir?



« AVANT TOUTE CHOSE, PARLONS LE MEME LANGAGE »

- L'APSA définition, problèmes fondamentaux enjeux
- Les règlements et une adaptation scolaire
- Technologie et terminologie
- Les programmes seulement au collège
 - Décryptage des AFL
 - Rôles et domaines du socle

Logique interne et problèmes fondamentaux

La logique interne : Les éléments essentiels pour conserver l'essence de l'activité lutte sont le combat en 1c1, surface, prise interdite et but organisé autour du tombé

Problèmes fondamentaux : « agir avec son corps en tant que moyen d'action pour soi et cible pour l'adversaire au contact direct avec celui ci ».

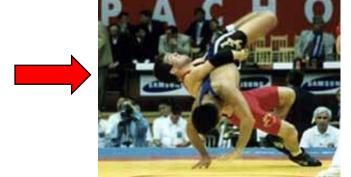
--> Jouer sur ces paramètres pour construire des situations d'apprentissage entre autres.

LE RAPPORT ATTAQUE/ DEFENSE EST toujours présent. => un but pour ATTet un but pour DEF dans SApp

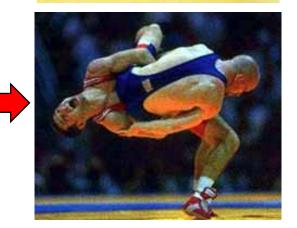
Les styles

Les styles féminines, libres et grécoromaine

 La lutte féminine = lutte libre avec quelques petites différences (prise interdites et tenue notamment). On peut agir sur tout le corps de l'adversaire



 La lutte gréco romaine interdit toute action de jambe sur jambe et bras sur jambes, en bref toute action avec des parties du corps situées en dessous de la ceinture



Règle d'or : « ne pas faire mal », y ajouter ne pas avoir mal s'organise en début de cycle et en début de chaque leçon, ce qui implique d'identifier les positions et prises interdites avec les

élèves









ex :tête dans le ventre en attaque de jambe, tête à deux mains ou 2 bras, saisie accentuée du coude plié dans le dos, chute sur un partenaire sans contrôle, coup de pied, tête à saisit par de jambes, étranglement et/ou étouffement, sortie de zone, ...

Les prise interdites et gestes interdits : souplesse en lutte jeune, arraché du sol,...

Les temps de combat et les surfaces varient selon les règlements et les catégories

« Le tombé, c'est le contact simultané des deux omoplates au sol pendant 2s » règlement Unss. C'est le règlement Fédéral pour les benjamins/mines

Le tombé organise tout, c'est l'essence de l'activité qui la différencie du judo et conditionne une motricité spécifique. Il est d'une seconde en fédéral, 2 seconde lutte collège et 3s en lutte 7 10ans

Surpasser= passer d'un position contrôler par dessus à une position de contrôlant par dessus

« La mise en danger :

- Allongé, la ligne des omoplates forme avec le tapis un angle inférieur à 90°
- Assis, le dos forme avec le tapis un angle inférieur à 45°
 (!!orienté en passant sur les mains= sup 45°, le repère = coude au sol par exemple)
- = avant « presque collé » (lutte 7-10ans n' existe plus)

- « l' amené au sol : position finale sur une action en lutte au moins 3 appuis au sol autres que les pieds (2 genoux + 1 main ou 2 mains +1 genou) ».
- « le contrôle arrière : le lutteur attaqué se retrouve à plat ventre ou en position quadrupédique, le lutteur attaquant est situé derrière la ligne d'épaules du lutteur attaqué et le contrôle avec au moins un bras à la taille. »
- 2 types d'actions en lutte :
- « Projection : action du lutteur attaquant qui renverse son adversaire en lui supprimant totalement les appuis » = hancher, souplesse, passage dessous = proposée seulement pour une 2ème séquence et sous conditions
- « Amener à terre ou au sol: action du lutteur attaquant qui renverse son adversaire alors que celui ci conserve des appuis au sol » = décalage
 Vincent Rusquet 2019

le règlement de lutte, lutte collège (suite)

Dans tous les cas, il s'agit pour vous d'identifier dans le dossier le règlement utilisé.

5 types de règlements de lutte sont à votre disposition:

- Lutte collège ou lutte jeune,
- Lutte FFSU,
- Lutte FILA (libre, féminine et gréco)
- Lutte adaptée,
- Beach wrestling

Ils faut diférencier Les projection des amener au sol.

Les actions offensives doivent produire des enroulements au sol (chute enroulée) et non des actions de projection vite et fort sur le dos (chute plaquée).

Dans le cadre d'un cycle en milieu scolaire certaines cotations des styles de lutte olympique ou règlements fédéraux peuvent être utilisées ou réutilisée afin d'obtenir des attitudes et comportements spécifiques, voir sécuritaire.

voici quelques exemples:

contrôle des prises en lutte gréco,

- 1 point si dominé au sol je me relève avec le contrôle sur l'adversaire (supprimée en 2005),
- 1 point si maintient de l'adversaire en position de mise en danger 5s,
- 1 point pour les avertissements,
- 1 point pour un appui sorti de la zone debout, victoire par manche,
- « klinch » en cas d'égalité , contrôle ordonné etc ...

Traitement didactique de l'Activité support du Champ 4: La lutte

De pratique sociale de référence



à une pratique scolaire UNSS la lutte collège



des pratiques scolaires de la lutte au cycle 3

Exemple d'adaptation scolaire du règlement vers une Forme de pratique scolaire de la lutte

Forme de pratique scolaire de la lutte									
Cotation des actions normale	Lutte fédérale	lutte collège unss	Cotation des actions proposée	Lutte scolaire 1er	Lutte scolaire 2ème niveau				
Tombé	1 s	2 s	100 points	2 ou 3 s	2 s				
Victoire pour Supériorité technique	avec 6 points d'écart ou 2 mises en danger debout ou une prise grande amplitude = gain de manche	avec 10 points d'écart	Victoire pour Supériorité technique	premier des 2 lutteurs à avoir atteint les 250 points	premier des 2 lutteurs à avoir atteint les 250 points				
5 points	Prise de grande amplitude et arraché et grande amplitude au sol amenant à une MD	N'existe pas ou interdit	Rien	N'existe pas ou interdit	N'existe pas ou interdit				
3 points	MD direct debout , arraché du sol et mise en MD, prise de grande amplitude du sol n' amenant pas en MD,	Projection de debout amenant en danger direct		Actions contrôlées et mettant en danger debout et au sol l'adversaire (MD = une ou 2	Actions contrôlées et mettant en danger debout et au sol				
			10 points	épaules qui touchent le sol)	l'adversaire				

5 points	et arrache et grande amplitude au sol amenant à une MD	N'existe pas ou interdit	Rien	N'existe pas ou interdit	N'existe pas ou interdit
3 points	MD direct debout , arraché du sol et mise en MD, prise de grande amplitude du sol n' amenant pas en MD,	Projection de debout amenant en danger direct	10 points	Actions contrôlées et mettant en danger debout et au sol l'adversaire (MD = une ou 2	Actions contrôlées et mettant en danger debout et au sol
2 points	MD au sol,contre en MD Passage arrière , surpassé, , avertissement plus grave,	MD au sol maintenue pendant 2s		épaules qui touchent le sol) (!!! les passages arrières peuvent également être coté 10 pts si vous les valorisez comme des actions spécifiques méritants d'être valorisées)	l'adversaire (MD = une ou 2 épaules qui touchent le sol <u>ou</u> <u>les coudes</u>
1 point	maintien 5s orienté, sortie en zone de protection avertissement,	avertissement, amener au sol passage arrière en continuité et au sol passage arrière, Vincent l		Amener au sol contrôlé et ceinturer elles peuvent être davantage valorisées en les cotant comme des mises en danger, avertissement	Amener au sol contrôlé et ceinturer, avertissement et si on veut toute action démarrée debout, contrôlée sans mise en danger direct et sortie de zone de combat

Que dois t'on retenir par rapport aux nouveaux termes pour expliquer les actions en lutte?

Les fiches programmes de 2008 employaient la nouvelle terminologie.

=> Elles peuvent vous permettre d'exprimer vos CCA el lutte

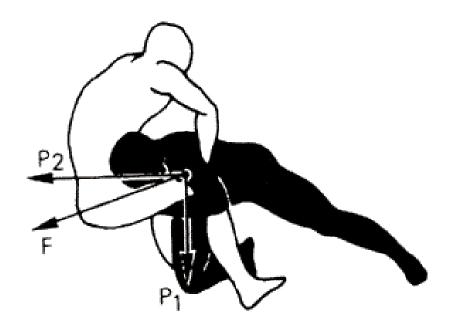
- Saisie
- La garde
- Liaison de garde contrôle de départ
- Contrôle de départ
- Liaison de contrôle
- Contrôle d'exécution
- Technique = contrôle d'exécution+ forme de corps (debout et au sol)
- Finale = action qui permet le maintien de la position de tombé ou contrôle arrière

- Technique = contrôle d'exécution+ forme de corps (debout et au sol)
- Debout: Les décalages, les passages dessous, les arrachés, les souplesse, le hanché
- La notion de barrage, crochet, chassé pour fixer les appuis ou augmenter l'energie cinétique du mouvement ou/et créer un levier supplémentaire double moments =couple de force
- Sol : les retournements, les arrachés
- Finale = action qui permet le maintien de la position de tombé ou contrôle arrière

Vincent Rusquet 2019

Le poids du corps

C'est une force qui attire la masse du corps perpendiculairement au sol. Elle peut agir dans le même sens, ou dans le sens contraire que les forces appliquées. Elle sert à fixer les appuis au sol de l'adversaire. = ACTION A APPRENDRE EN LUTTE

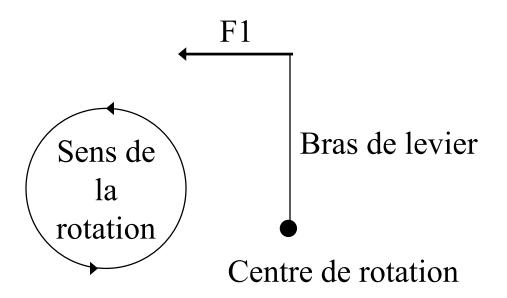


Les rotations

Pour qu'il y ait rotation, il faut que le corps tourne autour d'un centre ou d'un axe.

La force efficace responsable de la rotation est perpendiculaire au bras de levier.

Plus le moment de la force efficace (produit de la force par la longueur du bras de levier) est grand, plus la rotation sera importante. = **ACTION DE POUSSER FACILE POUR L'ELEVE**

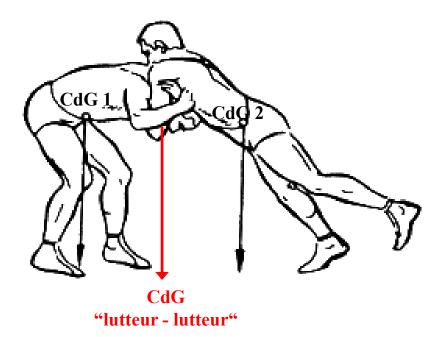


Un corps est déséquilibré lorsque la projection du centre de gravité est en dehors du polygone de sustentation.

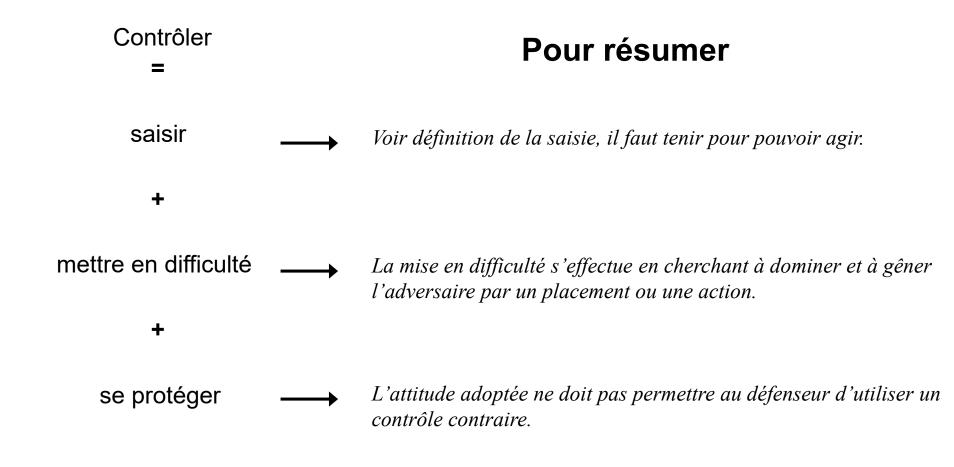
Les autres modifications concernent le centre de gravité.

Par suite du contact et des saisies, la masse des deux lutteurs va s'additionner et entraîner, brièvement, un déplacement du centre de gravité qui va devenir commun à l'ensemble du **re de couple**

selon le niveau



Analyse tactique et technique (contrôle)



Analyse tactique et technique (contrôle)

Les contrôles sont dénommés par les parties du corps de l'adversaires qui sont saisies.

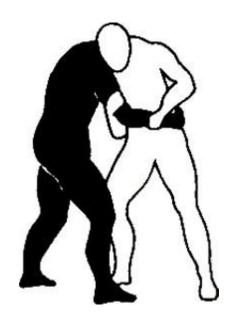
Analyse tactique et technique (Exemple de contrôle)

Les contrôles sont dénommés par les parties du corps de l'adversaires qui sont saisies.

Par exemple:

Contrôle de bras intérieur



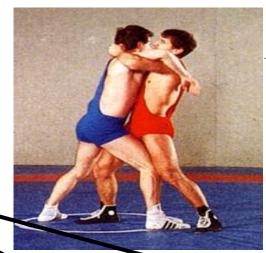




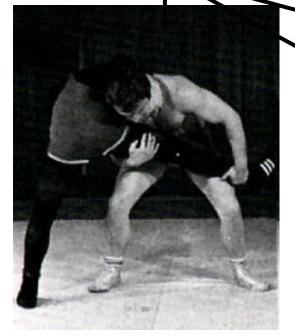
Vincent Rusquet 2019

Analyse tactique et technique (contrôle)

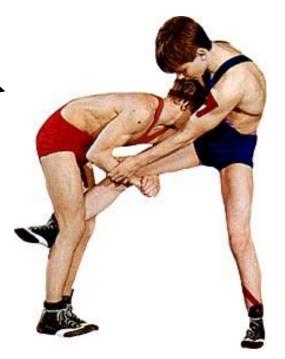
Contrôle d'une jambe intérieure, extérieure, au milieu



Double contrôle bras dessous







- Pré-action
- Opportunité
- Parade
- Esquive
- Contre attaque
- Contre
- Surpasser
- Passage arrière
- Combinaison technico tactique
- Complexe technico tactique

OPPORTUNITES DES FORMES DE CORPS DANS LA LUTTE DEBOUT

Ce sont les signaux (attitude, action, réaction, placement, déplacement) que l'attaquant va analyser, traiter pour agir.

LE HANCHE

- Garde emboitée
- Déséquilibre avant de DEF
 Lèger retrait du bassin de DEF



LE PASSAGE DESSOUS

LA SOUPLESSE

- Bassin haut

- Déséquilibre avant

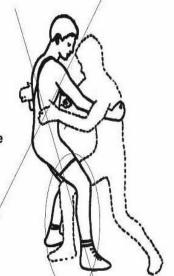
- Déséquilibre avant
 Buste incliné
 Angle bras-tronc ouvert
 Garde emboitée





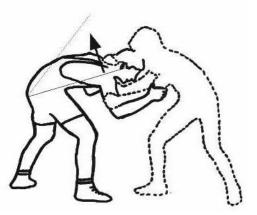
LE DECALAGE

- Stabilisation sur ses appuis de DEF
- Le sens de l'attaque donne le sens du décalage.



L'ARRACHE

- Réaction de redressement

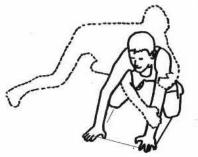


Vincent Rusquet 2019

OPPORTUNITES DES FORMES DE CORPS DANS LA LUTTE AU SOL

Retournement avant

- Polygone de sustentation réduit en largeur. (pas de membre en opposition)

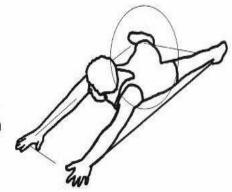


CAMBRE DU CORPS

ARRACHE

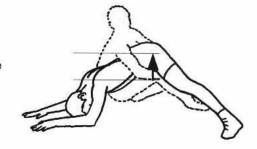
- Polygone de sustentation réduit. (côté opposé à attaquant) - Bassin orienté

(face à l'adversaire).



Retournement arrière

Bassin au dessus de la ligne des épaules.



