



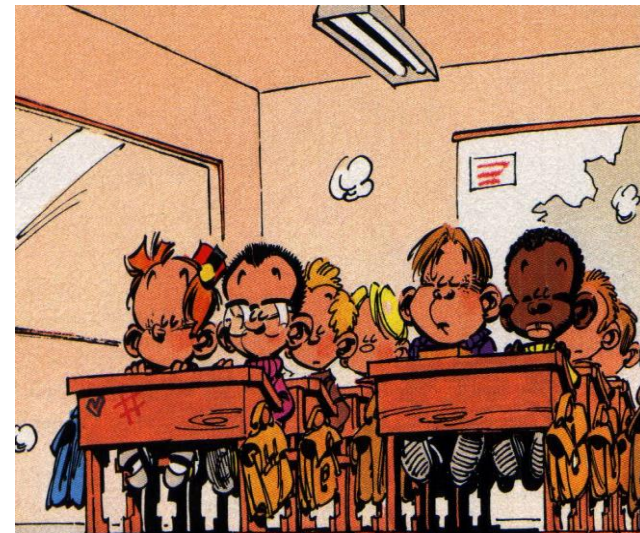
«Pour une lutte Scolaire à la portée de tous !!!»

RUSQUET Vincent

***Professeur et formateur sur
sur***

l'académie de Créteil

Membre du groupe EPIC



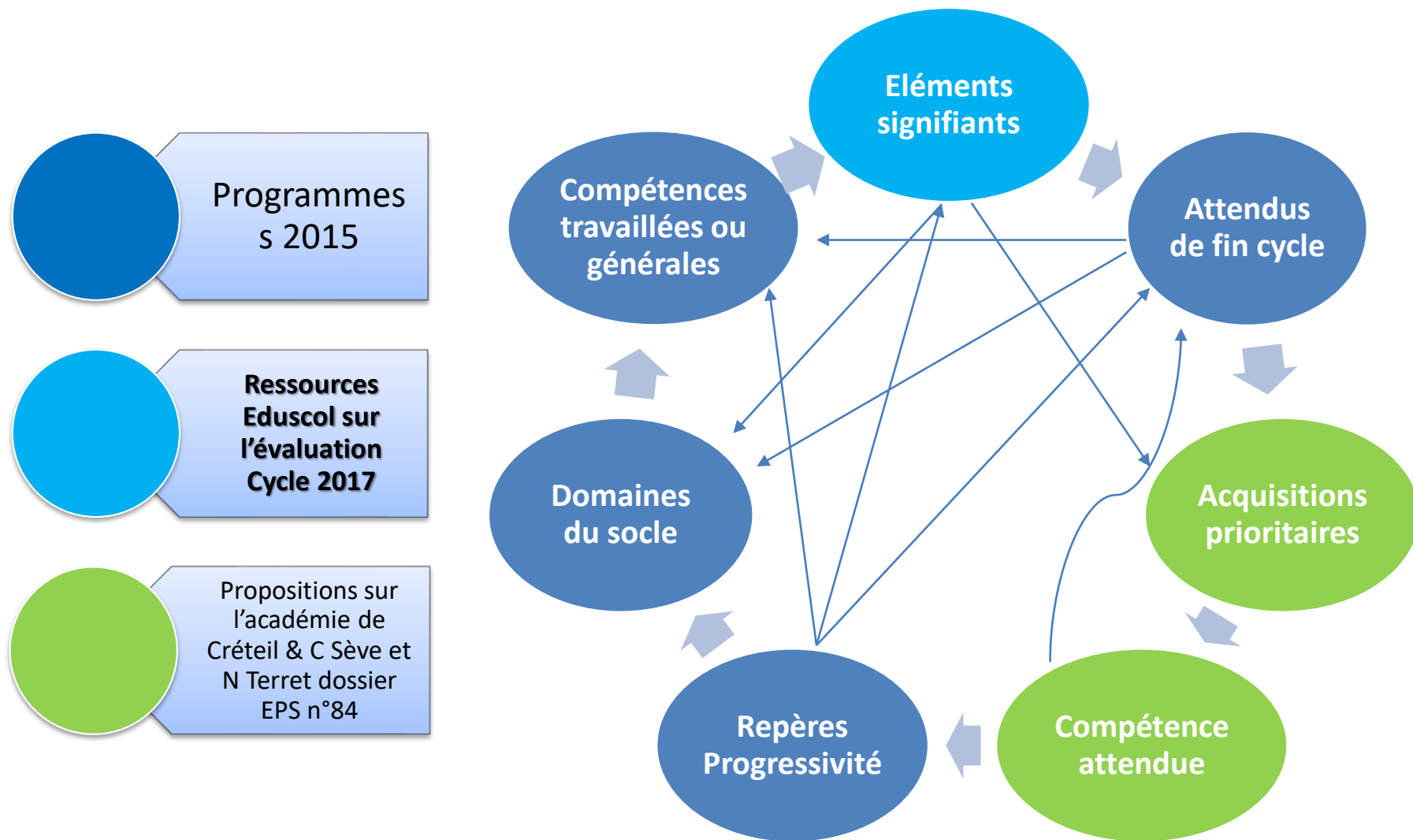
Constats

*Les programmes de collège 2015 proposent un **nouveau cadre d'enseignement pour construire parcours de formation des élèves.***

Par souci de clarté nous différencierons les attentes :

- **disciplinaires:** à travers **les AFC** dans les 4 champs d'apprentissage
- **interdisciplinaires** à travers **les acquisitions visées dans les 5 domaines du socle** sous la forme de **compétences travaillées ou générales** définies dans les programmes OU **d'éléments signifiants.**

Une terminologie particulière



Constats

- *Le Champ d'apprentissage N° 4*
« Conduire et maîtriser 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*

Problématique :

***L'enjeu est de démontrer à travers sur une
séquence en 6^{ème} de Cycle 3,
qu'en assurant un traitement didactique de la
lutte,
celle-ci peut constituer une véritable pratique
scolaire adaptée
aux ressources des élèves du second degré
et à leurs besoins particuliers par rapport aux
différents domaines du socle!!***

Questions :

- Quelles sont **les acquisitions prioritaires** en lutte permettant d'*atteindre les compétences du socle commun et les AFC* ?
- Quelles **pratiques scolaires ou DERC, situations repères** en lutte peut-on proposer en cycle 3 ?
- Quels **repères de progressivité** doit-leurs associés?

Plan d'intervention

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

Présentation ***“Des situations de DERC et repères en lutte”***

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

Définitions de termes

- **DERC** : Dispositif d'Evaluation Révélateur de(s) Compétence(s) EPIC = ***forme de pratique scolaire***
