

STAGE EN ÉCOLE PRIMAIRE
Cahier des charges

Année universitaire 2017/2018



École de Saint Laurent d'Andenay

Lutte avec des élèves de CE1 / CE2.

GRANDMOUGIN Loïc

Institutrice: Mme WLACHE

Conseiller pédagogique: Sébastien Pellegry

TABLE DES MATIÈRES

I. Les conditions de l'intervention.....	3
II.Proposer une première séance.....	4
II.1 Présentation de la séance.....	4
II.2 Analyse détaillée d'une tâche d'apprentissage.....	11
III.3 Compte-rendu de l'évaluation diagnostique.....	14
III. Élaborer un projet de séquence.....	16
III.1 Le savoir (analyse didactique de l'activité).....	16
III.2 Les textes officiels : programmes et socle commun.....	16
III.3 Les élèves.....	18
III.4 Objectif de séquence et transformations attendues.....	19
IV. Présentation des séances de S2 à S10.....	21
V.Enchaînement cohérent des leçons autour de l'objectif de séquence.....	93
VI.Bilan des apprentissages moteurs prévus par le projet de séquence.....	94
VII. Analyse critique de mon stage.....	97
L'entrée dans mon stage.....	97
Ce que m'a appris ce stage.....	97
Les difficultés rencontrées lors de mon stage.....	98
Finalement.....	98
Remerciements.....	99

I. LES CONDITIONS DE L'INTERVENTION

Dans le but de notre stage en école primaire, nous encadrerons des CE1-CE2 au sein de l'école Jean Macé de Saint Laurent d'Andenay dans l'objectif de leur enseigner la lutte.

Nous interviendrons dans cette école 1h par semaine: le mardi de 13h30 à 14h30.

Nous serons observés au cours de ce stage par Mme Wlache, l'institutrice, ainsi que par notre conseiller pédagogique, Mr Pellegrin.

Concernant les conditions de pratique, les séances se dérouleront sous le préau de l'école, avec notamment comme contrainte le peu de tapis mis à notre disposition(10 tapis pour 21 élèves), nous obligeant à adapter nos séances, en organisant des groupes de travail avec alternances des temps de repos et des temps de pratique.

Cela induira également de respecter certaines règles comme: respecter l'état du matériel, avoir un volume sonore acceptable, retirer ses chaussures avant de monter sur les tapis...

Enfin nous aurons aussi à notre disposition d'autres accessoires tels que ballons, chasubles, foulards, bâtons, cerceaux...qui pourront nous être utiles tout au long de nos séances.

Pour ce stage, nous enseignerons donc la lutte a une classe de 21 élèves de CE1-CE2(âgés de 7-8ans.) Cette activité étant « une nouveauté » pour cette école comme nous l'a expliqué la maîtresse, les élèves étaient donc très motivés et enthousiasmes.



II. PROPOSER UNE PREMIÈRE SÉANCE

II.1 Présentation de la séance

Date : 26/09/2017

Activité : Lutte

Séance n°1

Thème : Pénétrer le territoire de l'adversaire
Protéger son territoire

Nombre d'élèves : 21

Prise en main du groupe : Nous réunissons tout le groupe assis face à nous à un endroit et nous demandons le silence. Nous présentons la séance d'aujourd'hui. Nous énonçons les consignes de sécurité, qui seront à respecter durant la totalité de la séquence : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal. On explique aux élèves qu'avec le peu de matériel dont nous disposons (10 tapis pour 21 enfants) nous allons constituer 2 groupes en fonction de la morphologie des enfants (un groupe de 10 appelé «groupe maillots» et un groupe de 11 appelé «groupe sans maillot») pour la suite de la séance.
Par conséquent nous profitons de ce moment pour constituer ces groupes tout de suite.

Échauffement (10 minutes) :

- Tourner la tête, mimer le geste du « non » et du « oui »
- Mettre les pouces sur les épaules et faire des cercles avec les bras ;
- Mettre une main sur le coude et passer l'autre main alternativement en dessous et au dessus de l'avant bras qui tient le coude ;
- Joindre les mains et tourner les poignets dans tous les sens ;
- Mettre les mains sur les hanches, les pieds écartés à largeur d'épaules et faire des cercles avec le bassin ;
- Mettre les mains sur les genoux, les pieds resserrés et faire des cercles avec les genoux
- Échauffement articulaire des chevilles
- Quelques sauts de lapins

Situation 1 (5 minutes) :

2 élèves par tapis couchés sur le ventre, un de part et d'autre du tapis, une ligne médiane tracée à la craie au milieu du tapis.