Bascule

Souplesse

- Redressement (bassin haut)



Passage en Pont

Polygone de sustentation réduit (côté attaquant)
Bassin orienté. (dos à l'adversaire)



Il faut regarder

« Les maîtrises jaunes et oranges en vidéo »

Références Fédérales ACTUELLES:

Michel Lafon « Les maitrises Fila » 2008

Qu'est ce qu'il faut observer quand on regarde les élèves en train de lutter?

Analyse de comportements sur les rôles de combattants en opposition et coopération de 0h de vécu à 50h et +

Evolution de la motricité du combattant par rapport au niveau d'opposition de BuiXuan:

ces propositions d'étape peuvent vous aider à justifier d'une stratégie d'apprentissage en fonction de l'analyse de la motricité des élèves que vous faites.

Etape Emotionnelle = R.affective « se protéger » ou « se mesurer »

Etape Fonctionnelle = R.énergétique « le forcené » « retourner ou renverser l'autre coute que coute

Etape Technique = R. informationnelle « l'opportuniste » qui exploite « renverser l'autre en exploitant sa force et/ou ses déplacements et postures en attaque et en défense.

Etape Contextualisation/Diversification = R.décisionnelle le « constructeur » cherche à placer un enchainement.

Etape de l'Expertise = toutes les Ressources le tacticien stratège prépare ses actions et réagit et en contre en défense

Analyse sur le plan moteur

0 heure de pratique

« Le peureux » « l'agressif » se préserver, voir refuser le contact ou le combat

Après 10 heures de pratique

=Faire chuter pour gagner et marquer des points en déséquilibrant en supprimant les appuis

« Le forcené » « acrobate chuteur »

Après 20 à 30 heures de pratique

« L' opportuniste »
 =Utiliser la force, les actions ou les réactions simples de l'autre et Bloquer les actions offensives.

40 à 50 heures de pratique offensives.
 « Le créateur »
 = Créer et/ou utiliser la force de l'autre, parer des actions. Enchaînement de techniques à partir de contrôle simple (dans le sens vincavant/arrière, droite gauche ou haut/bas (passage arrière sur amener au sol)

Repères qualitatifs:

Le Peureux: Les élèves sont toujours droits à la recherche de d'un grand polygone de sustentation (assis sur les fesses au sol , debout jambes alignées écartées) ET refuse le contact proche en gardant les bras tendus

Cherche à se rééquilibrer en mettant des appuis en opposition dès qu'il est bousculé ou refuse la chute en laissant tout tombé

L'agressif: Les élèves foncent sans saisie avec un attitude brouillonne se met en danger voir sur le dos sans s'en rendre compte attitude active pour ne pas subir ou relâcher la pression

Repères Quantitatifs:

Les élèves marquent peu ou pas de points par contre leurs adversaires marquent beaucoup de points si le rapport de force n'est pas équilibré.

Repères qualitatifs:

Le forcené; ils réalisent une action sans prendre en compte les déséquilibres des adversaires ou les postures et gestes de leurs adversaires. On observe des élèves qui sont en appuis opposés l'un sur l'autre en poussant équilibre de couple en « tour Eiffel » debout et à mi hauteur. Les actions sont hachées longues et souvent répétées même sens et même nature

Acrobate Chuteur; les élèves maitrisent des enroulements latéraux arrières et avants seul et en coopération. Ils conservent des saisies sur l'adversaire et on construit l'utilisation d'appuis relais pour maitriser une chute en 2 ou 3 temps. En opposition les chutes sont enroulées mais pas forcément maitrisées et non contrôlées

Repères Quantitatifs:

Les élèves marquent des points sur des sorties de zone ou des mises en danger et des tombés sur des élèves peureux ou bagarreurs. Lors d'un rapport de force physique équivalent peu de point sont marqués surtout des sorties de zone

Repères qualitatifs:

L'opportuniste: ils réalisent des actions rapides et fluides sur des positions ou des déséquilibres données par l'adversaire. Les informations sont prises visuellement (jambes près ou loin), mais aussi au niveau des pressions ressenties sur le corps au niveau des saisies et /ou des points de contact du contrôle. Ils ont de vraies saisies

Acrobate Chuteur en opposition ; les élèves maitrisent des enroulements latéraux arrières et avants seul, en coopération et opposition sur des contextes connus (contrôle donné ou pas). Ils conservent des saisies sur l'adversaire et on construit l'utilisation d'appuis relais pour maitriser une chute en 2 ou 3 temps en opposition et acceptent les projections basses et cherchent à tomber sur le ventre.

Repères Quantitatifs:

Les élèves marquent des points sur des mises en danger sur des élèves forcenés. Lors d'un rapport de force équivalent des points sont marqués sur des SA et des combats aménagés dissymétriques (manches). La liaison debout/sol difficile donc peu de tombé

Constats

- Les programmes de collège 2015 proposent un nouveau cadre d'enseignement pour construire parcours de formation des élèves.
 - Par souci de clarté nous différencierons ce qui est :
 - Au niveau disciplinaire: atteindre les AFC dans les 4 champs d'apprentissage sur les 2 cycles d'enseignement

– Au niveau interdisciplinaire Viser les acquisitions des 5 domaines du socle qui reste la priorité!!!

Constats

- Le Champ d'apprentissage N° 4
- « Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel » = 3 types de APSA

 Sport de combat de préhension << Autres APSA de raquettes ou collectives dans les programmation (Packeps)

=> Interprétation = Sécurité & Manque de connaissance

Questions:

- Quelles formes de pratique ou DERC ou situations repères en lutte peut on proposer en Cycle 3 ?
- Quelles sont les acquisitions prioritaires en lutte atteindre les compétences du socle commun ?
- Quelles perspectives d'évaluation et donc repères de progressivité ?

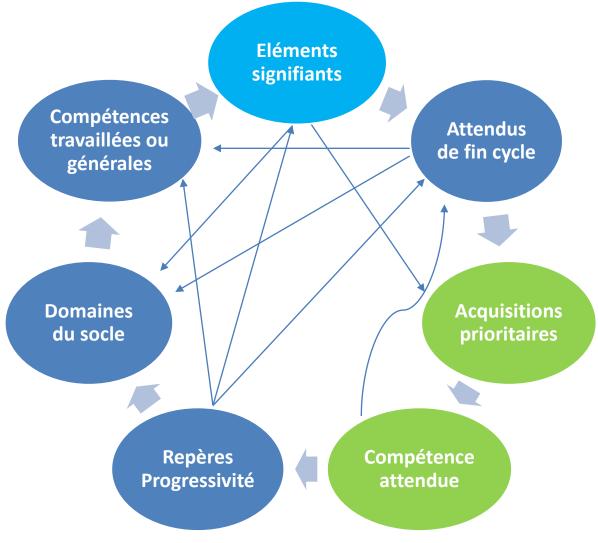
Explications personnelles des nouveaux Programmes

Une vue synoptique de propositions de l'application des nouveaux programmes en EPS dans tous les établissements

⇒Propositions de définition des nouveaux termes et de leur articulation avec nos propositions de traitement didactique et pédagogique de la LUTTE

Terminologie partagée

Programmes 2015 Ressources **Eduscol sur** l'évaluation **Cycle 2017 Propositions sur** l'académie de Créteil & C Sève et N Terret dossier EPS n°84



Vincent Rusquet 2019

Définitions de termes

• **DERC** : Dispositif d'Evaluation Révélateur de(s) Compétence(s) EPIC = *forme de pratique scolaire*

=> Evaluation Macroscopique

 Situations Repères: situation ponctuelle d'apprentissage et/ou d'évaluation révélatrice de l'acquisition des « passages obligés » ou autrement dit des acquisitions prioritaires choisies: les AFC et éléments signifiants des domaines du socle notamment (Académie de Créteil)

=> Evaluation Microscopique

Pour le groupe EPIC, Les fils bleus et fils rouges retenus sont révélés dans « les dispositifs d'évaluation révélateur de(s) compétence(s) »

= DERC

ou

Pour moi, **les situations repères** qui mobilisent des indicateurs de performance plus microscopiques

=> La performance devient « saturée en compétence » (Joël Dugal Ipr IA EPS)

=>L'idée est de trouver les moyen « d'évaluer au fil de l'eau » comme le suggère les programmes du S4C

Extr

Propositions de DERC ou situations d'évaluation permettant de situer l'élève par rapport au AFC et au socle

es Eduscol sur vier 2017

Concevoir des cont

d'évaluation dans les APSA

Il s'agit de concevoir, dans chacune des APSA, des contextes d'évaluation qui permettent à la fois de positionner l'élève sur une échelle de maîtrise des éléments du socle travaillés et d'évaluer son avancée vers les attendus de fin de cycle du champ d'apprentissage.

Il est préférable de ne pas réduire ces contextes à des situations terminales de fin de séquence d'apprentissage dans les APSA mais d'envisager ces contextes tout au long de la séquence d'apprentissage (voire du cycle). Ceci favorise la mise en place d'une évaluation en tant que

éléments signifiants et/ou attendu

Les illustrations APSA dans les « r programme » proposent des exem équipes selon leur contexte d'ense Propositions de situations repères (Acad Créteil) permettant d'évaluer des éléments significatifs du socle voir des AFC au fil de l'eau

« ressources ptés par les

Présentation des différentes situations d'évaluation au « fil de l'eau »

Repérez les *rôles émergeants* dans les différentes situations

et

l'activité des élèves aux différents moments

Quelques éléments de contexte

Vidéos de classes de 6^{ème} cycle 3

 Vécu d'une séquence de jeux de lutte en cycle 2 ou Cycle 3

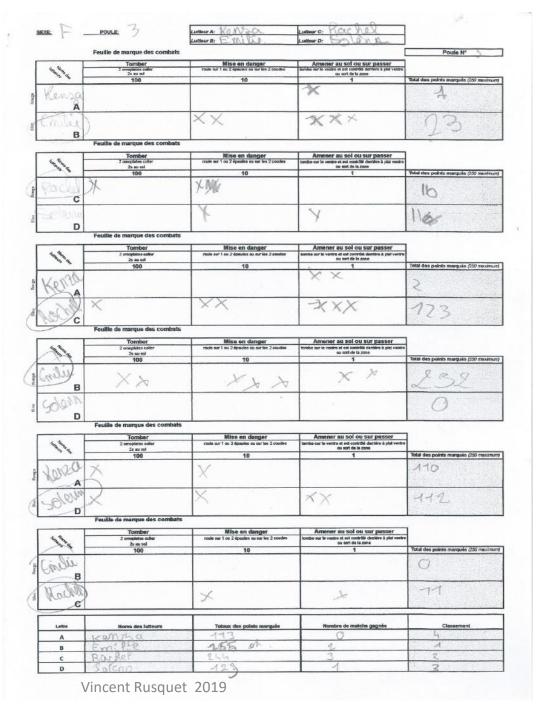
Séquence de 7 à 8 leçons de 1h20 à 1h30 d'EPS

• 2 séquences de lutte sont à suivre en cycle 4

3 situations supports de l'évaluation

- Combat en lutte mi-levée
- Le permis de chuter
- La situation des 30"
- => Aller voir les vidéos sur le site AEEPS IDF sur youtube

Exemple de Feuille de combat



Note d' efficacité dans l'utilisation des contrôles et des formes de corps sur un adversaire gardant des appuis au sol sur 7	Mon score indique que j'ai réalisé :	alors j'ai :
Maintenir son adversaire en position de tombé Réaliser à mi-hauteur sur un adversaire: au sol des retournements ou debout des décalages	Aucun tombé	0 sur 2
	au moins 1 fois 100 pts sur 3 combats	1 sur 2
	au moins 3 fois 100 pts sur 3 combats	2 sur 2
	Aucun point marqué	0 sur 5
	au moins 3 fois 1 pts sur 3 combats	1 sur 5
	au moins 1 fois 10 pts sur 3 combats	2 sur 5
	au moins 3 fois 10 pts sur 3 combats	3 sur 5
	au moins 4 fois 10 pts sur 3 combats	4 sur 5
	Plus de 4 fois 10 pts sur 3 combats	5 sur 5

Un évaluation sommative doit être juste, rapide, fiable et toujours à la disposition des élèves



« Exemple d'élèves calculant leurs notes à l'issue des combats » Les élèves en regardant leurs scores à la fin de leurs combats peuvent calculer eux mêmes leurs notes.

Un tableau récapitulatif des poules de l'évaluation et de la répartition des surfaces est à la disposition des élèves à chaque leçon.

Le nombre de victoire, les bonus ou malus par rapport à sa poule, le nombre de points marqués sont en rapport avec un barème de performance et de niveaux d'intériorisation des compétences.

Il faut toutefois donner au minimum 2 chances aux élèves en fin de cycles (2 leçons) pour prendre en compte les différences de niveaux de poules pouvant changer les scores de fin de leçon d'une séance à une autre.

On prendra alors la meilleure des 2 notes obtenues sur 2 séances par un élève

Vincent Rusquet 2019

Exemple de feuille de tournante aux points aux cotations dissociées sur une leçon

Les 10 points révèlent le fils rouge N° 1 de l'objet 1 et les différents codes peut être des contextes variés OU le passage de la situation grande boucle > petite boucle > exercice

Les différentes façons de coder les points marqués renseignent sur les moments de la leçon où les élèves *ont marqué* et donc réussi à stabiliser des acquisitions

Feuille de tournante aux	Tomber 2 omoplates coller 2s au sci	Mise en danger royle sur 1 ou 2 épaules	Amener au sol ou sur passer tombe sur le ventre, est contrôlé demère à plat	Total ce chaque	Inscreament
Noms Noms	100	40	ventre ou sort de la zone	lutteur	Class
RELLIACI BELLIACI		III XXX 000	\ X	132	E
EATHERINES ZETAES	11	0 X 11	×	242	/
Browling /		ONX	11	32	
Scherell	nt Rusquet 2019	000 1	0	142	1

• Le permis de chuter permet de savoir ce que l'élève ne maitrise dans les 2 rôles chuteur et projeteur en coopération et permet d'engager les élèves dans une démarche de conseil et de régulation des conduites de son partenaire

re des ises	Nom de l'évaluateu Techniques et sens de la réalisation	Images des prises du Chuteur »BLEU	Rentre le tient le par mains au r		Nombre de points (= nombre de croix)
1	« Le		>	0	1
2	plaqueur à genoux»		}	0	1
3	= contrâle Z jambes à genoux décalage avant	7	X	1	1
4	«l'uni-				
5	jambiste» =Décalage avant en	,	>	0	1
6	contrôle bras ceinture	ر ند _ع	X)	1
	Techniques et sens de la réalisation	Images des prises du « Projeteur »BLEU	Ne lâche pas les contrôles, verrous	Reste collé à l'adversaire	Cumul temporaire
1	« Le	Net Vis.	Ø	1	# 2
2	plaqueur à genoux> = contrôle 2 jambes		X	p	2
3	à genoux décalage avant	70	A		1
4	«d'uni-	<i>p</i> -,	1	J	2
5	jambiste» =Décalage avant en contrôle bras	1	1	1	2
6	ceinture	- is	d	2	2
oints	« carré rouge »	Note sur 20 :	Capital de	points sur 18	16

Le permis de chuter et faire chuter sans risque place l'ensemble des élèves dans le rôle de juge, observateur et conseiller lors du passage de l'épreuve.

A partir des critères de réussite simples proposés ci-dessous les élèves peuvent valider ou non la réalisation des prises de leurs camarades dévolution de la responsabilité de l'évaluation aux élèves.

Les élèves conseillent sur la réalisation des prises ratées en informant sur les critères ratés et en tentant d'interpréter la raison de l'échec.

Ces 3 critères garantissent pour les combattants une attitude et des comportements adaptés efficaces et sécuritaires aux chutes avant, latérales et arrières.

CR 1: le menton collé et la saisie de l'attaquant

Ce dernier garantit des enroulements vertébraux et enlèvent les gestes parasites en tant que chuteur.

CR 2 : Le maintien de la saisie continu durant la chute du projeteur, CR3 : Le maintien du contact continu durant la chute du projeteur, CR1 et CR 2 assurent d'éviter les doubles contacts du sol et du corps de l'attaquant pendant la chute sur le chute du source de douleur).

Rôles émergeants de ces situations

- ✓ Le combattant
- ✓ Le lutteur et les règles
- ✓ Le lutteur en sécurité
- √ L'apprenant & le partenaire
- ✓ L'arbitre-secrétaire-juge
- ✓ L'observateur commentateur coach

Rappel de l'autonomie des équipes pédagogiques EPS des établissements pour fixer les AFC et les domaines du socle à travailler et évaluer en EPS

de

C'est comme çà! On est trop fort en lutte !!! ;-)

17

SCO

signifiants et tes attendus de e qui seront travaillés au cours du cycle 4

Il s'agit de proposer, dans le projet pédagogique EPS, une programmation qui ne se ré à l'agencement d'APSA au cours du cycle, mais qui précise, ordonne et planifie les att fin de cycle et les éléments signifiants du socle travaillés et évalués dans ces APSA.