=> Evaluation Macroscopique
- **Situations Repères** : situation d'évaluation révélatrice d'une acquisition prioritaire choisie => d'un AFC et/ou un élément signifiant ou CG des domaines du socle
=> Evaluation Microscopique

**=> = moyens « d'évaluer
au fil de l'eau »**

**comme le suggère les
programmes du S4C**

La lutte c'est quoi?

- Un sport de combat et de préhension

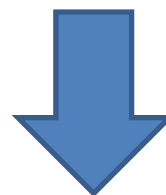


Traitement didactique de l'Activité support du Champ 4: La lutte

De pratique sociale de référence



à une pratique scolaire UNSS la lutte collègue



des pratiques scolaires de la lutte au
cycle 3

Combat en FFL

*2 finales de championnat de france
junior lutte libre 2006 avec
beaucoup d'action et de points*

Présentation des différentes situations d'évaluation

Repérez les ***rôles émergeants***
et

l'activité des élèves

dans les différentes situations!!

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

DERC: « Combat Lutte Mi-levée »

« Lutte MI-LEVÉE »

SEXE: F POULE: 3

Lutteur A: Kenza
Lutteur B: Emilie
Lutteur C: Rachel
Lutteur D: Solenn

Poule N° 3

Feuille de marque des combats

Nom des lutteurs	Tomber 2 omoplates coller 2s au sol	Mise en danger roule sur 1 ou 2 épaules ou sur les 2 coudes	Amener au sol ou sur passer tombe sur le ventre et est contrôlé derrière à plat ventre ou sort de la zone	Total des points marqués (250 maximum)
	100	10	1	
Rouge Kenza A			X	1
Bleu Emilie B		XX	XXX	23

Feuille de marque des combats

Nom des lutteurs	Tomber 2 omoplates coller 2s au sol	Mise en danger roule sur 1 ou 2 épaules ou sur les 2 coudes	Amener au sol ou sur passer tombe sur le ventre et est contrôlé derrière à plat ventre ou sort de la zone	Total des points marqués (250 maximum)
	100	10	1	
Rouge Rachel C	X	X		10
Bleu Solenn D		X	Y	110