Objectif : tirer l'adversaire dans son camp tout en sécurité ce qui signifie en respectant la triple règle de sécurité soit de ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, s'ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien, autrement dit si il y a des points de marqués.

But pour l'élève (description de la tâche) :

Amener l'adversaire dans son camp tout en sécurité, sans faire de fautes.

Dispositif et consignes :

10 tapis, une ligne médiane tracée à la craie pour symboliser le terrain de l'acteur A et le terrain de l'acteur B.

Consignes de sécurité : Il est strictement interdit de combattre hors de la zone de jeu soit hors des tapis.

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête de l'adversaire.

Critère(s) de réussite : On marque un point : Une fois que l'adversaire est dans son camp, son bassin au delà de la ligne médiane.



Critère(s) de réalisation :

Ne pas tenter d'amener le corps adverse en attrapant ses extrémités, mais plutôt par l'avant bras voire encore mieux par le biceps.

Attraper l'adversaire par les deux bras et non un seul.

Variables didactiques (à prévoir, mais à ne mettre en œuvre qu'éventuellement) : Prévoir une alternative pour le groupe de trois s'il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 3 dans un des groupes)

C'est à dire au tiers temps faire un rotation pour que l'arbitre joue autant que les deux autres acteurs et que chaque élève passe le même temps au poste d'arbitrage.

Situation 2 (10 minutes): Exercice du touche genou

2 élèves, debout par espace de jeu (2 tapis collés l'un à côté de l'autre).

Comme son nom l'indique, Le joueur A doit toucher le genou, à l'aide de ses mains, du joueur B et inversement.



Objectif : Se déplacer pour trouver la bonne position et la bonne ouverture pour aller toucher les genoux de l'adversaire à l'aide de ses mains.

Objectif pour l'enseignant :

Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, s'ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin remarquer si le jeu marche bien, autrement dit si il y a des points de marqués

Instaurer une initiation à l'arbitrage. Tous les élèves doivent se sentir concernés et occupés.

Ne pas donner tous les critères de réalisation (baisser le centre de gravité, se pencher...) et observer si les élèves le font instinctivement.

But pour l'élève (description de la tâche) :

En un certain temps défini par l'enseignant, faire plus de touchés que l'adversaire pour remporter l'exercice.

Parallèlement pour les arbitres, compter le nombre de touchés des deux acteurs (2 arbitres, donc l'un observe le joueur A et l'autre observe le joueur B.

Dispositif et consignes :

5 groupes de deux tapis, 2 acteurs et deux arbitres par groupe de tapis.

Les 2 groupes préalablement constitués, le groupe « maillot » sera acteur et le groupe « sans maillot » arbitre. On inversera les rôles au bout d'1 minute 30 et on fera deux fois cette opération. Une fois que l'on a touché le genou de l'adversaire, on se replace obligatoirement et en aucun cas on enchaîne les touchés.

1er temps : groupe maillot acteur, groupe sans maillot arbitre pendant 1min 30.

2ème temps : inversement

3ème temps : même chose que le 1er temps

4ème temps : même chose que le 2ème temps

Consignes de sécurité : Il est strictement interdit de combattre hors de la zone de jeu soit hors des tapis.

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Interdiction formelle de toucher le visage.

Critère(s) de réussite : Toucher le genou adverse pour marquer un point.

Critère(s) de réalisation :

Baisser son centre de gravité, se mettre en position semi accroupie. Aller chercher le genou adverse avec bras tendus (ouverture de l'angle bras tronc) pour pouvoir aller toucher le genou de l'adversaire sans être susceptible de se faire toucher en retour.

Variables didactiques (à prévoir, mais à ne mettre en œuvre qu'éventuellement) : Prévoir une alternative pour le groupe de trois s'il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 3 dans un des groupes)

C'est à dire faire un groupe de trois tapis et mettre 3 élèves dessus. Cela augmente la difficulté puisque dans le cas échéant il faut avoir un regard sur deux adversaires et non sur un.

Si les élèves ne comprennent pas les rotations et que cela entraîne une grosse perte de temps, ne faire plus qu'une rotation et non trois et doubler le temps de travail .

Situation 3 (10 minutes) : Exercice du foulard

2 élèves debout par espace de jeu (2 tapis collés l'un à coté de l'autre).

L'exercice consiste à avoir un foulard placé comme la queue d'un renard.

Objectif : Se déplacer pour avoir une vision directe sur le foulard afin de le récupérer.

Objectif pour l'enseignant :

Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, s'ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin remarquer si le jeu marche bien, autrement dit si il y a des points de marqués

Instaurer une initiation à l'arbitrage. Tous les élèves doivent se sentir concernés et occupés.