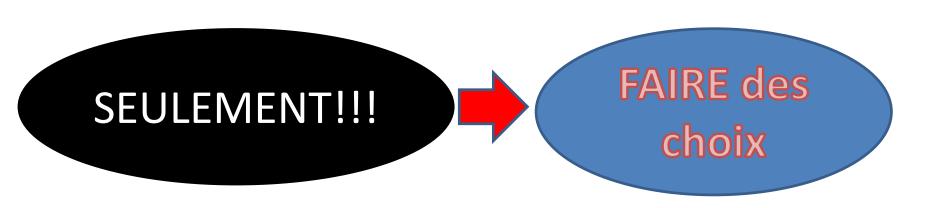
Cette programmation relève de choix pédagogiques, au regard des besoins des élèves au sein d'un établissement et d'une classe, afin de cibler les éléments signifiants du socle et les attendus de fin de cycle qui seront plus particulièrement travaillés au cours des séquences d'apprentissage dans les APSA supports. En effet l'enseignement d'une seule APSA ne peut viser l'ensemble des attendus de fin de cycle d'un champ d'apprentissage et des domaines du socle. C'est l'agencement des APSA au sein de la programmation qui doit couvrir l'ensemble des attendus de fin de cycle des champs d'apprentissage et les éléments signifiants des composantes du socle retenus pour l'EPS.

!! En LUTTE nous envisageons lci de travailler et évaluer l'ensemble des AFC dans toutes nos propositions MAIS nous envisagerons des combinaisons aux éléments du socle différentes

Liens entre les AFC et une pratique scolaire de la lutte

Analyse des Programmes 2015 et documents ressources

 Interprétation des ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 3 après un vécu de 12h effectives minimum de vécu en lutte



Analyse des attendus du champ d'apprentissage 4 de fin cycle 3 par rapport à l'activité support Lutte AVEC un **FILTRE « EPICURIEN »**

Repérer avec le code couleur rouge ou bleu les:

•Liens avec les fils rouges possibles => Par raple l'expérience corporelle recherchée à faire vivre dans le champ d'apprentissage N° 4 et aux aspects technico tactiques ou moteurs attendus

•Lien avec les fils bleus => Par rapport aux attentes méthodologiques, sociales, relatives à la santé et à la culture

Vincent Rusquet 2019

Cycle 3	LA LUTTE Support du Champ d'apprentissage N°4		
Cycle 3	"Conduire et maitris	er un affrontement collectif ou interindividuel"	
Les "Attendus	Interprétation dans l'APSA:	Principes pour envisager des propositions didactiques et pédagogiques	
de fin de cycle"	LUTTF	Frincipes pour envisager des propositions didactiques et pedagogiques	
" En		Propositions de situations de combats en fin de	
situation	Aménagement progressif sur	séquence en lutte mi levée en maitrisant le	
aménagée ou	la hauteur du combat et la	« Chuter et faire chuter sans risque en	
à effectif	distance de charge	coopération sur un contrôle sur 2 jambes (cycle 3)	
réduit,		(=Prérequis pour se lever à un des lutteurs en fin	
		de séquence durant le combat mi levé)	
	Aider l'élève à:		
« S'organiser	- Se reconnaître deminant ou	=> Aménagement provoquant des déséquilibres potentiels sur des actions de pousser ou tirer de	
tactiquement	d	l'adversaire par exemple :	
pour gagner			
le duel ou le	Rôle du Combattant	- Imposer la règle de « faire sortir à l'extérieur =	
match en		1point »	
identifiant			
les situations	technique de pour	-Proposer Les opportunités exploitées doivent	
favorables de	marquer	rester simples , très accessibles et si possibles essentiellement visuelles pour des élèves de cycle	
marque. »	!! Il faut gagner pour	3 ou une première séquence	
	atteindre l'AFC ???		

Cycle 3	LA LUTTE Support du Champ d'apprentissage N°4		
Cycle 3	"Conduire et maitrise	er un affrontement collectif ou interindividuel"	
Les "Attendus	Interprétation dans l'APSA:	Principes pour envisager des propositions didactiques et pédagogiques	
de fin de cycle"	LUTTE		
	Aide	> Garantir un engagement en toute sécurité et	
	- C	e des élèves par :	
	Rôles de <u>Combattant</u>	et situations d'opposition avec des saisies ou	
	partenaire en situatio	los initious	
« Maintenir		combate on « lutto mi lováo » pácoccitant	
un		obtention d'un permis de chuter	
engagement	agir en	- Limiter l'apprentissage à des prises où le	
moteur		défenseur garde des appuis au sol (Mgh - et info	
efficace sur	- Analyser le rapport de force	kiné/ sol). = Retournement et décalage	
tout le	simple (dominant/dominé)	- Maitriser des relais d'appuis lors des prises	
temps de	pour agir de façon raisonnée	(chute en 2 tps et maitrise du déséquilibre,	
jeu prévu.»	selon son statut et adopter	- Instaurer la règle de « faire sortir à l'extérieur =	
	un tonus postural et	1point » (chutes lancées enroulées >> chutes	
réaliser des situa	musculaire adapté pour	plaquées dangereuses et amplification des	
	réaliser des situations allant de	déséquilibre adverses potentiels)	
	coopération à l'opposition.	Rusqueiter le tps de combat à 3min max (=réf UNSS)	

Cycle 3	LA LUTTE Support du Champ d'apprentissage N°4		
<u> </u>		triser un affrontement collectif ou interindividuel"	
Les "Attendus de fin de cycle	Interprétation dans UADSA	nvisager des propositions didactiques et péda	gogiques
	Aider		
	- Col Dâlas da sanda de la collection de	pect des autres par :	
	Roles de compattant,	des rituels et du respect de	e règles
« Respecter	secrétaire –juge et de p	partenaire en	
les	situation de coopération	n et en situation Abats à performance collec	tive
partenaires,	d'opposition asyr		
les	d _e	nt des situations d'apprentissage	
adversaires			en
et	d'oppo	asymétriques et de répétition	
l'arbitre. »	pour permeta a re		
	d'apprendre - Partager les connaissances sur la manipulation de		
		CR simples (100/10/1) et sur la chute et savo	oir
	un partenaire à partir de CR	ton , saisie et collé)	
	simples		
« Assurer	Aider l'élè	ssage dans tous les rôles	sociaux
différents	dans les		
rôles	que c Rôles de coach -	-observateur, rôles d'arbitre et de secré	taire en
sociaux	d'arbi co-arbitre secr		ttro on
inhérents à	juge, d	rétaire-juge, tions réalisées et les me score parlant en tant que se	
l'activité et	secréta	s résultats fiables en faisant c	
à	d'apprentis.	une poule lors des prestations de	•
l'organisati	d'évaluation	assurant la comptabilité des points v	
on de la		codés, des victoires et des classements sur l	

Cycle 3	LA LUTTE Support du Champ d'apprentissage N°4 "Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel"		
Les "Attendus de fin de cycle	Interprétation dans l'APSA : LUTTE	Principes pour envisager des propositions didactiques et pédagogiques	
« Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter. »	Rôle du Comba évaluateur et c erreul étapes necessal le progrès - entrer en interaction pour comprendre son résultat et faire un bilan qualitatif de sa prestation		

Conclusions au Cycle 3

Les attendus de fin cycle 3 sont peu explicites et peuvent s'interpréter de manières diverses en lutte.

Les visées sont suffisamment générales pour se gérer à des niveaux différents de pratique

=> cibler des contenus d'ordre moteur, social et méthodologique plus précis en fonction des élèves ET des contraintes d'enseignement

Conclusions au Cycle 3

EXEMPLES Champ d'apprentissage 4

- Cycle 3=AFC1 « S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. »
- Cycle 4 = AFC1 « Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe

Conclusions au Cycle 3

Nous retenons que:

 les AFC font émerger différents rôles sociaux à faire vivre aux élèves : combattant, partenaire, arbitre, secrétaire-juge , coach-évaluateur

 La situation révélatrice des AFC et donc des compétences du socle (DERC) peut être aménagée pour permettre aux élèves débutants de vivre une expérience de combat en toute sécurité.

Suite des conclusions au Cycle 3

 Nous postulons que les « situations favorables de marque » seront assurées par la règle de la sortie de combat et les contrôles mixtes proposés en situation de combat

4. Une pratique de la lutte debout

- ⇒ prérequis du « savoir faire chuter et faire chuter sans risque »
- ⇒ des choix de contexte de chute

Suite des conclusions au Cycle 3

- 5. En sport de combat de préhension la gestion de la sécurité active des combattants amène à mesurer son engagement d'un point de vue énergétique mais surtout émotionnel et moteur.
- => la chute et l'affrontement au contact direct sur le corps de l'autre obligent les élèves à *construire des repères en équilibre de couple* différents d'une posture et une mobilité de terrien classique.
- => En cycle 3, la gestion de ce nouvel état d'équilibre devient une priorité et doit permettre aux élèves de construire des automatismes dans des situations de déséquilibre et de chute à 2 de plus en plus diverses

Un Objet d'enseignement Moteur Commun à la portée de TOUS

Notre option est de proposer pour le cycle 3 au regard:

- des attentes motrices des AFC,
- de notre connaissance du niveau de pratique des élèves de 6^{ème}
- dans l'idée de construire une certaine unité nationale quand aux attentes dans cette APSA support d'un point de vue moteur

2 objets d'enseignement moteurs communs pour toutes les propositions de d'acquisitions Prioritaires en lutte

quelque soit le contexte :
« Réaliser, en le contrôlant à mi-hauteur, un
retournement (ou décalage debout) appropriée au
contexte sur un adversaire gardant des appuis au
sol pour l'amener et le maintenir en position de
« tombé » . »

« Savoir chuter et faire chuter sans risque en coopération »

Pourquoi? Réaliser en le contrôlant à mi-hauteur son adversaire, des techniques sur un adversaire gardant des appuis au sol

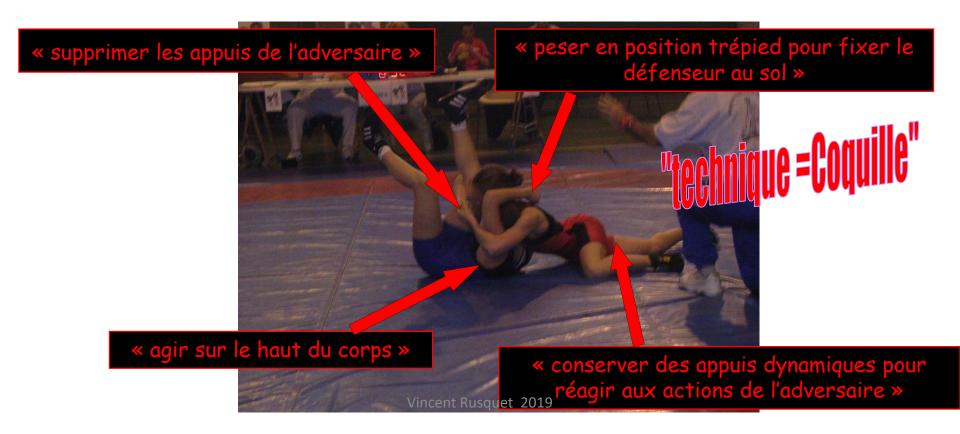
- Réaliser des chutes en équilibre de couple avec peu de hauteur (Ep=Mgh) = SECURITE
- Construire et maitriser des contrôles réinvestissables debout =
 APPRENTISSAGE + FACILE
- Formes de corps en retournement avant, latéral et en rotation permettant contrôle visuel de l'action au sol et sentir les pressions au niveau des saisies et contact plus facile. = APPRENTISSAGE + FACILE
- **Diminuer les déplacements et leurs vitesses** au sol des lutteurs pour faciliter les contacts (Ec=1/2 Niv2) = SECURITE

Pourquoi? Réaliser en le contrôlant à mihauteur son adversaire, des techniques sur un adversaire gardant des appuis au sol

- Construire des premiers contrôles efficaces au sol sans risque =
 Apprentissage + Facile
- Respecter des principes d'efficacité simples valables pour toutes les actions au sol pour passer du peureux au forcené :
 - « Peser » ou « mettre du poids »
 - « Supprimer les appuis » ou « faire le ménage »
 - « Agir et réagir en fonction des actions de l'adversaire » (absorber la force de l'autre et mettre des appuis en opposition au déplacement)
 - « Coller son adversaire »
 - « Verrouiller les cadenas » ou « serrer le coudes »
 - = Apprentissage + facile

Les principes d'efficacité au sol

Noter que les principes d'efficacité donnés précédemment valident toutes « les finales»



ATTENTION!! Les équipes pédagogiques peuvent opérer d'autres choix au regard des besoins moteurs identifiés chez leurs élèves pour leur parcours de formation et selon leur mode de traitement de l'APSA Lutte.

=> Ces choix sont personnels et n'engagent que MOI.

Domaines du socle retenus Éléments signifiants Compétence travaillées	Attendus de fin de cycle Rôle(s) associé(s)	Acquisitions prioritaires dans l'APSA
_Domaine 1.4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps S'exprimer par des activités, physiques, sportives ou artistiques Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité	AFC: S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque ROLE 1: le lutteur à mi-hauteur	Réaliser un retournement approprié au contexte sur un adversaire gardant des appuis au sol pour l'amener et le maintenir en position de « tombé » (finale).
_Domaine 2: Les Méthodes et outils pour apprendre Coopérer et réaliser des projets Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.	 AFC : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu ROLE 2 : le lutteur- partenaire 	Adapter son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la situation de combat pour apprendre
Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen Comprendre la règle et le droit Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.	• AFC: Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. .ROLE 3 : l'arbitre	Savoir arbitrer et observer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat
Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques Mettre en pratique des comportements simples respectueux des autres, de l'environnement, de sa santé Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas mettre en danger soi et les autres.	AFC : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre ROLE 4 : le lutteur en sécurité	Savoir chuter et faire chuter sans risque un adversaire debout conservant des appuis au sol
Domaine 5 : la formation de la personne et du citoyen Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde Maitriser des techniques variées pour enrichir son patrimoine culturel lié à l'activité	AFC: Assurer différents rôles inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe ROLE 5 : le lutteur- en sécurité variateur Vincent Rusquet 2019	Réaliser une démonstration de techniques variées sur un adversaire conservant des appuis au sol pour savoir chuter et faire chuter sans risque debout et/ou le retourner au sol

Construire une pratique scolaire de la lutte avec les nouveaux programmes



Ce que l' on retient pour rester dans de la lutte et « vivre une tranche de vie »



Règlement adapté simplifié sur les 2 Cycles d'enseignement 3 et 4



Des objets
d'enseignement et/ou
contenus prioritaires
ciblés et
complémentaires au
S4C et AFC

Ce que l'on peut aménager pour permettre d'adapter la pratique aux ressources des élèves (sécurité et pouvoir moteur) et répondre à des attentes éducatives



Des aménagements et situations structurées et adaptés pour le Cycle 3 et le Cycle 4 Règle de Faire sortir l'adversaire de la zone = 1point

Intérêts:

1/Sécurité avec chute enroulée 2/ Créer un contexte offrant des opportunités d'attaque 3/ Intérêt culturelle

Pourquoi? Une identification simplifiée des cotations MD =10points

- Simplifier la lecture pour l'arbitre des mises en danger par une mise en contact des épaules = acte concret dans l'espace (Difficulté de lire les 90° par rapport au sol ou 45° quand sur les fesses)
- Se sentir concrètement en danger en tant que lutteur. Permettre d'avoir des repères proprioceptifs et kinesthésiques sur la position de son corps par rapport au sol en mise en danger pour un élève débutant.
- Incitation des lutteurs à enchaîner leurs actions au sol sur le haut du corps et donc d'obtenir plus facilement un tombé.
- Pas de distinction entre une mise en danger debout et au sol difficile à juger sur certaine position en combat

Pourquoi? Survalorisation du Tombé à 100pts

- Les 100 points survalorisent l'action du tombé = Essence de l'activité
 - ⇒limite l'effet de la défaite par KO = Pratique scolaire
- ⇒Toutes les actions en intention sont orientées pour l'obtenir. L'intérêt de contrôler adversaire

Pourquoi? Le rituel et la limite de points sur un combat

- Rituel nécessaire pour accepter victoire et/ou défaite et respecter adversaire. D3
- **Définir les temps où le contact sur les zones tabous** du corps sont autorisées et acceptés D3
- Permettre aux élèves de se concentrer avant de combattre D2
- Limiter les combats à 250pts maximum = grande supériorité technique et construction d'un barème par rapport à la partie performance de l'évaluation D3

Pourquoi? Une surface ronde de diamètre évolutif

La surface de combat est ronde de combat au diamètre évoluant avec le niveau, l'âge et la hauteur de la lutte utilisée (sol, mi-hauteur, debout). De 3m à 5m de diamètre

- ⇒Rester dans le cercle malgré des actions offensives ou défensives de plus en plus amples.
- ⇒Augmentation les écarts entre les surfaces de combat pour limiter le risque de contact entre des lutteurs des autres zones lors des sorties (surface de protection).
- ⇒**La zone est ronde** pour respecter la dimension culturelle des diverses luttes,
- ⇒Favoriser des déplacements latéraux et replacements spécifiques pouvant être exploités comme opportunité ou moyen d'action en combat.
- ⇒**Pas de stratégie de coin** en lutte contrairement à la boxe.