Feuille de marque des combats

Nom des lutteurs	Tomber 2 omoplates coller 2s au sol	Mise en danger roule sur 1 ou 2 épaules ou sur les 2 coudes	Amener au sol ou sur passer tombe sur le ventre et est contrôlé derrière à plat ventre ou sort de la zone	Total des points marqués (250 maximum)
	100	10	1	
Rouge Kenza A			XX	2
Bleu Rachel C	X	XX	XXX	123

Feuille de marque des combats

Nom des lutteurs	Tomber 2 omoplates coller 2s au sol	Mise en danger roule sur 1 ou 2 épaules ou sur les 2 coudes	Amener au sol ou sur passer tombe sur le ventre et est contrôlé derrière à plat ventre ou sort de la zone	Total des points marqués (250 maximum)
	100	10	1	
Rouge Emilie B	X	X	X	232
Bleu Solenn D				0

Feuille de marque des combats

Nom des lutteurs	Tomber 2 omoplates coller 2s au sol	Mise en danger roule sur 1 ou 2 épaules ou sur les 2 coudes	Amener au sol ou sur passer tombe sur le ventre et est contrôlé derrière à plat ventre ou sort de la zone	Total des points marqués (250 maximum)
	100	10	1	
Rouge Kenza A	X	X		110
Bleu Solenn D	X	X	XX	112

Feuille de marque des combats

Nom des lutteurs	Tomber 2 omoplates coller 2s au sol	Mise en danger roule sur 1 ou 2 épaules ou sur les 2 coudes	Amener au sol ou sur passer tombe sur le ventre et est contrôlé derrière à plat ventre ou sort de la zone	Total des points marqués (250 maximum)
	100	10	1	
Rouge Emilie B				0
Bleu Rachel C		X	X	11

Lettre	Noms des lutteurs	Totaux des points marqués	Nombre de matchs gagnés	Classement
A	Kenza	113	0	4
B	Emilie	232	1	1
C	Rachel	244	3	2
D	Solenn	129	1	3

Exemple
de Feuille
de
combat

Calcul de notes



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	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
Réaliser à mi-hauteur sur un adversaire: au sol des retournements ou debout des décalages	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

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

Cotation des actions normale	Lutte fédérale	lutte collègue 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 ou 4 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 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)	Actions contrôlées et mettant en danger debout et au sol l'adversaire (MD = une ou 2 épaules qui touchent le sol <u>ou</u> les coudes
2 points	MD au sol,contre en MD Passage arrière , surpassé, , avertissement plus grave,...	MD au sol maintenue pendant 2s			
1 point	maintien 5s orienté, sortie en zone de protection avertissement,...	avertissement, amener au sol passage arrière en continuité et au sol passage arrière,	1point	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

Situation repère: **« *Permis de chuter* »**

- Le permis de chuter permet de savoir ce que **l'élève ne maîtrise 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

Le forfait "Y" sait faire chuter

Nom du bleu: ADAM Prénom : NICO Classe : ALEP13
 Nom de l'évaluateur: NICO Nom du Rouge : ALEP13

ordre des prises	Techniques et sens de la réalisation	Images des prises du « Chuteur » BLEU	Rentre le menton et tient le partenaire ou mains au niveau des cuisses		Nombre de points (= nombre de croix)
1	« Le plaqueur à genoux » = contrôle 2 jambes à genoux décalage avant		X		1
2			X		1
3			X		1
4	« l'uni-jambiste » = Décalage avant en contrôle bras ceinture				
5			X		1
6			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 plaqueur à genoux » = contrôle 2 jambes à genoux décalage avant		X	X	2
2			X	X	2
3			X		1
4	« l'uni-jambiste » = Décalage avant en contrôle bras ceinture		L	L	2
5			L	L	2
6			L	L	2
Points « carré rouge » / 2 : <u>2</u>		Note sur 20 : <u>18</u>	Capital de points sur 18		<u>16</u>
Reçu(e) = 16 et plus			Ajouré(e) = 15 et moins		

Vincent Rusquet AEEPS 2018

Situation repère des 30''