Démarche et organisation de l'enseignement en lutte

Conduites du prof : Où êtes vous ? Comment se déplacent-ils ?

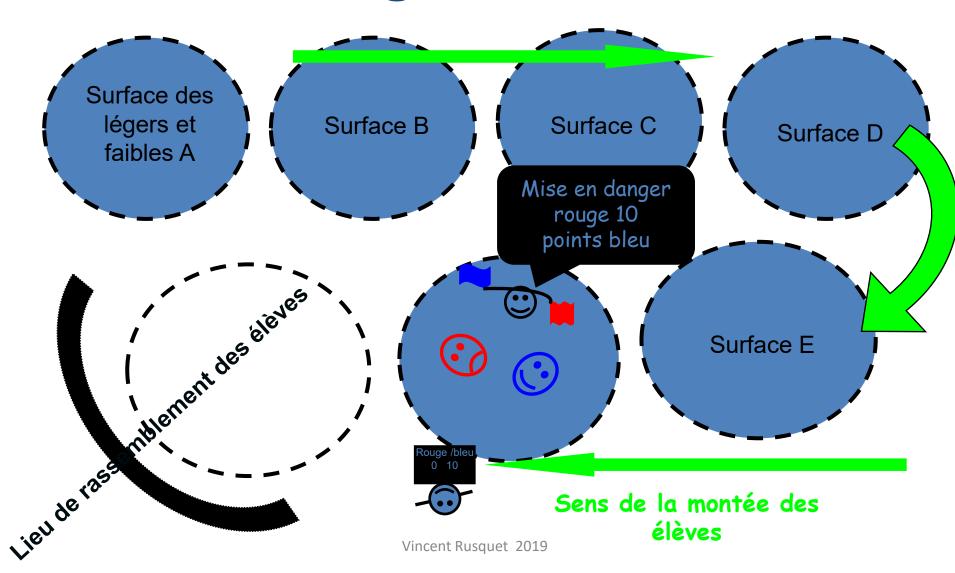
Espace : type d'espace un carré des zones de chutes ou de renversement , des zones ou l'on ne peut pas bouger

Les élèves inactifs ou qui sont secrétaires sont contre les murs,

Le prof se déplacent toujours en longeant les murs pour conserver une maîtrise du déroulement du cours.

Montrer pendant la leçon où vous êtes et où vous vous déplacez pour intervenir !!! La place des élèves doit être définie à tous les moments de la leçon

Démarche et organisation de l'enseignement en lutte



Travaux de Nicolas Terret

- Conserver une cohérence dans les situations que vous proposez
- => Jouer peu sur les variations du règlement pour faciliter son appropriation parles élèves, permettre l'autoévaluation constante sur toute les phase d'apprentissage et garder l'élève dans une contexte située qu'il connait

Pourquoi ce règlement de lutte scolaire

- Evaluation Formatrice et formative à travers un score parlant (Stephane Bellard)
 - Volume des actions connus
 - Types d'actions connues

Exemple un élève marquant 243 points a réalisé 10 actions côtés et a maitrisé 2 finales pour obtenir 2 tombés et a réussi 4 retournements en mettant en danger son adversaire 4 fois.

En cas de complaisance prendre en compte la différence de score.

- Evaluation sommative simplifiée en exploitant un des Principes de la manifestation d'un comportement habile = « la stabilité »
- Minoration de l'effet du KO lié au tombé et donner une seconde chance

- Score du combat en 250pts ou 2 min 30
 - 100points = tombé
 - 10 pts = mise en danger
 - 1 pt = Sortie de zone ou passage arrière



Indicateur de perf le nombre de 10points marqués indicateur de STABILITE u comportement habile (Leplat

Pailhous)

Aiguillage des apprentissages / Points des combats individuels

- -Pas de points => W sur émotions
- Bcqs 1 points
- =>Techniques pour mise en danger
- Bcqs 10 points => Liaison debout/sol
- Bqs 100points => augmenter rapport d'opposition Vincent Rusquet 2019

Score Performance =

Somme des points marqués et/ou encaissés => barèmes à partir de combat en 250 points

Continuité pédagogiq ue (N Terret 2017) Règlement identique en C3 et C4

De la simplicité

À

la complexité

de la gestion des programmes EPS

« On passe d'une conception en 2D de l'EPS à une conception en 3D »

J. Gibon, EPIC, 2017

Une option en LUTTE qui se discute!!!

⇒Des propositions COMMUNES sur les acquisitions du domaine 1-4 (globalement) exclusivement liés à la motricité (Fils rouges)

⇒Des propositions CHOISIES PAR RAPPORT AU CONTEXTE (besoins des élèves) sur les acquisitions des autres domaines en rapport avec les apprentissages (D2), les règles (D3), la santé (D4) et la culture (D5) (Fils bleus)

Une option en LUTTE qui se discute!!!

A partir des 4 fils Bleus dans les 4 autres domaines proposés en lutte

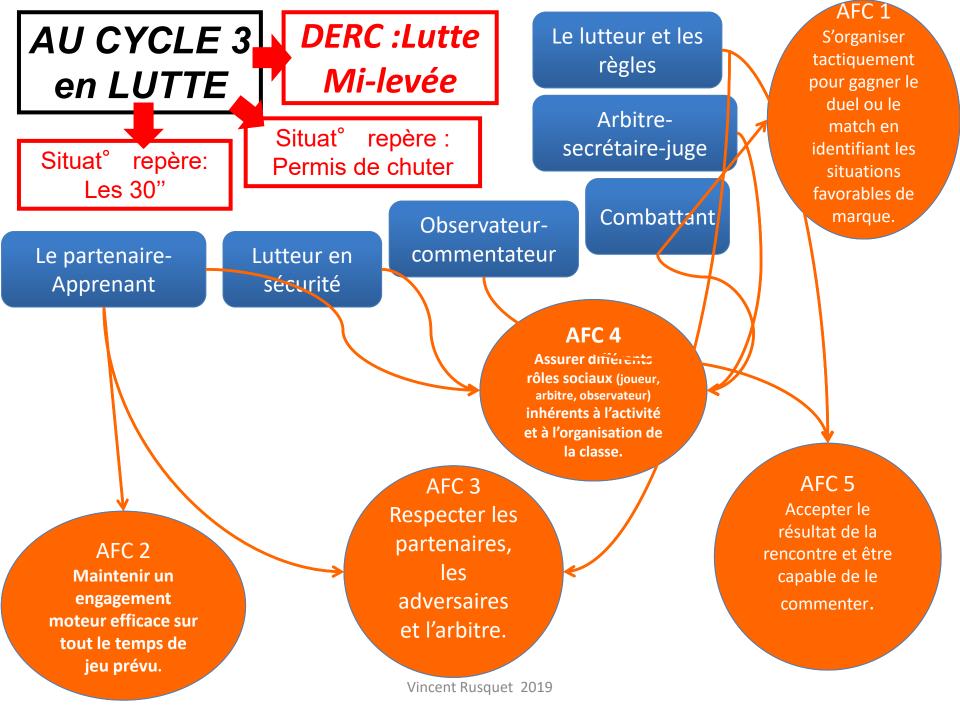
- **⇒Une PRIORISATION**
- ⇒sur ces 4 domaines en fonction des besoins caractéristiques de élèves des établissements sans prétendre à l'exhaustivité
- Pour reprendre les propos C Sève et N Terret « Ces compétences générales offrent des ancrages pour inscrire le projet pédagogique EPS dans les enjeux du projet d'établissement en facilitant la détermination de « Majeures » dans le parcours de formation de l'élève »

Propositions de contenus en Lutte et articulation aux différents éléments

Vous trouverez donc des **propositions d'acquisitions prioritaires** et compétences de fin de cycle 3 qui répondent :

- => Au domaine 1 Les langages pour penser et communiquer (composante 4) et au domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre
- => Au domaine 1 Les langages pour penser et communiquer (composante 4) et au domaine 3 La formation de la personne et du citoyen
- => Au domaine 1 Les langages pour penser et communiquer (composante 4) et au domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques
- => Au domaine 1 Les langages pour penser et communiquer (composante 4) et au domaine 5 Les représentation du monde et l'activité humaine

Tous les AFC sont pris en compte à travers les divers rôles



Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise Sati	Très bonne Maîtrise
Combattant => DERC 1 de compétence	AFC1 « S'organiser tactiquement pour gagner le duel favorables de marque » est acquis si dans ce rôle l'élève a marqué:		De 3 X 10pts marqués A 4 X 10pts marqués De 1x100pts marqués A 2x 100Pts marqués	De 5 X 10pts marque. QU.+ De 3x100pts marqués QU.+	
L'observateur Commentateur => DERC 1 de compétence 1	Observer collectivement la gestion de la sécurité des lutteurs, la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées.	sestion de la sécurité des actions et leurs nécessite une coints d'un combat et cotations. Observe confirmation pour la commenter les actions peu les gestes cotation des points et le		En coopérant associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste le permis de chuter	Seul, associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste le permis de chuter
L'arbitre et le juge => DERC 1 de compétence	Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées	Co-Arbitrage influencé et ne connaît pas les règles	Co-Arbitrage neutre se trompe régulièrement en arbitrant	Co Arbitrage impartial Connaît et fait applique les règles	Idem mais seul+ Objectif + Optimise le temps de combat en tant qu'arbitre
Le lutteur en sécurité => Situation repère du permis de chuter N1	Savoir chuter et faire chuter sans risque debout un adversaire conservant des appuis au sol	Obtient moins de 12 sur 20	Obtient moins de 16 sur 20	Obtient 16 sur 20 au plus	Obtient 20 sur 20
Le lutteur-apprenti => situation repère des 30"	Adapter son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la	Réalise moins de 2 prises en 30"	Réalise 3 à 4 prises au contexte en 30"	Réalise 5 prises en	Réalise 6 ou + prises en
Le partenaire => situation repère des 30"	situation de combat pour apprendre		Rusquet 2019		30

	-	A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH			
Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satire	المحرد Honne Maîtrise
Combattant		De 0pt marqué A 1 X 10pts marqués De 3 X 1pt marq A 2 X 10pts marqués	The state of the s	CONT. CONT. CO. CO. CO. CO. CO. CO. CO. CO. CO. CO	De 5 X 10pts marque.
=> DERC 1 de compétence	appuis au sol pour l'amener et le maintenir en position de « tombé » (finales).		De 1x100pts marqués A 2x 100Pts marqués	De 3x100pts marqués	
L'observateur Commentateur	Observer collectivement la gestion de la sécurité des lutteurs, la cotation des	Reconnaît peu les actions et leurs	Attitude engagé mais qui nécessite une	pérant associe la ca jon aux actions	Seul, associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir
=> DERC 1 de compétence 1	réalisées	FC2 « Mainte ment moteur	ealisées et juge à partir des 3 critères de façon juste le permis de chuter	des 3 critères de façon juste le permis de chuter	
L'arbitre et le juge => DERC 1 de	sécurité et la Acquis	e temps de je si l'élève est a	Co Arbitrage impartial Connaît et fait applique	Idem mais seul+ Objectif + Optimise le temps de combat	
compétence	réalisées SUIVAN	ts dans les 1, 2		les règles	en tant qu'arbitre
Le lutteur en sécurité => Savoir chute chuter sans risque debout		retenus : Obtient moins de 12	Obtien 'ns de 16	Obtient 16 sur 20 au plus	Obtient 20 sur 20
Situation repère du permis de chuter N1	un adversaire conservant des appuis au sol	sur 20	su.	Obtient 16 sur 20 au pius	Obttent 20 sur 20
Le lutteur-apprenti => situation repère des 30"	Adapter son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la	Réalise moins de	Réalise 3 à 4 prises	Réalise 5 prises en	Réalise 6 ou + prises en
Le partenaire => situation repère des 30"	situation de combat pour apprendre	2 prises en 30" Vincent	au contexte en 30" Rusquet 2019	30"	30"

Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satis	Tràs honne Maîtrise
Combattant	Réaliser une technique appropriée au contexte (en décalage debout et en retournement au sol) sur un adversaire gardant des	De Opt marqué A 1 X 10pts	De 3 X 1pt marq A 2 X 10pts marq	De 3 X 10pts marqués A 4 X 10pts marqués	De 5 X 10pts marque.
compétence	appuis au sol pour l'amener et le maintenir en position de « tombé » (finales).	marqués		De 1x100pts marqués A 2x 100Pts marqués	De 3x100pts marqués
L'observateur Commentateur => DERC 1 de compétence 1	Observer collectivement la gestion de la sécurité des lutteurs, la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées.	Reconnaît peu les actions et leurs cotations. Observe peu les gestes dangereux	Attitude engagé mais qu' nécessite une confirmation cotation de set le	cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste le permis de	Seul, associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste le permis de chuter
L'arbitre et le juge => DERC 1 de compétence	partenaires l'arbitre » e	Respecter les , les adversain est acquis si l'é suivants dans	Co Arbitrage impartial Connaît et fait applique les règles	Idem mais seul+ Objectif Optimise le temps de combat en tant qu'arbitre	
Le lutteur en sécurité =>	Sa chu. 2 c	ou 3 rôles:	s de 16		0.
Situation repère du permis de chuter N1	un adversaire conservant des appuis au sol	sur 20	sur _	Obtient 16 sur 20 au plus	Obtient 20 sur 20
Le lutteur-apprenti => situation repère des 30"	Adapter son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la	Réalise moins de	Réalise 3 à 4 prises	Réalise 5 prises en	Réalise 6 ou + prises en
Le partenaire => situation repère des 30"	situation de combat pour 2 prises en 30" au co		au contexte en 30" Rusquet 2019	30"	30"

Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise sating	T-As bonne Maîtrise
Combattant => DERC 1 de compétence	Réaliser une technique appropriée au contexte (en décalage debout et en retournement au sol) sur un adversaire gardant des appuis au sol pour l'amener et le maintenir en position de « tombé » (finales).	De 0pt marqué A 1 X 10pts marqués	De 3 X 1pt marq A 2 X 10pts marq	De 3 X 10pts marqués A 4 X 10pts marqués De 1x100pts marqués A 2x 100Pts marqués	De 5 X 10pts marque. QU + De 3x100pts marqués QU +
L'observateur Commentateur => DERC 1 de compétence 1	Observer collectivement la gestion de la sécurité des lutteurs, la cotation des points d'un combat et commenter les actions	Reconnaît peu les actions et leurs cotations. Observe peu les gestes er différents i	Attitude engagé qui nécessi e confir pour la cota es points	cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste	Seul, associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste le permis de chuter
L'arbitre et le juge => DERC 1 de compétence	1	oueur, arbitre nhérents à l'ac	ctivité	Co Arbitrage impartial Connaît et fait applique les règles	Idem mais seul+ Objectn Optimise le temps de combat en tant qu'arbitre
Le lutteur en sécurité => Situation repère du permis de chuter N1	Acquis si l'élèv suivants d des appuis au sol	res est aux niv ans les 4 rôles	do 45	Obtient 16 sur 20 au plus	Obtient 20 sur 20
Le lutteur-apprenti => situation repère des 30"	Adapter son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la	Réalise moins de	Réalise 3 à 4 prises	Réalise 5 prises en	Réalise 6 ou + prises en
Le partenaire => situation repère des 30"	situation de combat pour apprendre	2 prises en 30" Vincent	au contexte en 30" Rusquet 2019	30"	30"

Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne Maîtrise
combattant appropriate décala retour	Réaliser une technique appropriée au contexte (en décalage debout et en retournement au sol) sur un adversaire gardant des	De 0pt marqué A 1 X 10pts marqués	De 3 X 1pt marqué A 2 X 10pts marqués	De 3 X 10pts marqués A 4 X 10pts marqués	De 5 X 10pts marqués gu +
=> DERC 1 de compétence	appuis au sol pour l'amener et le maintenir en position de « tombé » (finales).			De 1x100pts marqués A 2x 100Pts marqués	De 3x100pts marqués gg.+
L'observateur	Observer collectivement la	Reconnaît peu les	Attitude engagé mais qui	copérant associe la	Seul, associe la cotation a
Commentate AF	C5 « Accepter le encontre et être commen	capable de le ter.»	nécessite une la	cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon cte le permis de chuter	actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste le permis de chuter
L'arbitre et le ji => DERC 1 de compétence	Acquis si l élève iveaux suivants d rôles	ans les 1 ou 2	en arbitrant	Co Arbitrage impartial Connaît et fait applique les règles	Idem mais seul+ Objectif + Optimise le temps de combat en tant qu'arbitre
Le lutteur en sécurité => Situation repère du permis de chuter N1	Savoir chuter et faire chuter sans risque debout un adversaire conservant des appuis au sol	Obtient moins de 12 sur 20	Obtient moins de 16 sur 20	Obtient 16 sur 20 au plus	Obtient 20 sur 20
Le lutteur-apprenti => situation repère des 30"	Adapter son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la	Réalise moins de	Réalise 3 à 4 prises	Réalise 5 prises en	Réalise 6 ou + prises en
Le partenaire => situation repère des 30"	situation de combat pour apprendre	2 prises en 30" Vincent	au contexte en 30" Rusquet 2019	30"	30"

DES CHOIX CIBLES



Des réponses communes en terme de contenus, de démarche et d'évaluation sous des focales différentes selon les domaines visés

Quelques aménagements de la forme de pratique pour augmneter l'impact des acquisitions visées dans les domaines majeurs en EPS

Vincent Rusquet 2019

AU CYCLE 3 en LUTTE

DERC :Lutte Mi-levée

Le lutteur et les règles

tre-

ire-juge

du citoyen »
CG:" partager des règles,
assumer des rôles et des
responsabilités= assumer des
rôles spésifiques à l'APSA,
respecter des règles, assurer

Situat° repère: Les 30" Situat° repère : Permis de chuter

Observateur- Combattant

secré

coach

commentateur -

Le partenaire-Apprenant Lutteur en sécurité

Variable : Derc Lutte Mi-levée en relais

Domaine 1

sécurité pour soi et autrui

Domaine 3

" La formation de la personne et

Les langages pour penser et communiquer

CG: Développer sa motricité et apprendre avec son corps = '= techniques spécifiques, ressources pour agir,...

Domaine 2

" Les outils et méthodes pour apprendre »

CG: "S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique ,les méthodes et outils pour apprendre"= apprendre par l'observation de son activité ,Répéter un geste pour le stabiliser...

Domaine 4

"Les systèmes naturels et les systèmes techniques » CG:" Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière'= adapter de son engagement physique à ses possibilités physique pour ne pas se mettre en danger"

Vincent Rusquet 2019

Domaine 5

"Les représentations du monde et l'activité humaine

CG: "s'approprier une culture physique sportive et artistique= savoir situer sa performance à l'échelle humaine, comprendre et respecter l'environnement des APSA

Da façon plus précise, les 4 propositions qui suivent sont des exemples de compétences et acquisitions prioritaires qui répondraient aux attendus de fin de cycle 3 ainsi qu'au domaine 1 du socle composante 4 qui constitue, pour nous, la spécificité motrice de notre discipline.

(!! Le domaine 5 aussi mais cette dichotomie est plus simple à gérer)

De plus ces 4 propositions par cycle tentent de répondre respectivement à UNE PRIORITE MAJEURE sur 1 des 4 autres domaines.

=>Ces exemples **constituent donc des outils** sur lequel vous pouvez vous référer *pour répondre aux exigences locales en terme de besoins éducatifs dans vos établissements*!

Domaine 1

Les langages pour penser et communiquer Composante 1.4

ROLE: Le lutteur Combattant

Domaines du socle retenus Éléments signifiants Compétence travaillées	Acquisitions prioritaires dans l'APSA	Attendus de fin de cycle
Domaine 1.4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps	 Accepter la confrontation et maitriser ses émotions durant un combat 	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu
S'exprimer par des activités, physiques, sportives ou artistiques Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité	 Réaliser un retournement approprié au contexte sur un adversaire gardant des appuis au sol pour l'amener et le maintenir en position de « tombé » (finale). 	 S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque

Rôle 1 : Le Lutteur à Mi-hauteur => Maîtrise FRAGILE

L'équilibre et le déséquilibre de couple :

La Lutteuse en noire (Leçon N°2 de la séquence) reste en trépied à distance de l'autre bras tendus. Elle préserve jusqu'à la chute un certaine rectitude. Elle adopte une attitude de redressement (terrien)

L'exploitation de la force ou de l'opportunité pour réalisation des actions au sol:

La lutteuse exploite un déséquilibre adverse entrainé par les actions en force de poussée qu'elle réalise sur le corps de l'autre avec les main à plat

> Efficacité des retournements :

La lutteuse n'a pas de saisies sur le corps de l'autre (donc pas de contrôle et exerce une poussée horizontale sans mettre de poids avec son corps pour fixer l'axe de rotation sur le corps de l'adversaire

Rôle 1 : Le Lutteur Combattant => Maîtrise SATISFAISANTE

> L'équilibre et le déséquilibre de couple :

La lutteuse Rose *prend appuis sur le corps de son adversaire et reste collée* durant tout le déséquilibre . Elle a un contrôle verrouillé jusqu'au sol et réalise une liaison mi hauteur sol efficace

L'exploitation de la force ou de l'opportunité pour réalisation des actions au sol:

La lutteuse supprime les appuis à l'opposé de son corps réduit le polygone de sustentation et pousse dans le sens des appuis supprimés pour exploiter se déséquilibre potentiel (= exploitation du + petit angle de stabilité)

> Efficacité des retournements :

Fixe les appuis du défenseur en pesant avec son tronc et grâce à son contrôle et pousse avec ses jambes pour créer une force au point de contact du contrôle. Elle enchaine avec une finale au sol

Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne Maîtrise
Combattant	Domaine 1.4: Le communiquer	es langages pour	r penser et	De 3 X 10pts marques A 4 X 10pts marqués	De 5 X 10pts marques
=> DERC 1 de compétence	•	ant au C3 : ar des activités, tistiques » acqu		De 1x100pts marqués A 2x 100Pts marqués	De 3x100pts marqués gu.+
L'observateur Commentateur => DERC 1 de compétence 1	gestion de la sécurité des lutteurs, la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées.	actions et leurs cotations. Observe peu les gestes dangereux	nécessite une confirmation pour la cotation des points et le jugement des chutes	En coopérant associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste le permis de chuter	Seul, associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste le permis de chuter
L'arbitre et le juge => DERC 1 de compétence	Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées	Co-Arbitrage influencé et ne connaît pas les règles	Co-Arbitrage neutre se trompe régulièrement en arbitrant	Co Arbitrage impartial Connaît et fait applique les règles	Idem mais seul+ Objectif + Optimise le temps de combat en tant qu'arbitre
Le lutteur en sécurité => Situation repère du permis de chuter N1	Savoir chuter et faire chuter sans risque debout un adversaire conservant des appuis au sol	Obtient moins de 12 sur 20	Obtient moins de 16 sur 20	Obtient 16 sur 20 au plus	Obtient 20 sur 20
Le lutteur-apprenti => situation repère des 30"	Adapter son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la	Réalise moins de	Réalise 3 à 4 prises	Réalise 5 prises en	Réalise 6 ou + prises en
Le partenaire => situation repère des 30"	situation de combat pour apprendre	2 prises en 30" Vincent	Rusquet 2019	30"	30"

POUR LE CYCLE 3,

Si par rapport au contexte de l'établissement et des besoins des élèves

C'est le *Domaine 2* « les outils et Méthode pour apprendre » qui est retenu comme MAJEUR

L'évaluation et démarche d'enseignement articulant le domaine 1 et domaine 2 au cycle 3 retenus

Les situations d'évaluations supports en lutte pour le domaine 1 et 2 sont :

- ✓ DERC : « Les combats en lutte Mi-levée »,
- ✓ Situation repère: « les 30" en coopération »

Les éléments principaux de la démarche d'enseignement proposée pour travailler les acquisitions des domaines 1 et 2 sont :

- ✓ L'exploitation d'un score parlant en 100 pts, 10 pts et 1pt qui reste stable (fil rouge) et identiques durant les situations d'apprentissage et les situations de combat pour se repérer sur ses réussites et progrès
- ✓ Des barèmes favorisant la persévérance dans l'action des élèves en combat en valorisant le volume et la qualité des actions réussies réalisées et en minorant sans l'exclure la valeur de la défaite et de la victoire

ROLE : L'observateur-comm	nentateur-coach durant le combat chute	t et permis de
Domaines du socle retenus <u>Éléments signifiants</u> Compétence travaillées	Acquisitions prioritaires dans l'APSA	Attendus de fin de cycle
Domaine 2 : Les Méthodes et outils pour apprendre « Se constituer des outils de travail personnel et mettre en place des stratégies pour comprendre et apprendre Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres	Observer collectivement la gestion de la sécurité des lutteurs en coopération et opposition, la cotation des points d'un combat et commenter les actons réalisées.	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
ROLE : Le lutteur	apprenti et partenaire durant les	<i>30"</i>
Domaines du socle retenus Éléments signifiants Compétence travaillées	Acquisitions prioritaires dans l'APSA	Attendus de fin de cycle
Domaine 2 : Les Méthodes et outils pour apprendre « Coopérer et réaliser des projets » Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace	Adapter son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la situation de combat pour apprendre.	 Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne Maîtrise
Combattant	Réaliser une technique appropriée au contexte (en décalage debout et en retournement au sol) sur un adversaire gardant des	De 0pt marqué A 1 X 10pts	De 3 X 1pt marqué	De 3 X 10pts marqués A 4 X 10pts marqués	De 5 X 10pts marqués
=> DERC 1 de compétence	appuis au sol pour l'amener et le maintenir en position de « tombé » (finales).	ppuis au sol pour l'amener marqués A 2 X 10pts marque le maintenir en position de	A 2 X 10pts marques	De 1x100pts marqués A 2x 100Pts marqués	De 3x100pts marqués gu +
L'observateur Commentateur => DERC 1 de compétence 1	Observer collectivement la gestion de la sécurité des lutteurs, la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées.	Reconnaît peu les actions et leurs cotations. Observe peu les gestes dangereux	Attitude engagé mais qui nécessite une confirmation pour la cotation des points et le jugement des chutes	En coopérant associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste le permis de chuter	Seul, associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste le permis de chuter
L'arbitre et le juge => DERC 1 de compétence	Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées	Co-Arbitrage influencé et ne connaît pas les règles	Co-Arbitrage neutre se trompe régulièrement en arbitrant	Co Arbitrage impartial Connaît et fait applique les règles	Idem mais seul+ Objectif + Optimise le temps de combat en tant qu'arbitre
Le lutteur en sécurité => Situation repère du permis de chuter N1	Savoir chuter et faire chuter sans risque debout un adversaire conservant des appuis au sol	Obtient moins de 12 sur 20	Obtient moins de 16 sur 20	Obtient 16 sur 20 au plus	Obtient 20 sur 20
Le lutteur-apprenti => situation repère des 30"	Adapter son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la	Réalise moins de	Réalise 3 à 4 prises	Réalise 5 prises en	Réalise 6 ou + prises en
Le partenaire situation de combat pour apprendre 30"		2 prises en 30" Vincent	au contexte en 30" Rusquet 2019	30"	30"

Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne Maîtrise
Combattant	Domaine 1.4: Le communiquer	es langages pou	De 3 X 10pts marques A 4 X 10pts marqués	De 5 X 10pts marques	
=> DERC 1 de compétence	Elément signifia « S'exprimer pa sportives ou ar	ar des activités,		De 1x100pts marqués A 2x 100Pts marqués	De 3x100pts marqués gu.+
L'observateur Commentateur => DERC 1 de compétence 1	gestion de la sécurité des lutteurs, la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées.	actions et leurs cotations. Observe peu les gestes dangereux	nécessite une confirmation pour la cotation des points et le jugement des chutes	En coopérant associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste le permis de chuter	Seul, associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste le permis de chuter
L'arbitre et le juge => DERC 1 de compétence	Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées	Co-Arbitrage influencé et ne connaît pas les règles	Co-Arbitrage neutre se trompe régulièrement en arbitrant	Co Arbitrage impartial Connaît et fait applique les règles	Idem mais seul+ Objectif + Optimise le temps de combat en tant qu'arbitre
Le lutteur en sécurité => Situation repère du permis de chuter N1	Savoir chuter et faire chuter sans risque debout un adversaire conservant des Domaine 2 Les	Obtient moins de 12 sur 20 s méthodes et c	Obtient moins de 1	htient 16 sur 20 au plus	Obtient 20 sur 20
Le lutteur-apprenti => situation repère des 30"	apprendre : apprendre : d'o Elément signi		95	Réalise 5 prises en	Réalise 6 ou + prises en
Le partenaire => situation repère des 30"	10	réaliser des pro	ojets » Rusquet 2019	30"	30"

Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne Maîtrise
Combattant	Réaliser une technique appropriée au contexte (en décalage debout et en retournement au sol) sur un adversaire gardant des	De 0pt marqué A 1 X 10pts	De 3 X 1pt marqué A 2 X 10pts marqués	De 3 X 10pts marqués A 4 X 10pts marqués	De 5 X 10pts marqués Qu +
compétence	appuis au sol pour l'amener et le maintenir en position de Domaine 2 Les I	marqués méthodes et ou		De 1x100pts marqués A 2x 100Pts marqués	De 3x100pts marqués
L'observateur Commentateur => DERC 1 de compétence 1	personnel et m	des outils de to ettre en place d	les stratégies	En coopérant associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste le permis de chuter	Seul, associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste le permis de chuter
L'arbitre et le juge => DERC 1 de compétence	spour comprend collectivement pour gerer ta sécurité et la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées	sécurité et la cotation des influencé et ne points d'un combat et commenter les actions influencé et ne trompe régulièrement en arbitrant			Idem mais seul+ Objectif + Optimise le temps de combat en tant qu'arbitre
Le lutteur en sécurité => Situation repère du permis de chuter N1	Savoir chuter et faire chuter sans risque debout un adversaire conservant des Domaine 2 Les méthodes et outils pour			htient 16 sur 20 au plus	Obtient 20 sur 20
Le lutteur-apprenti => situation repère des 30"	apprendre : d'o Elément signi		es	Réalise 5 prises en	Réalise 6 ou + prises en
Le partenaire => situation repère des 30"	10	réaliser des pro	ojets » Rusquet 2019	30"	30"

POUR LE CYCLE 3,

Si par rapport au contexte de l'établissement et des besoins des élèves

C'est le **Domaine 3**

« La formation de la personne et du citoyen »

qui est retenu comme MAJEUR

Evaluation et démarche d'enseignement articulant le domaine 1 et domaine 3 au cycle 3

Les situations d'évaluations supports en lutte pour le domaine 1 et 3 sont :

- ✓ DERC: Les combats en lutte Mi-levée avec une phase en « lutte relais » et la prise en compte d'une performance cumulée.
- ✓ Situation repère: « les 30" en coopération »

Les éléments principaux de la démarche d'enseignement proposée **pour travailler les acquisitions des domaines 1 et 3** sont :

- ✓ L'exploitation d'un score parlant en 100 pts, 10 pts et 1pt qui reste stable (fil rouge) et identiques durant les situations d'apprentissage et les situations de combat. (règles de fonctionnement et d'évaluation constante)
- ✓ Le rituel imposé en début et en fin de combat
- ✓ La coopération imposée par des phases de lutte relais, de scores cumulés et de répétition dans des opposition asymétriques
- ✓ Format pédagogique de TOURNANTE aux POINTS pour apprentissages des rôles

DERC « bis » combat lutte mi-levée en relais

Aller voir sur les site AEEPS IDF

ROLE: Le combattant **Acquisitions prioritaires dans** Domaines du socle retenus Éléments signifiants I'APSA

Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses

émotions durant un combat

Accepter la confrontation, coopérer

pour gagner et maîtriser ses

par la situation de combat pour

efficace sur tout le temps de jeu prévu.

Respecter les partenaires,

les adversaires et l'arbitre.

Accepter le résultat de la

le commenter.

la classe

rencontre et être capable de

engagement moteur

Maintenir un

Attendus de fin de cycle

ROLE : Le lutteur et les règles Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Coopérer pour réaliser un projet collectif (n'existe pas)

S'engager dans les activités sportives et artistiques

Domaine 3 : la formation de la personne et du

Compétence travaillées

Comprendre la règle et le droit

Comprendre la règle et le droit

citoyen

collectives.

règlements.

règlements

Comprendre, respecter et faire respecter règles et

émotions durant un combat.