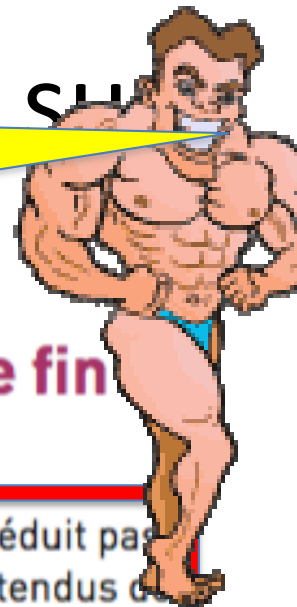
Rôles émergents de ces situations

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

Liens entre les AFC et une pratique scolaire de la lutte

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

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



ressources scolaires sur
on J
17
signifiants et les attendus de fin
de cycle qui seront travaillés au cours du cycle 4

Il s'agit de proposer, dans le projet pédagogique EPS, une programmation qui ne se réduit pas à l'agencement d'APSA au cours du cycle, mais qui précise, ordonne et planifie les attendus de 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... projet pédagogique. Afin de stabiliser et

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

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

AU CYCLE 3 en LUTTE

DERC : Lutte Mi-levée

Situat° repère:
Les 30"

Situat° repère :
Permis de chuter

Le lutteur et les
règles

Arbitre-
secrétaire-juge

Combattant

Le partenaire-
Apprenant

Lutteur en
sécurité

Observateur-
commentateur

« En situation aménagée ou à
effectif réduit,... »

AFC 2
Maintenir un
engagement
moteur efficace sur
tout le temps de
jeu prévu.

AFC 3
Respecter les
partenaires,
les
adversaires
et l'arbitre.

AFC 4
Assurer différents
rôles sociaux (joueur,
arbitre, observateur)
inhérents à l'activité
et à l'organisation de
la classe.

AFC 5
Accepter le
résultat de la
rencontre et être
capable de le
commenter.

AFC 1
S'organiser
tactiquement
pour gagner le
duel ou le
match en
identifiant les
situations
favorables de
marque.

De l'analyse des AFC du cycle 3 et leur interprétation pour la Lutte

Nous retenons également que:

1. La (ou les) **situation révélatrice des AFC** et donc **des compétences du socle** (DERC) **peut (ou peuvent) être aménagée(s)** pour permettre aux élèves débutants de vivre **une expérience de combat en toute sécurité.**
2. **Vers une pratique de la lutte debout**
 - ⇒ **prérequis** du « savoir faire chuter et faire chuter sans risque » = repères de l'équilibre de couple
 - ⇒ **des choix de contexte de chute** avec des contrôles particuliers (encapsule avec le cycle 4)

Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	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 5 X 10pts marqués ou +
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.	Reconnait 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 situation de combat pour apprendre	Réalise moins de 2 prises en 30"	Réalise 3 à 4 prises au contexte en 30"	Réalise 5 prises en 30"	Réalise 6 ou + prises en 30"
Le partenaire => situation repère des 30"					

Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très 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 marqué A 2 X 10pts marqués	De 3 X 10pts marqués A 4 X 10pts marqués	De 5 X 10pts marqués ou +
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 réalisées.	Reconnait peu les actions et leurs cotations. Observe	Attitude engagé mais qui nécessite une confirmation pour la	En opérant 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 la sécurité et la cotation des points d'un combat et commenter les réalisées			Co Arbitrage impartial Connaît et fait appliquer 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 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 situation de combat pour apprendre	Réalise moins de 2 prises en 30"	Réalise 3 à 4 prises au contexte en 30"	Réalise 5 prises en 30"	Réalise 6 ou + prises en 30"
Le partenaire => situation repère des 30"					

AFC2 « Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. »
 Acquis si l'élève est aux niveaux suivants dans les 1, 2 ou 3 rôles retenus :

Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très 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 marqué A 2 X 10pts marqués	De 3 X 10pts marqués A 4 X 10pts marqués De 1x100pts marqués A 2x 100Pts marqués	De 5 X 10pts marqués ou + De 3x100pts marqués ou +	
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.	Reconnait peu les actions et leurs cotations. Observe peu les gestes dangereux	Attitude engagé mais qui nécessite une confirmation de 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	Sa cotation sécurisée pour les cotations réalisées	AFC3 « Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre » est acquis si l'élève aux niveaux suivants dans les 1, 2 ou 3 rôles:			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	Sa chute sur un adversaire conservant des appuis au sol				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 situation de combat pour apprendre	Réalise moins de 2 prises en 30"	Réalise 3 à 4 prises au contexte en 30"	Réalise 5 prises en 30"	Réalise 6 ou + prises en 30"	
Le partenaire => situation repère des 30"						