ROLE: l'arbitre secrétaire Juge Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des

points d'un combat et commenter

Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à

l'activité et à l'organisation de

les actions réalisées

apprendre

- ROLE : Le Partenaire Adapter son engagement en Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen fonction du degré d'opposition exigé
- Coopérer pour réaliser un projet collectif (n'existe pas) Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur organisateur \

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Comprendre, respecter et faire respecter règles et

Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

Analyse de différents niveaux pour les autres rôles envisageables en Lutte « L'arbitre » « le juge » « le secrétaire »,....

Niveaux	Arbitre	Secrétaire /juge en combat et de chute
« The ghost' s referees » <i>Niveau de compétence non acquis</i>	Ne s'intéresse pas au combat ou reste assis en regardant de loin et en discutant avec d'autres élèves.	N' est pas concerné par les feuilles et le déroulement. N' identifie pas les CR de chuteur e lors du permis de chute.
« Arbitre volontaire oisif influencé» reau de compétence en cours d'acquisition	Attitude volontaire et dynamique. Besoin de régulations de ses camarades pour gérer le combat.	Se trompe dans le remplissage des la feuille de combat et de va permis. Ne régule pas lors du chute.
« Arbitre Novice » reau de compétence en cours d'acquisition	Sait arrêter le combat sur des sorties et fautes dangereuses et valide les « tombés ». Co-assure le comptage des points avec le juge.	Marque les points correctement su mais a des difficultés à réaliser le classement à plusieurs. Valide la prestation de ses observés lors du permis de chute.
« Arbitre de Bronze » Niveau de compétence niveau 1 acquis	Idem + Annonce les cotations des points de façon objective et sûre mais se trompe ou oublie la gestuelle.	Marque les points et réalise les classement à plusieurs. Valide et régule la prestation camarades observés lors du permis
« Arbitre d' Argent » Niveau de compétence niveau 2 acquis	Idem + Réalise les gestes associés la plupart du temps sans trop se tromper.	Idem + Assure le déroulement des comba bon ordre. Valide, régule et conseille lors des du permis de chute ses camarades
« Arbitre d' OR »	Idem + Gestuelle sûre et décèle la passivité. Vincent Rusquet 2019	Idem

Situations d'apprentissage ou stratégie d'enseignement pour les rôles d'arbitre et juge

Les situations de tournantes aux points

Elles intègrent ce rôle permettent aux élèves d'apprendre par essai/ erreur il suffit d'augmenter progressivement les tâches à gérer en fixant des priorités pour l'arbitre et le juge au fur et à mesure des leçons.

Ne donnez pas tout à gérer d'un seul coup.

Par ordre de priorité :

- La sécurité
- Le Tombé
- La cotation des MD et passages arrières
- La gestuelle
- Assurer le rituel du début à la fin (çà dépend des élèves)
- La passivité

Les situations de combat avec manches et de lutte relais:

Dans ce contexte les élèves sont placés dans un contexte émotionnel plus oppressant et l'élève arbitre doit gérer ses émotions et apprendre à s'imposer sur la surface. C'est un lieu d'application et de réinvestissement des acquis.

Sécurité passive et active= une priorité

Sécurité passive

veiller à ce que les élèves s'assoient contre les murs, espace avec des zone de sécurité en quinconce, consignes de début de séances Faire une revue des différents points à gérer

Sécurité active : Règles d'or identifier des situations dangereuses avec les élèves pour l'arbitrage et construire des savoirs faire chuter(demander d'accompagner l'adversaire sinon pas de point = conserver une saisie pendant l'action)

Rôle 2 : L'arbitre => Maîtrise FRAGILE

> Attitude et déplacement

L'élève est engagée dans sa tâche et volontaire. Elle se déplace en étant debout et suit l'action et se tourne vers son juge pour communiquer

> justesse

Elle lève le bon foulard pour les actions marquées mais elle se trompe en notant une sortie alors que les épaules sont encore dans la surface et enlève 110 et marque 1 point au départ. Elle a besoin de l'aide d'un personne extérieure

Autorité de l'arbitre
 L'élève est assez autoritaire et directif

Rôle 2 : L'arbitre => Maîtrise SATISFAISANTE

> Attitude et déplacement

L'élève est engagée dans sa tâche et volontaire. Elle se déplace en étant de bout et suit l'action et se tourne vers son juge pour communiquer pour chaque point marqué et dans l'ordre d'apparition

> justesse

L'élève côte d'abord les mises en danger puis le tombé et lève le foulard à chaque fois

Autorité de l'arbitre

L'élève dirige et veille sur son combat seule et avec assurance.

Acquisitions prioritaires	Maîtrise Maîtrise frag		Maîtrise satisfaisante	Très bonne Maîtrise	
Réaliser une technique appropriée au contexte (en décalage debout et en retournement au sol) sur un adversaire gardant des	De 0pt marqué A 1 X 10pts	De 3 X 1pt marqué	De 3 X 10pts marqués A 4 X 10pts marqués	De 5 X 10pts marqués ou +	
appuis au sol pour l'amener et le maintenir en position de « tombé » (finales)	marques	De 1x100pts marqués A 2x 100Pts marqués Ou + Marquent des points Marquent des points			
Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat	Ne marquent pas de points sur la phase collective et n'échange pas les rôles	Marquent qqs points avec un seul des lutteurs	Marquent des points avec les 2 lutteurs	Marquent des points avec les 2 lutteurs et n'en encaisse peu	
Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat	Ne marque pas de points et prend des avertissements	Avertissements pour gestes dangereux et ne respecte peu le rituel surtout a début	Pas d'avertissement lors du combat et respecte le rituel	Respecte le rituel , contrôle ses actions et fait preuve d'humilité	
Observer collectivement la gestion de la sécurité des lutteurs, la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées.	Reconnaît peu les actions et leurs cotations. Observe peu les gestes dangereux	Attitude engagé mais qui nécessite une confirmation pour la cotation des points et le iugement des chutes	En coopérant associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon iuste le permis de chuter	Seul, associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste le permis de chuter	
Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées	Co-Arbitrage influencé et ne connaît pas les règles	Co-Arbitrage neutre se trompe régulièrement en arbitrant	Co Arbitrage impartial Connaît et fait applique les règles	Idem mais seul+ Objectif + Optimise le temps de combat en tant qu'arbitre	
Savoir chuter et faire chuter sans risque debout un adversaire conservant des appuis au sol	Obtient moins de 12 sur 20	Obtient moins de 16 sur 20	Obtient 16 sur 20 au plus	Obtient 20 sur 20	
Adapter son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la situation de combat pour apprendre	Permet de réaliser moins de 2 prises en 30"	Permet de réaliser 3 à 4 prises en 30"	Permet de réaliser 5 prises en 30"	Permet de réaliser 6 ou + prises en 30"	
	Réaliser une technique appropriée au contexte (en décalage debout et en retournement au sol) sur un adversaire gardant des appuis au sol pour l'amener et le maintenir en position de atombé » (finales) Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat Observer collectivement la gestion de la sécurité des lutteurs, la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées. Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées. Savoir chuter et faire chuter sans risque debout un adversaire conservant des appuis au sol Adapter son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la situation de combat	Réaliser une technique appropriée au contexte (en décalage debout et en retournement au sol) sur un adversaire gardant des appuis au sol pour l'amener et le maintenir en position de (stombé » (finales) Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat Observer collectivement la gestion de la sécurité des lutteurs, la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées. Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées. Savoir chuter et faire chuter sans risque debout un adversaire conservant des appuis au sol Adapter son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la situation de combat pour apprendre De Opt marqué A 1 X 10pts marqués Ne marquent pas de points sur la phase collective et n'échange avertissements Reconnaît peu les actions et leurs cotations. Observe peu les gestes dangereux Co-Arbitrage influencé et ne connaît pas les règles Obtient moins de 12 sur 20 Adapter son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la situation de combat pour apprendre	Réaliser une technique appropriée au contexte (en décalage debout et en retournement au sol) sur un adversaire gardant des appuis au sol pour l'amener et le maintenir en position de combé » (finales) Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat Observer collectivement la gestion de la sécurité des lutteurs, la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées. Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées Savoir chuter et faire chuter sans risque debout un adversaire conservant des appuis au sol Adapter son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la situation de combat	Réaliser une technique appropriée au contexte (en décalage debout et en retournement au sol) sur un adversaire gardant des appuis au sol pour l'amener et le maintenir en position de combérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat Observer collectivement la gestion de la sécurité des lutteurs, la cotation des points et prend des lutteurs, la cotation des points et commenter les actions réalisées. Reconnaît peu les gestes dangereux Attitude engagé mais qui nécessite une confirmation pour la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées. Reconnaît peu les gestes dangereux Attitude engagé mais qui nécessite une confirmation pour la cotation des points et le juzement des chutes Co-Arbitrage neutre se trompe régulièrement en arbitrant consider les actions réalisées Savoir chuter et faire chuter sans risque debout un adversaire conservant des appuis au sol Adapter son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la situation de combat pour apprendre insuffisers de façon luste le permis de chuter De 3 X 1pt marqués A 4 X 10pts marqués A 4 X 10pts marqués Marquent des points avec un seul des lutteurs Avertissements pour gestes dangereux et ne respecte peu le rituel surtout a début contain avactions réalisées et juge à parir des d'avertissements pour gestes et le iuzement des cotation des points et le iuzement des chutes Co-Arbitrage neutre se trompe régulièrement en arbitrant des 3 critères de façon luste le permis de chuter Co-Arbitrage neutre se trompe régulièrement en arbitrant des 3 critères de façon luste le permis de chuter sur 20 au plus Adapter son engagement en fonction du degré d'opp	

POUR LE CYCLE 3,

Si par rapport au contexte de l'établissement et des besoins des élèves

C'est le

Domaine 4 « Les systèmes naturels et les systèmes techniques » qui est retenu comme MAJEUR

ROI	F	•	ا م	com	battant	
	_			CUIII	Natiani	

Domaines du socle retenus Éléments signifiants Compétence travaillées	Acquisitions prioritaires dans l'APSA	Attendus de fin de cycle
. Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques Mettre en pratique des comportements simples respectueux des autres, de l'environnement, de sa santé Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas mettre en danger soi et les autres	 Accepter la confrontation, maîtriser ses émotions durant un combat pour agir en toute sécurité 	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
ROLE : I	Le lutteur en sécurité	
Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques Mettre en pratique des comportements simples respectueux des autres, de l'environnement, de sa santé Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas mettre en danger soi et les autres	 Savoir chuter et faire chuter sans risque debout un adversaire conservant des appuis au sol 	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
ROLE : L	e partenaire-apprenti	
Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques Mettre en pratique des comportements simples respectueux des autres, de l'environnement, de sa santé Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas mettre en danger soi et les autres	 Adapter son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la situation de combat pour apprendre 	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

Evaluation et démarche d'enseignement articulant le domaine 1 et domaine 4 au cycle 3

Les situations d'évaluations supports en lutte pour le domaine 1 et 4 sont :

- ✓ La situation de combat en lutte « Mi-levé »,
- ✓ La situation repère du « permis de chuter et faire chuter à partir des contrôles 2 jambes et l'unijambiste »

Les éléments de la démarche d'enseignement proposée **pour travailler les acquisitions des domaines 1 et 4** sont :

- ✓ Le <u>travail transversale</u> à chaque leçon <u>lors de l'échauffement du savoir faire</u> chuter et faire chuter sans risque
- ✓ L'exploitation de la <u>règle de la sortie de zone</u> sur toutes les situations pour éviter les chutes plaquée et provoquée des chutes lancées
- ✓ La <u>règle de la conservation du contrôle pour pouvoir marquer</u> des points à toutes les situations d'apprentissage et de combat

Rôle 3 : Le lutteur en Sécurité => Maîtrise FRAGILE

Pour le projeteur :

Il maintient le contact avec son partenaire jusqu'au sol

Le contact est globalement maintenu *mais la* saisie est lâchée

Pour le chuteur : L'enroulement du corps et les gestes parasites

Rôle 3 : Le lutteur en Sécurité => Maîtrise satisfaisante

Pour le projeteur : maintien du contact jusqu'au sol

Le contact est maintenu, la saisie reste verrouillée jusqu'au sol et le projeteur ajoute des appuis successifs pour contrôler le déséquilibre et la vitesse de la chute à 2

Pour le chuteur : L'enroulement du corps des 2 corps est réel car il se laisse embarquer

Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne Maîtrise
Combattant => Test de compétence variante 3 DERC	Réaliser une technique appropriée au contexte (en décalage debout et en retournement au sol) sur un adversaire gardant des appuis au sol pour l'amener et le maintenir en position de « tombé » (finales).	« Le peureux pousseur » De 0pt marqué A 1 X 10pts marqués	« le forcené retourneur » De 3 X 1pt marqué A 2 X 10pts marqués	« Le teneur retourneur opportuniste au sol » De 3 X 10pts marqués A 4 X 10pts marqués De 1x100pts marqués A 2x 100Pts marqués	« Le tombeur au sol opportuniste » De 5 X 10pts marqués ou + De 3x100pts marqués ou +
	Accepter la confrontation, maîtriser ses émotions durant un combat pour agir en toute sécurité	Ne marquent pas de points donc les prises ne sont pas contrôlées	Marquent que des 1 point avec des prises contrôlées	Marquent des 10 points avec des prises contrôlées	Marquent des 10 points sur des prises réalisées sur un adversaire debout
L'observateur Commentateur=> Test de compétence DERC	Observer collectivement la gestion de la sécurité des lutteurs, la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées.	« L'aveugle » Reconnaît peu les actions et leurs cotations. Observe peu les gestes dangereux	« L'observateur émotif » Attitude engagée mais qui nécessite une confirmation pour la cotation des points et le jugement des chutes	« l'observateur coopérant efficace » En coopérant associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste le permis de chuter	« I 'observateur autonome « Seul, associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste le permis de chuter
L'arbitre et le juge => Test de compétence DERC	Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées	« Ghost referee » Co-Arbitrage influencé et ne connaît pas les règles	« Arbitre Oisif » Co-Arbitrage neutre se trompe régulièrement en arbitrant	« Arbitre de Bronze » Co Arbitrage impartial Connaît et fait applique les règles	« Arbitre d'argent » ou « d'or » Idem mais seul+ Objectif + Optimise le temps de combat en tant qu'arbitre
Le lutteur en sécurité => Situation repère du permis de chuter N1	Savoir chuter et faire chuter sans risque debout un adversaire conservant des appuis au sol	« Le lutteur en chute libre» Obtient moins de 12 sur 20	« Les copains en 2 en chute » Obtient moins de 16 sur 20	« Le couple en chute » Obtient 16 sur 20 au plus	« le couple en chute variateur » Obtient 20 sur 20
Le lutteur-apprenti Le partenaire => situation repère des 30"	Adapter son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la situation de combat pour apprendre	« le terrien vertical » Permet de réaliser moins de 2 prises contrôlées en 30°Cent	« Le flexible rigide » Permet de réaliser 3 à 4 R মুদ্ৰাহন্ত হ্বেণাটুগুৰ্বক্ত en 30"	« le rouleur- accompagnateur » Permet de réaliser 5 prises contrôlées en 30"	« le rouleur- accompagnateur efficace» « le Permet de réaliser 6 ou + prises contrôlées en 30"

Pourquoi? Un combat de 2min à 2min30

Le combat dure entre 2min et 2min 30 sans arrêt de temps sur les arrêts de combat (sortie, tombé, avertissement, passivité....)

- ⇒Temps pour réaliser une somme d'actions conséquentes et gestion du capital énergétique pour les autres combats.
- ⇒L' alternance des combats et de la responsabilité des rôles sociaux =une récupération active.

Pourquoi? « savoir faire chuter et faire chuter sans risque »

Rappels des Commentaires programmes 1996

apprentissage transversal sur le 1er cycle

- Permis de chuter = Préalable à la lutte debout = Maitriser son corps durant les chutes dans une même classe de situations particulières réinvesties au Cycle 3 , SURTOUT au Cycle 4 = chutes sur des situations d'attaque sur jambes Cf Niveau 2 et dans la vie de tous les jours (habiletés sécuritaires),
- Renforcer le sentiment de compétence des élèves
- Etape vers l'opposition avec contrôle donnée

ATTENTION « Savoir faire chuter et chuter en coopération par garant du savoir faire chuter en opposition » Vincent Rusquet 2019

Pourquoi? « savoir faire chuter et faire chuter sans risque »

- ✓ Assurer la maitrise progressive d'habiletés liés à la chute et au projeteur. Jouer sur l'apprentissage des diverses chutes et les variables didactiques ci-après.
 (ex: situations d'échauffement = sur toutes les leçons)
- ✓ Preuve du savoir chuter et faire chuter sans risque en coopération => Officialiser l'acquisition renforce le sentiment de compétence des élèves
- ✓ La complexité des tâches pour le chuteur et le projeteur*** =>amener progressivement
- ✓ <u>préalable obligatoire pour lutter debout</u>. = savoir assurer un camarade en moulinette en escalade ... = habileté sécuritaire pas forcément à évaluer

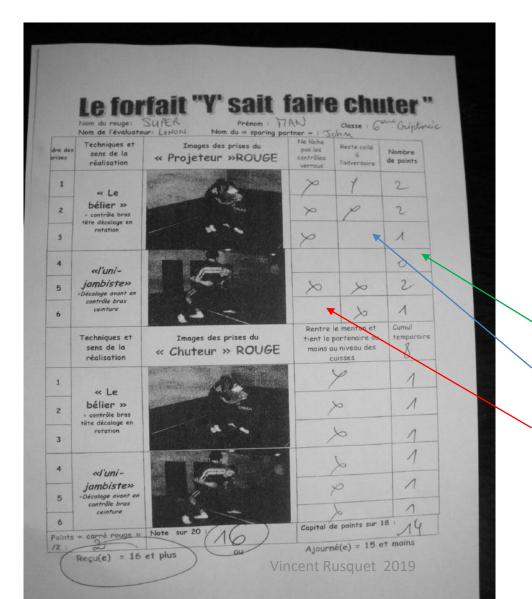
Attention!!! A vérifier en opposition réelle.

***Vincent Rusquet, « Des fiches ressources pour enseigner la lutte « , revue EPS N° 338,2009.

Pourquoi? « savoir faire chuter et faire chuter sans risque »

- ✓ Repères sensoriels et moteurs suffisants (connaissances) pour assurer à l'élève de maîtriser ses émotions et ses gestes (attitudes) dans des <u>mêmes classes de situations de chute et de</u> <u>projection</u>.
- ✓ Au Cycle 4 partir de l'obtention de ce permis notre démarche, pour les leçons qui vont suivre ou le cycle suivant, sera de repartir de situation de combat avec contrôle imposé où les élèves maîtrisent déjà une chute et un décalage au sol. On n'augmentera pas le pouvoir d'action du défenseur pour amener l'attaquant à réaliser d'autres prises.
 - De la chute seul à la chute à 2
 - Sens de la chute: de l'arrière, sur le côté vers l'avant
 - Type de chute: des chutes enroulées à plaquées
 - Forme de chute: des simples vers les enroulements
 - De la coopération, à l'opposition différée, à l'opposition imposée (but différents), à
 l'opposition totale sur contrôles différents vers l'opposition totale à distance.

Situation Permis de chuter Niveau 1



Sur cette exemple l'élève est en rouge et a réussi durant les 5 minutes imparties les 6 prises en tant que chuteur mais a échoué en tant que projeteur :

Totalement sur une prise de l'unijambiste

Sur une prise du bélier en ne restant pas collé à son partenaire

Sur une prise de l'unijambiste en ne conservant pas une saisie sur le partenaire durant la chute

Critères d'évaluation du permis de chuter

Observation des élèves sur toutes les chutes apprises sur les critères suivants :

- •la conservation du contact,
- •la position de la tête de celui qui chute (menton collée)
- •le maintien du contrôle jusqu'au sol pour celui qui fait chuter.

POUR LE CYCLE 3,

Si par rapport au contexte de l'établissement et des besoins des élèves

C'est le *Domaine 5 «* Les représentations du monde et l'activité humaine »

qui est retenu comme MAJEUR

Evaluation et démarche d'enseignement articulant le domaine 1 et domaine 5 au CYCLE 3

Les situations d'évaluations supports en lutte pour le domaine 1 et 5 sont :

- ✓ DERC: La situation de combat en lutte « Mi-levé »,
- ✓ Situations repères: « permis de chuter et faire chuter à partir des contrôles le Kata »

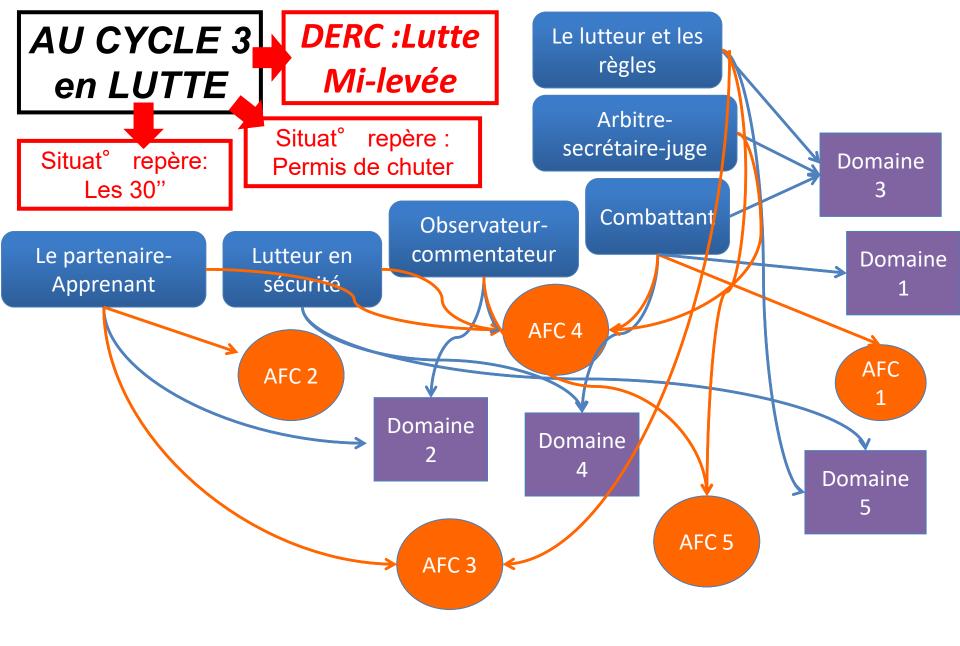
Les éléments de la démarche d'enseignement proposée **pour travailler les acquisitions des domaines 1 et 5** sont :

- ✓ <u>Exploiter presque l'ensemble des règles UNSS</u> pour les situations d'apprentissage et de combat
- ✓ <u>Donner au Tombé la valeur de 10pts</u> pour conserver l'âme d'un pratique scolaire n'arrêtant pas le combat
- ✓ <u>La règle de faire sortir du cercle existant en lutte WWA est appliquée pour laisser des opportunités données</u>
- ✓ Apprendre la gestuelle de l'arbitrage lors des situations d'apprentissage
- √ Travailler 3prises en première partie de leçon sur tout le cycle (exemple le KATA)

ROLE : Le lutteur en sécurité variateur

Domaines du socle retenus <u>Éléments signifiants</u> Compétence travaillées	Acquisitions prioritaires dans l'APSA	Attendus de fin de cycle		
Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde Maitriser des techniques variées pour enrichir son patrimoine culturel lié à l'activité (n'existe pas)	Réaliser une démonstration de techniques variées sur un adversaire conservant des appuis au sol pour savoir chuter et faire chuter sans risque debout et/ou le retourner au sol	Assurer différents rôles inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe		
ROLE :	L'arbitre –juge-secrétai	re		
Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.	Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat avec le règlement UNSS adapté	Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.		

Rôlesﷺt∄ype∄deßituation② d'évaluation[[=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne Maîtrise
Combattant TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT	Réaliser des techniques appropriées au contexte (en décalage debout et en retournement au sol) sur un adversaire gardant des appuis au sol pour l'amener et le maintenir	De 0pt marqué A 1pt marqués	De 3 X 1pt marqué A une cotation à 2pts ou 3pts marqués du règlement Unss	Marque des 4 cotations de 2pts ou 3pts marqués du règlement Unss	Marque des 5 cotations de 2pts ou 3pts marqués du règlement Unss ou +
DERC	en position de « tombé » = 10pts (aménagement du règlement unss) (finales).	F	Réalise entre 1 ou 2 tombés (= entre 10pts et 20pts)	Réalise 3 tombé ou +	
L'observateur Commentateur=>@est@ de@compétence@@@ DERC@	Observeratollectivementala? gestionadeaasécuritéades? lutteurs,aaatotationades? pointsad'unatombataet? commenteralesaactions? réalisées.?	Reconnaîtipeuiles? actionsitieurs? cotations.iDbserve? peuilesigestes? dangereuxi	Attitude engagé mais equi? nécessite une? confirmation pour da? cotation des points et de? jugement des athutes?	cotation aux actions 2 réalisées at Juge apartir 2	Seul,@ssocieda@totation@ux2 actions@éalisées@t@uge@@artir2 des@@ritères@de@açon@ustede2 permis@de@thuter
L'arbitreletleljugele>2 Testleleltompétencell DERC	Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat avec le règlement UNSS adapté	©Co-Arbitrage® influencé®tthe® connaît®pas¶es® règles	Co-Arbitrage neutre se ? trompe neg e gulière ment ? en arbitrant ?	Corarbitrage impartial? Connaît retrait repplique? les règles runs saufila? passivité?	I dem mais seul+ Objectif + Optimise le temps de combat en tant qu'arbitre et connaît la gestuelle des points et autres
Ledutteurænßécuritéæ>2 Situation@epère@du2 permis@de@thuter@@@@ (@KATA@de@thutes)2	Savoir chuter et faire chuter sans risque debout un adversaire conservant des appuis au sol avec des techniques variées	Obtient@moins@de@1.2@ sur@20@ Vincen	Obtient@moins@de@16@ sur@0@ t Rusquet 2019	Obtient전 6량ur②0ಡuplus전	Obtient 20 sur 20



Construire une leçon cohérente en lutte

L'enchainement des situations doit avoir une cohérence d'un point de vue moteur.

Et si possible d'un point de vue méthodologique et social.

Démarche d'enseignement

« Un cadre pour appréhender l'articulation des situations en EPS » selon J.L Ubaldi *pour construire votre leçon

Situation de référence ou test de compétence

Situation grande
Boucle = proche de
la situation de
référence CR est la
contrainte de la
situation

Situation d'exercice / de renforcement

Situation petite boucle = situation décontextualisée (SRP et aménagée

Vincent Rusquet 2019

Tournantes aux points Grande boucle

Exemples site AEEPS idf youtube

Tournante aux points celui qui reste pousse

Exemple vidéo site AEEPS Idf Youtube

Trésor petites boucles « Poser un pied sur le trésor

Exemple site AEEPS idf youtube

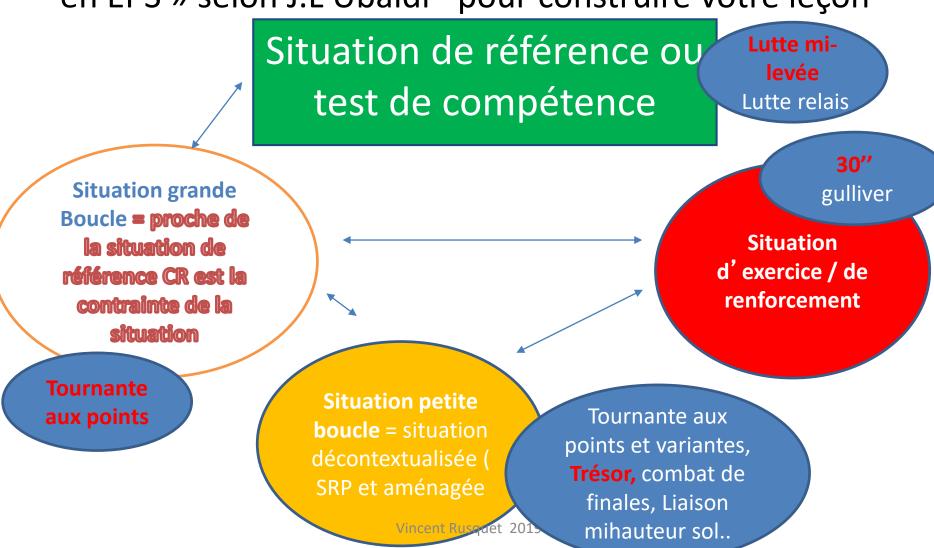
Bilan sur les variables

- Les buts attaquant et defenseur : idem / différent cible pour l'un MD pour l'autre / ... Opposition retardée , imposée, ...
- Aménagement physique et matériel : dority pour l'un pousser seulement , contrôle pour l'autre, pied à plat pour l'un, atttaque en passage arrière pour l'un , sortir d'une zone pour l'autre , le temps , les séries, l'espace, tablette , coach avecplan d'algorythme, arbitre ,...
- Critères de réussite 100pts pour un 10pts pour l'autres , ... Nbre de prises , types de prise bonus etc
- **Critères de réalisation:** sur la réalisation techniques, tactique , les attitudes ,le rituels , l'organisation , le sens des actions, encouragement, contrats différents,...

 Exemples de situations nombreuses sur AEEPS Idf Youtube

Démarche d'enseignement

« Un cadre pour appréhender l'articulation des situations en EPS » selon J.L Ubaldi *pour construire votre leçon



Liaison Mi-hauteur Sol

But

- Att: Maintenir un adversaire sur le dos en postion de tomber après l'avoir mis en danger
- Def: revenir à plat ventre ou surpasser son adversaire dès qu'une autre partie du corps que les pieds et les genoux touche le sol

Attaquant part avec un contrôle et réalise une retournement le def ne se défend seulement quand qu'une autre partie de son corps que les pieds et les genoux touchent le sol

Stratégie de guidage

- Régulations par le professeurs sur les situations diverses proposées sous formes: de guidage, d'accompagnement ou d'enquête (C.Sève biennales AEEPS 2015)
 - la tournante aux points : rappel des consignes de l'arbitre et interventions en cas de conduites dangereuses, ... les points marquées etc...
 - La porte: oralement rappelée le sens du déséquilibre ou faire réfléchir sur les sensations de pressions éprouvées durant la situation au niveau du contrôle ou du corps OU sur les positions du corps adverses notamment ses appuis,...
 - Les 30": Stimuler pour le replacement des partenaires, rappeler l'opportunité donnée sur le moment,

Lien Cycle 3 - Cycle 4 en Lutte

S'appuyer sur l'acquisition des AFC du cycle dans d'autres APSA du même champ me semble difficile en Lutte => Trop transversaux pour lier les disciplines du Champ 4

- Les sports de combat de préhension n'ont rien en commun en terme moteur avec les sports de raquettes et collectifs (sauf le Rugby mais le placage est moyen alors qu'en combat il pourrait être une finalité ippon en judo)
- Rechercher une cohérence entre les objets d'enseignement moteurs du cycle 3 et cycle 4 nécessaire



2 DERC encapsulées pour le Cycle 3 et le Cycle 4 en collège = situations aménagées

Objets d'enseignement et des indicateurs de compétence :

C3 « Réaliser, en le contrôlant à mi-hauteur, une technique appropriée au contexte sur un adversaire gardant des appuis au sol pour l'amener et le maintenir en position de « tombé ». »

=> 10 points pour techniques de renversement et 100pts pour Finales

C3 & C4 « Savoir chuter et faire chuter sans risque en coopération » => Obtention d'un permis de chuter

C4 « Renverser un adversaire debout à partir de contrôles sur jambe(s)»

<u>Schéma de présentation de ma logique de progression didactique sécuritaire pour une </u> pratique scolaire de la lutte libre avec OE Moteurs de renverser à mi-hauteur.... aux attaques de jambe(s)

Après 1 séquence au cycle 3 3x 12h ou + de pratique effective au cycle 4 +

4 niveau dépassé « diversificatio n et contextualisati on que » liée à la lutte debout sans contrôle Après 1 séquence

opportune et

Etape 3 Cycle 4 « technique » liée à la lutte debout avec contrôle BAS opportune et variée

Après 1x 12h ou + de pratique

Etape 2

au cycle 3 1x 12h de pratique

> Cycle 3 ou 1ere séquence longue « Fonctionnelle » liée maitrise de la chute et la lutte en «FORCE» Etape 1 Après 1 séquence courte « Emotionelle » liée au contact confrontation

Evolution des situations par rapport :

- •à la hauteur,
- •à la distance de garde
- •le rapport d'opposition

Les 2 lutteurs combattent debout sans contrôle initial

Les 2 lutteurs combattent debout mais en garde à mi-distance (sur des saisies réciproque bras dessus /bras dessous)

Les 2 lutteurs combattent debout mais ont un contrôle sur jambe(s) chacun leur tour (combat en manches)

Les 2 lutteurs combattent un est à mi-hauteur (contrôle sur 2 jambes avec genoux au sol) et l'autre debout au contact

Vérification « savoir faire chuter et faire chuter sans risque en coopération » sur des Contrôles 2 jambes / 1 jambe