Vincent Rusquet AEEPS 2018

Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très 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 marqué A 2 X 10pts marqués	De 3 X 10pts marqués A 4 X 10pts marqués De 1x100pts marqués A 2x 100Pts marqués	De 5 X 10pts marqués ou + De 3x100pts marqués ou +
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.	Reconnait peu les actions et leurs cotations. Observe peu les gestes	Attitude engagée qui nécessite la confirmation pour la cotation des points	En coopérant associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste les permis de chuter	Seul, associe la cotation aux actions réalisées et juge à partir des 3 critères de façon juste les permis de chuter
L'arbitre et le juge => DERC 1 de compétence			Le neutre se présente en tant qu'arbitre	Co Arbitrage impartial Connaît et fait appliquer 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	des appuis au sol		Obtient 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 situation de combat pour apprendre	Réalise moins de 2 prises en 30"	Réalise 3 à 4 prises au contexte en 30"	Réalise 5 prises en 30"	Réalise 6 ou + prises en 30"
Le partenaire => situation repère des 30"					

AFC4 « Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.»

Acquis si l'élèves est aux niveaux suivants dans les 4 rôles:

Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très 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 marqué A 2 X 10pts marqués	De 3 X 10pts marqués A 4 X 10pts marqués	De 5 X 10pts marqués ou +
				De 1x100pts marqués A 2x 100Pts marqués	De 3x100pts marqués ou +
L'observateur Commentateur => DERC 1 de compétence	Observer collectivement la	Reconnaît peu les	Attitude engagé mais qui nécessite une	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			Arbitrage neutre se	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 situation de combat pour apprendre	Réalise moins de 2 prises en 30"	Réalise 3 à 4 prises au contexte en 30"	Réalise 5 prises en 30"	Réalise 6 ou + prises en 30"
Le partenaire => situation repère des 30"					

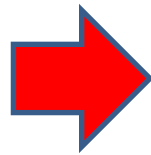
AFC5 « Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.»

Acquis si l'élève atteint les niveaux suivants dans les 1 ou 2 rôles:

Analyse des Programmes 2015 et documents ressources

- L'atteinte des ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 3,

En 12h
effectives de
pratique
SEULEMENT!!!



***FAIRE des
choix OE
ciblés selon
les rôles***

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

Cette option est proposée pour le cycle 3 au regard:

- des attentes motrices des AFC ,
- de notre connaissance des capacités d'apprentissage d'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 »**

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

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

Une option en LUTTE qui se discute!!!

⇒ Une proposition **COMMUNE** sur *les acquisitions du domaine 1-4* (globalement) exclusivement liés à la motricité (**Fil rouge**)

⇒ Une **PRIORISATION** sur un des 4 domaines en fonction du contexte des établissements et des besoins caractéristiques de leurs élèves pour choisir une ou des « majeure(s) » dans *les acquisitions des autres domaines visées* entre le domaine 2 , 3 4 ou 5 sur une séquence de lutte

Une option en LUTTE qui se discute!!!

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 »***

DES CHOIX CIBLES



© Can Stock Photo - csp6834343

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

OU / ET

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

AU CYCLE 3 en LUTTE

DERC :Lutte Mi-levée

Situat° repère:
Les 30"

Situat° repère :
Permis de chuter

Le partenaire-
Apprenant

Lutteur en
sécurité

Observateur-
commentateur -
coach

Le lutteur et les
règles

Arbitre-
secrétaire-juge

Combattant

Variable :Derc
Lutte Mi-levée en
relais

Domaine 3

" La formation de la personne et
du citoyen »

CG: " partager des règles,
assumer des rôles et des
responsabilités= assumer des
rôles spécifiques à l'APSA,
respecter des règles, assurer
sécurité pour soi et autrui

Domaine 1

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"

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

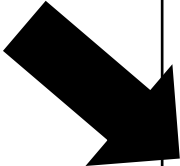
Domaine 1

Les langages pour penser et communiquer

Composante 1.4

Rapport au corps et EPS

ROLE : Le lutteur Combattant

Domaines du socle retenus <u>Éléments signifiants</u> 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 <u>S'exprimer par des activités, physiques, sportives ou artistiques</u> Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité 	• Accepter la confrontation et maîtriser ses émotions durant un combat • 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).	• Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu • S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque

Rôle 1 : Le Lutteur Combattant => Maîtrise FRAGILE

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 entraîné par les actions en force de poussée** qu'elle réalise sur le corps de l'autre avec les mains 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

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 => DERC 1 de compétence	Domaine 1.4: Les langages pour penser et communiquer Elément signifiant au C3 : « S'exprimer par des activités, physiques, sportives ou artistiques » acquis si			De 3 X 10pts marqués A 4 X 10pts marqués	De 5 X 10pts marqués ou +
L'observateur Commentateur => DERC 1 de compétence 1	0 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 situation de combat pour apprendre	Réalise moins de 2 prises en 30"	Réalise 3 à 4 prises au contexte en 30"	Réalise 5 prises en 30"	Réalise 6 ou + prises en 30"
Le partenaire => situation repère des 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

Rapport aux savoirs et EPS

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-commentateur-coach durant le combat et permis de chute

Domaines du socle retenus <u>Éléments significatifs</u> Compétence travaillées	Acquisitions prioritaires dans l'APSA	Attendus de fin de cycle
Domaine 2 : Les Méthodes et outils pour apprendre <u>« Se constituer des outils de travail personnel et mettre en place des stratégies pour comprendre et apprendre »</u> 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 actions réalisées.	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.

ROLE : Le lutteur apprenti et partenaire durant les 30''

Domaines du socle retenus <u>Éléments significatifs</u> Compétence travaillées	Acquisitions prioritaires dans l'APSA	Attendus de fin de cycle
Domaine 2 : Les Méthodes et outils pour apprendre <u>« Coopérer et réaliser des projets »</u> 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 => 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 marqué A 2 X 10pts marqués	De 3 X 10pts marqués A 4 X 10pts marqués	De 5 X 10pts marqués ou +
				De 1x100pts marqués A 2x 100Pts marqués	De 3x100pts marqués ou +
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 situation de combat pour apprendre	Réalise moins de 2 prises en 30"	Réalise 3 à 4 prises au contexte en 30"	Réalise 5 prises en 30"	Réalise 6 ou + prises en 30"
Le partenaire => situation repère des 30"					

Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne Maîtrise
Combattant => DERC 1 de compétence	Domaine 1.4: Les langages pour penser et communiquer Élément signifiant au C3 : « S'exprimer par des activités, physiques, sportives ou artistiques » acquis si			De 3 X 10pts marqués A 4 X 10pts marqués	De 5 X 10pts marqués ou +
L'observateur Commentateur => DERC 1 de compétence 1	0. 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	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"	Ad en d'o situ app	Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre : Élément signifiant C3: « Coopérer et réaliser des projets »			Réalise 5 prises en 30"
Le partenaire => situation repère des 30"					Réalise 6 ou + prises en 30"

Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très 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 *	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 1x100pts marqués A 2x 100Pts marqués	De 5 X 10pts marqués ou + De 3x100pts marqués ou +
L'observateur Commentateur => DERC 1 de compétence 1	Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre : Élément signifiant au C3 : « Se constituer des outils de travail personnel et mettre en place des stratégies pour comprendre et apprendre » acquis si			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				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				Obtient 16 sur 20 au plus	Obtient 20 sur 20
Le lutteur-apprenti => situation repère des 30"				Réalise 5 prises en 30"	Réalise 6 ou + prises en 30"
Le partenaire => situation repère des 30"					

Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre :

Élément signifiant au C3 :
« Se constituer des outils de travail personnel et mettre en place des stratégies pour comprendre et apprendre » acquis si

Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre :

Élément signifiant en C3:
« Coopérer et réaliser des projets »

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

Rapport aux Règles et EPS

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

ROLE : Le combattant

Domaines du socle retenus <u>Éléments signifiants</u> Compétence travaillées	Acquisitions prioritaires dans l'APSA	Attendus de fin de cycle
Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen <u>Coopérer pour réaliser un projet collectif (n'existe pas)</u> S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.	Accepter la confrontation, <u>coopérer pour gagner</u> et maîtriser ses émotions durant un combat	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.