Les 2 lutteurs combattent à mi-hauteur* ET à distance

Les 2 lutteurs combattent à mi-hauteur* ET en garde à midistance

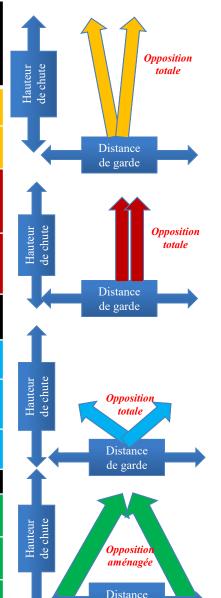
Les 2 lutteurs combattent à mi-hauteur* ET au contact

Vérification d'« accepter le contact et la confrontation »

Jeux de lutte en jouant en duel avec une opposition réelle aménagée

Jeux de lutte en jouant seul avec un contact médié par un (ou des) objet(s) debout

Jeux de lutte en jouant à plusieurs avec un contact médié par des objets debout



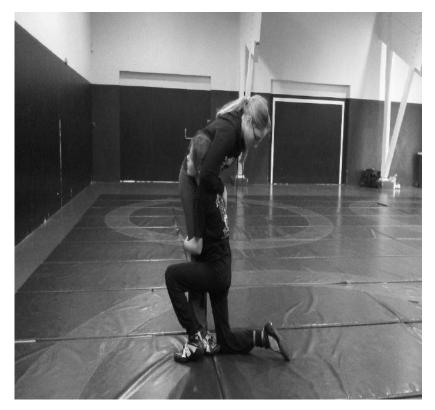
de garde

Pour le cycle 4, 1 objet d'enseignement commun pour toutes les propositions de d'acquisitions et compétences en lutte :

« Renverser un adversaire debout à partir de contrôles sur jambe(s)» (sur une défense active)

Contrôle Jambetaille

Contrôle 2 Jambes genou au sol



Pourquoi ? Les attaques sur jambes

- Objet moteur lié à l'attaque car à ce niveau de pratique le rapport ATT<DEF les élèves en cherchant à s'équilibrer pour rester droit et debout réalise des parades en blocage naturelles avec des appuis en opposition aux actions des tentatives d'attaques adverse
- Enchainement avec Objet d'enseignement du CYCLE 3 cohérent
- Le combat debout => prérequis le « savoir faire chuter et faire chuter sans risque » des élèves en situation d'opposition totale

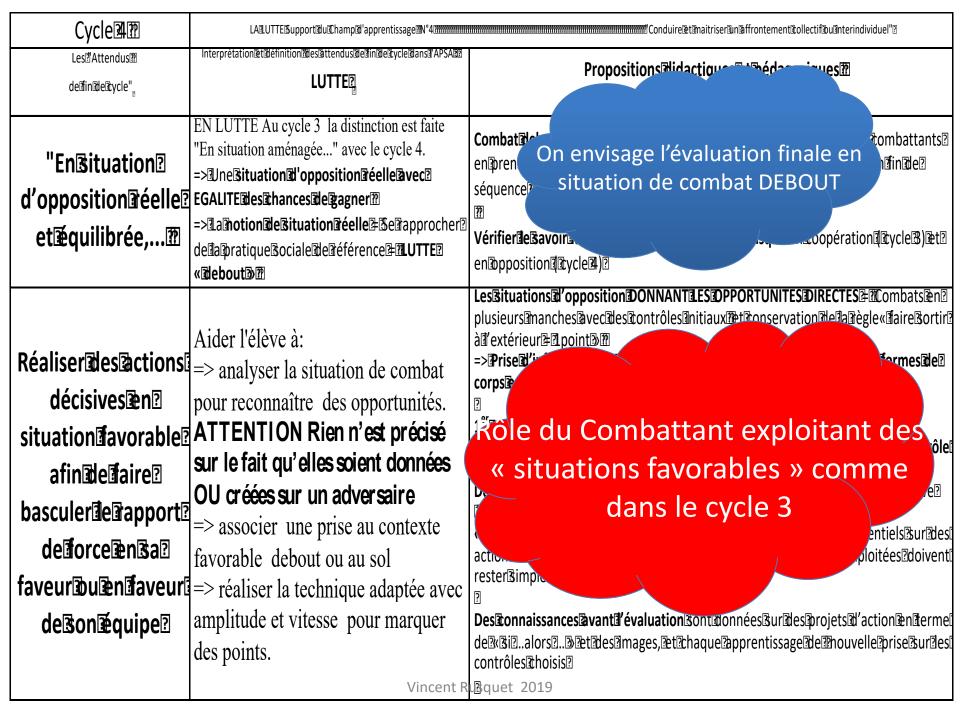
Face à la multiplicité des techniques en attaque et en défense selon les contextes =>choix d'Objet d'enseignement moteur pour assurer la réussite ET la Sécurité des élèves

<u>CHOIX PERSONNELS => acquisitions sur des attaques à partir de contrôle sur le bas du corps(= une jambe ou 2 jambes):</u>

- Visibilité des actions pour le projeteur à partir de ces contrôles et donc meilleur contrôle de ses actions durant la chute
- Hauteur du centre de gravité réduit pour le projeteur => diminution de l'Energie potentielle pendant la chute du couple CG

Pourquoi ? Les attaques sur jambes

- La liaison debout-sol avec des appuis successifs ou relais supplémentaires est plus facile à intégrer
- Les décalages sont les formes de corps prioritaires ou arraché avec genou au sol limitant la hauteur de chute et laissant des repères au chuteur par rapport à ses appuis au sol.
- Le double contact en cas de chute sans verrouillage est au niveau du bassin et non du torse comme avec des contrôle sur le haut du corp
- Enchainements cohérents entre les 2 contrôles choisis
- Lien progressif de la lutte au sol à la lutte debout en augmentant progressivement la hauteur du centre de gravité et en reprenant des prises apprises au niveau 1 (l'unijambiste et décalage avant sur double contrôle de jambes
- Autres raisons :
 - Les judokas apprennent des « choses »
 - Culturellement la lutte libre est la référence des textes programmes comme support d'enseignement et elle s'oriente vers ce type d'attaque.



Cycle 24 th	LAILUTTEISupportiduiChampid'apprentissageiIN°4@####################################		
Lesd'Attendustra delfinteletycle"	Interprétation le tradéfinition le des la trades la trad	Propositions®didactiques®et®pédagogiques®	
Adapterson engagementsmoteur ensonctionsdeson étatsphysiquesetsdu rapportsdesorce	Aider d'élève de la	dullapportus manchesui -lessetus d'opposition asymétrique -lessemps -lessemps ((()) -lessemps (()) -lessemps ((()) -lessemps (()) -lessemps (())	
Êtresolidairesdeses? partenaireset? respectueuxsdeson? (ses)sadversaire(s)set? desl'arbitre.?	-accepterilesinjonctionsitiesierreursid'arbitragei pourienidiscuteritalmementi -laccepteriletiresteripersévérerilansillesisituationsi d'oppositionsilasymétriquesipouripermettreiliai'autrei d'apprendreilli	Possibilité de l'interdépe Rôles de combattant, d'arbitre de secrétaire – juge et L'introduc de partenaire en situation de coopération et en situation d'opposition asymétrique permettar Le combatta. Imposées de combattant, d'arbitre de secrétaire – juge et l'introduc de partenaire en situation de coopération et en situation d'opposition asymétrique permettar Le combattant des combattant de coopération et en situation d'opposition asymétrique permettar Le combattant des combattants de secrétaire – juge et l'introduc de partenaire en situation de coopération et en situation d'opposition asymétrique permettar Le combattant des combattants de secrétaire – juge et l'introduc de partenaire en situation de coopération et en situation d'opposition asymétrique permettar Le combattant de secrétaire – juge et l'introduc de partenaire en situation de coopération et en situation d'opposition asymétrique permettar Le combattant de secrétaire – juge et l'introduc de partenaire en situation de coopération et en situation d'opposition asymétrique permettar	

Cycle 24 th	LAILUTTEISupportialusChamp@l'apprentissage@N°4@###################################	
Les # Attendus # T	Interprétation le talétinition la deslatten dus la le la	
definide@ycle"	LUTTE _E	
Observer™ etīto-arbitrer.™	Aider delève de la lima de la lim	Lest ôles d'arbit pération. Ils sont il sont ils sont ils sequences Les il Rôles de coach — observateur, il lutter co-arbitre secrétaire-juge, Laton Laton Laton Latin ille ille ille ille ille ille ille il
Accepterale? résultatadeala? rencontreaet? savoiral'analyser? avecabbjectivité?	l'analysed'unscoreparlant@mettant@n@relationdes@esultats@tdes@procedures@des@actions@t@permettant@des@tonseils@strategiques@imples@	Nous envisa Rôle du Combattant d'identifie évaluateur et coach resultate résultate sol? 2)?

Conclusions au Cycle 4

Les attendus de fin cycle 4 sont comme le cycle 3 peu explicites et peuvent s'interpréter de manières diverses selon les APSA du champ 4.

Les visées sont suffisamment générales pour se gérer à des niveaux différents de pratique

=> cibler des contenus d'ordre moteur, social et méthodologique plus précis en fonction des élèves ET des contraintes d'enseignement

Conclusions au Cycle 4

- EXEMPLES Champ d'apprentissage 4
 - Cycle 4 = AFC1 « Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe »
 - => On peut retrouver cette situation à tous les niveaux de pratique des APSA du champ d'apprentissage 4.

Exemples de présentation de situations d'apprentissage

Acquisition(s) visée(s) prioritaires					
Attendu(s) visé(s)	CG en EPS Visée(s)	Domaine(s) correspondant			
Obstacles					
But: Dispositif: Critères de réalisation (CE ce qu'il y'a à faire pour faire): CR:					
Variables + et -					
Interventions enseignants possibles: guider, accompagner ou enquête (carole sève 2016)					

Proposer étapes de progression sur un rôle si celle-ci sert du support d'évaluation

APSA LUTTE

Situation d'apprentissage « LA PORTE »

Contribution à l'acquisition(s) prioritaire(s) visée(s) ou passage(s) obligé(s): « savoir varier ses contrôles et formes de corps pour renverser son adversaire debout à partir d'une opportunité donnée ou/et Créée »

Spécifiquement dans cette situation: « A partir d'un contrôle jambe sur l'adversaire, savoir exploiter une opportunité simple pour mettre en danger son adversaire »

Attendus de fin de cycle spécifiquement travaillés	Elément(s) du socle spécifiquement travaillé
A1: réaliser des actions décisives pour faire basculer le rapport de force en sa faveur	D1: comprendre s'exprimer avec les langages des arts et du corps
A5: accepter le résultat et savoir l'analyser avec objectivité	D2: méthode et outils pour apprendre
OBSTACLE PRIORITAIRE :	OBSTACLE PRIORITAIRE :
les élèves cherchent à réaliser une forme de corps qu'ils maitrisent sans prendre en compte	Les élèves n'exploitent pas le résultat de leur activité et restent sur des réponses non
les déséquilibres et déplacements offerts par l'adversaire	adantées à la situation

But de la tâche pour l'élève

Pour l'attaquant : Marguer 1 pt ou 10 pts en réalisant des prises contrôlées sur son adversaire avec des relais d'appuis en prenant le contrôle jambe /taille. Pour le défenseur = « le passeur de porte » : Faire franchir une porte de plots à son adversaire (= 10 points) en respectant les consignes imposées par le professeur.

Pour l'arbitre : Attribuer les points à l'attaquant ou au défenseur et assurer le respect des règles de la situation et de la lutte scolaire. Pour l'observateur: identifier le score et l'action de l'attaquant et déterminer ci cette dernière est efficace / proposer une solution pour aider le combattant à

progresser

DISPOSITIF

Consignes imposées: Le défenseur (les variables à chaque manche)

en 1er période, tire dos à la porte sans ramener sa jambe au sol, en 2ème période, pousse face à la porte sans ramener sa jambe au sol,

en 3ème période, idem 1 et 2 mais en pouvant amener sa jambe au sol, Un arbitre gère :

- la cotation des points : 1 pt par sortie de zone contrôlée ou un passage arrière, + 10pts
- pour une mise en danger contrôlée (MD= épaules au sol tenues moins de 2s ou rouler sur les épaules ou passage sur un (ou les)
- coude(s)) OU un « passage de porte » pour le défenseur). 100pts pour un tombé (maintien des 2 épaules au sol durant 2s ou plus) - Le respect des règles de sécurité et de jeu, du rituel de combat, des adversaires.
- L'arrêt de combat et la reprise de la position initiale avec rotation des rôles à chaque point marqué (1, 10 ou 100 points) sauf quand on marqu
- pour marquer 100 pts et après il arrête le combat.
- Un secrétaire / observateur gère: La prise du score et la détermination de l'indice d'efficacité Contenu d'enseignement: Quand il tire il est sur les talon et en déséquilibra arrière = unijambiste
- Quand il pousse la jambe et loin il est sur les pointe = décalage en rotation en levant une jambe prise ou en la baissant
- Quand il pousse et amène sa jambe au sol = liaison de contrôle avec les 2 genoux au sol et contrôle 2 jambes et arraché bascule
- Quand il tire et amène sa jambe au sol = liaison de contrôle 2 jambes et barrage de jambe intérieur ou placage avant

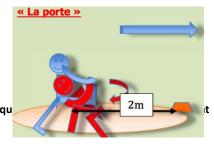
Critères de réussite: Le nombre de mises en danger réalisées va être significatif du choix adapté de la forme de corps de l'attaquant au sens de déplacement du défenseur 50% de réussite pour une maitrise suffisante quelque que soit la période / 75% pour une maitrise dépassée

Interventions de l'enseignant:

Avant la situation Faciliter les positions aux élèves pour le contrôle des élèves « épaule dans le nombril » et « coudes verrouillés cadenas serrés » « oreille sur la hanche » « mettre les mains dans le dos pour le défenseur », mettre un foulard entre le quadriceps de la jambe prise du défenseur et le tronc de l'attaquant.

Pendant la situation Aider la prise de repère sur le corps du défenseur. Demander de se concentrer sur les sensations de pressions au niveau du contrôles et du buste pour repérer le sens du déséquilibre potentiel adverse(information (favoriser la lecture des informations proprioceptives et kinesthésiques), regarder la position du ou des pieds posé(s) du défenseur (favoriser la lecture des Informations visuelles). Crier le sens de l'opportunité (aider le lien information/ décision). Crier la prise à réaliser en fonction du contexte (aider la décision de prise et/ou stabiliser la réalisation de la prise avec plus de vitesse)

Après la situation: Rappeler les CTT efficace par rapport au score des élèves et/ou les questionner.



Les références des travaux

- « Travaux groupe de pilotage du socle Commun en EPS : Lutte » in eps.ac-creteil.fr/spip.php?article498, avril 2011
- « Travaux du groupe de Pilotage CP4 : proposition de continuum de formation de la 6ème à la terminale : Tome 1 La lutte », in eps.ac-creteil.fr/spip.php?article844, Mai 2014
- *« Enseigner la lutte dans les nouveaux programmes d'EPS de collège* » in Intervention weekend pédagogique site AEEPS Clermont Ferrand 2017 »

Articles et chapitres d'ouvrage

- « Des fiches ressources pour enseigner l'exemple de la lutte », In revue EPS –le magazine N° 338, 2009
- « Evaluation de la compétence de niveau 2 en lutte sans observation ...presque ! » L'observation et l'évaluation au service du progrès des élèves en EPS in Dossier Enseigner l'EPS N° 2, actes de la biennale de l'AEEPS, 2016

Publication à venir en 2018 « Construire une évaluation en EPS en prise directe avec le socle » in dossier Revue EPS

Vidéo de présentation

- **« D'une pratique de la lutte libre à une pratique scolaire de la lutte debout »** Atelier de pratique (partie pratique), in site AEEPS IDF 2015 https://www.youtube.com/watch?v=BpLQ
- **« D'une pratique de la lutte libre à une pratique scolaire de la lutte debout »** Atelier de pratique (partie pratique), in site AEEPS IDF 2017 https://www.youtube.com/watch?v=d7TàOVINA Y

Livre:

« La lutte » numéro spécial du guide 3 en 1 aux éditions Rabbe, 2010

Bibliographie principale

- 1. Daniel Ray, Lutte de l'école aux associations, Editions Revue EPS, 2005.
- Vincent Rusquet, « la Lutte », Complément / mise à jour N° 4 ref 11004, Guide 3 en 1 EPS, édition RABBE Mai 2010
- 3. Michel Lafon, Les Maitrises FILA 2008
- 4. Stéphane Bellard, « Évaluation, quand le quantitatif révèle le qualitatif », in Revue EPS, n° 321, 2006
- 5. Le site de l'AEEPS IDF « présentation de pratiques scolaires de la Lutte » filmée et montée par Stéphane SAPIN 2015.

Merci de votre attention !!! J'écoute vos questions ?