ROLE : Le lutteur et les règles

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen <u>Comprendre la règle et le droit</u> Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.	<u>Accepter la confrontation, coopérer pour gagner et maîtriser ses émotions durant un combat.</u>	Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. <u>Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</u>
--	---	---

ROLE : l'arbitre secrétaire Juge

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen <u>Comprendre la règle et le droit</u> Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements	Savoir arbitrer collectivement pour gérer la sécurité et la cotation des points d'un combat et commenter les actions réalisées	Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe
---	---	---

ROLE : Le Partenaire

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen <u>Coopérer pour réaliser un projet collectif (n'existe pas)</u> Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...)	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.
---	---	---

Rôle 2 : L'arbitre => Maîtrise FRAGILE

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 1point 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**

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 cote 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.

Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne Maîtrise
Combattant => Test de compétence variante 2 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).	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 ou +
	De 1x100pts marqués A 2x 100Pts marqués	De 3x100pts marqués ou +			
	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
Le lutteur et les règles=> Test de compétence DERC	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
L'observateur Commentateur-coach=> Test de compétence DERC et situat° repère	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 secrétaire 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	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 Le partenaire => situation repère des 30''	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''

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

Rapport à la Santé (Sécurité) et EPS

ROLE : Le combattant

Domaines du socle retenus <u>Éléments signifiants</u> Compétence travaillées	Acquisitions prioritaires dans l'APSA	Attendus de fin de cycle
Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques <u>Mettre en pratique des comportements simples respectueux des autres, de l'environnement, de sa santé</u> 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 : Le lutteur en sécurité

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques <u>Mettre en pratique des comportements simples respectueux des autres, de l'environnement, de sa santé</u> 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 : Le partenaire-apprenti

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques <u>Mettre en pratique des comportements simples respectueux des autres, de l'environnement, de sa santé</u> 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 travail transversale à chaque leçon lors de l'échauffement du savoir faire chuter et faire chuter sans risque
- ✓ L'exploitation de la règle de la sortie de zone sur toutes les situations pour éviter les chutes plaquée et provoquée des chutes lancées
- ✓ La règle de la conservation du contrôle pour pouvoir marquer des points à toutes les situations d'apprentissage et de combat

Rôle : **Le lutteur en Sécurité => Maîtrise FRAGILE**

Rôle 3 : Le lutteur en Sécurité => **Maîtrise FRAGILE**

Pour le projeteur :

Il maintient **un contact encore trop distale avec son partenaire** jusqu'au sol

Le contact est globalement maintenu

Pour le chuteur : Il y'a enroulement du corps mais la nuque est relâchée mais il n'y a pas de geste parasite

Rôle 3 : Le lutteur en Sécurité => Maîtrise satisfaisante

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	« l'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"	« Le flexible rigide » Permet de réaliser 3 à 4 prises contrôlées 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"

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

Rapport à la culture et EPS

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 » avec un règlement adapté unss,**
- ✓ **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 :

- ✓ Exploiter presque l'ensemble des règles UNSS pour les situations d'apprentissage et de combat
- ✓ Donner au Tombé la valeur de 10pts pour conserver l'âme d'un pratique scolaire n'arrêtant pas le combat
- ✓ La règle de faire sortir du cercle existant en lutte WWA est appliquée pour laisser des opportunités données
- ✓ 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)

Permis de chuter « le kata chute »

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 <u>Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde</u> 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 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-secrétaire

Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine <u>Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde</u> 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.
--	---	--

Rôles et type de situation d'évaluation (=>)	Acquisitions prioritaires	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne Maîtrise
Combattant => Test de compétence variante DERC	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 en position de « tombé » = 10pts (aménagement du règlement unss) (finales).	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 +
				Réalise entre 1 ou 2 tombés (= entre 10pts et 20pts)	Réalise 3 tombé ou +
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.	Reconnaître peu les actions et leurs cotations. Observer peu les gestes dangereux.	Attitude engagée mais qui nécessite une confirmation pour la cotation des points et le jugement des chutes.	En coopérant associer la cotation aux actions réalisées et juger à partir des critères de façon juste et permis de chuter.	Seul, associer la cotation aux actions réalisées et juger à partir des critères de façon juste et 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 avec le règlement UNSS adapté	Co-Arbitrage influencé et ne connaît pas les règles	Co-Arbitrage neutre se trompe régulièrement en arbitrant	Co-Arbitrage impartial connaît et fait appliquer les règles UNSS sauf la passivité	Idem mais seul+ Objectif + Optimise le temps de combat en tant qu'arbitre et connaît la gestuelle des points et autres
Le lutteur en sécurité=> Situation repère du permis de chuter (KATA de chutes)	Savoir chuter et faire chuter sans risque debout un adversaire conservant des appuis au sol avec des techniques variées	Obtient moins de 12 sur 20	Obtient moins de 16 sur 20	Obtient 16 sur 20 ou plus	Obtient 20 sur 20

AU CYCLE 3 en LUTTE

**DERC :Lutte
Mi-levée**

Situat° repère:
Les 30"

Situat° repère :
Permis de chuter

Le lutteur et les
règles

Arbitre-
secrétaire-juge

Combattant

Observateur-
commentateur

Le partenaire-
Apprenant

Lutteur en
sécurité

Domaine
3

Domaine
1

AFC 4

AFC 2

Domaine
2

Domaine
4

AFC
1

Domaine
5

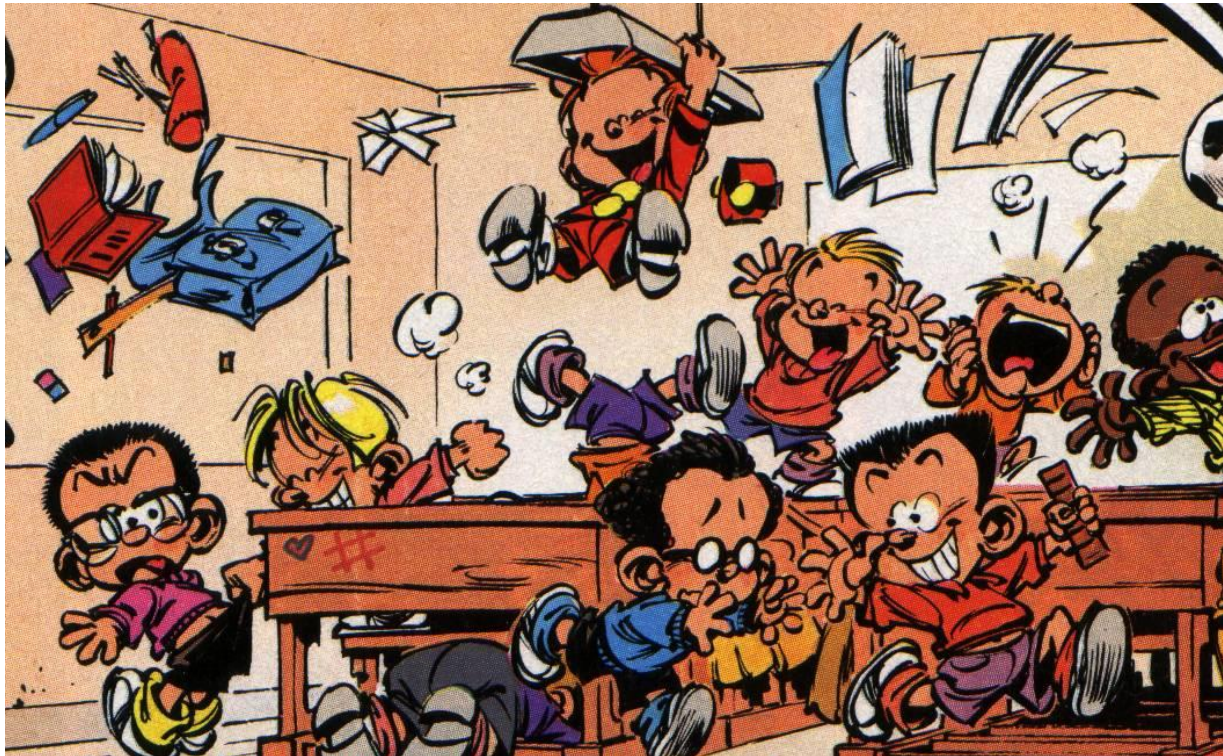
AFC 5

AFC 3

Bibliographie principale

1. **Daniel Ray, *Lutte de l'école aux associations*, Editions Revue EPS, 2005.**
2. **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'AEPS IDF « présentation de pratiques scolaires de la Lutte » filmée et montée par Stéphane SAPIN 2015.**

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



Vincent Rusquet AEEPS 2018