But pour l'élève (description de la tâche) :

En un certain temps défini par l'enseignant récupérer plus de fois le foulard de l'adversaire, que de se faire prendre le sien pour remporter l'exercice.

Parallèlement pour les arbitres, compter le nombre de foulards récupérés des deux acteurs (2 arbitres, donc l'un observe le joueur A et l'autre observe le joueur B.

Dispositif et consignes :

5 groupes de deux tapis, 2 acteurs et deux arbitres par groupe de tapis.

Les 2 groupes préalablement constitués, le groupe « maillot » sera acteur et le groupe « sans maillot » arbitre. On inversera les rôles au bout d'1 minute 30 et on fera deux fois cette opération.

Une fois que l'on a récupéré le foulard de l'adversaire, on lui redonne

1er temps : groupe maillot acteur, groupe sans maillot arbitre pendant 1min 30.

2ème temps : inversement

3ème temps : même chose que le 1er temps.

4ème temps : même chose que le 2ème temps.

Consignes de sécurité : Il est strictement interdit de combattre hors de la zone de jeu soit hors des tapis.

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Interdiction formelle de toucher le visage.

Critère(s) de réussite : Récupérer le foulard de l'adversaire pour marquer un point.



Critère(s) de réalisation :

Être en permanence en mouvement dans le but que l'adversaire ne puisse pas récupérer notre foulard. Aller chercher le genou adverse avec bras tendus pour avoir une plus grande allonge. Ne pas rester corps droit, il faut pivoter, se désaxer.

Variables didactiques (à prévoir, mais à ne mettre en œuvre qu'éventuellement) : Prévoir une alternative pour le groupe de trois si il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 3 dans un des deux groupes.)

C'est à dire faire un groupe de trois tapis et mettre 3 élèves dessus. Cela augmente la difficulté puisque dans le cas échéant il faut avoir un regard sur deux adversaires et non sur un.

Lorsque l'on va récupérer un foulard du joueur B, le joueur C va peut être également récupérer le notre, il va falloir adopter une autre posture et se positionner autrement (à l'extrémité du tapis par exemple pour avoir une vision directe sur les 2 adversaires.)

Si les élèves ne comprennent pas les rotations et que cela entraîne une grosse perte de temps, ne faire plus qu'une rotation et non trois et doubler le temps de travail .

Situation 4 (10 minutes) : Exercice du mini rugby

2 élèves à genoux par espace de jeu (2 tapis collés l'un à coté de l'autre).

Un joueur A défenseur est en possession du ballon et un joueur B attaquant cherche à le récupérer.

Objectif: Se déplacer pour être en position favorable pour tenter de récupérer le ballon (vision directe sur celui-ci, être le plus proche possible de son adversaire)

Objectif pour l'enseignant :

Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, s'ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin remarquer si le jeu marche bien, autrement dit si il y a des points de marqués.

Instaurer une initiation à l'arbitrage. Tous les élèves doivent se sentir concernés et occupés.

But pour l'élève (description de la tâche) :

En un certain temps défini par l'enseignant, récupérer le plus de fois possible le ballon de l'adversaire.

Parallèlement pour les arbitres, compter le nombre de ballons récupérés par l'attaquant.

Dispositif et consignes :

5 groupes de deux tapis, 2 acteurs et deux arbitres par groupe de tapis.

Les 2 groupes préalablement constitués, le groupe « maillot » sera acteur et le groupe « sans maillot » arbitre. On inversera les rôles au bout d'1 minute 30 et on fera deux fois cette opération.

Une fois que l'attaquant a récupéré le ballon, on le redonne au défenseur puis on recommence.

1er temps : groupe maillot acteur, groupe sans maillot arbitre pendant 1min 30.

2ème temps : inversement

3ème temps : même chose que le 1er temps.

4ème temps : même chose que le 2ème temps.

A la moitié de chaque temps, changer le rôle défenseur attaquant.

Consignes de sécurité : Il est strictement interdit de combattre hors de la zone de jeu soit hors des tapis.

Il est également interdit de se lever.

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Interdiction formelle de toucher le visage.

Critère(s) de réussite : Récupérer le ballon de l'adversaire pour marquer un point.



Critère(s) de réalisation :

Ne pas tenter de récupérer le ballon à une main, utiliser les deux mains et engager la totalité du bras pour avoir le plus de force possible afin de récupérer plus facilement le ballon.

Variables didactiques (à prévoir, mais à ne mettre en œuvre qu'éventuellement) : Prévoir une alternative pour le groupe de trois s'il n'y a aucun absent ni dispensé(groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 3 dans un des deux groupes)

C'est à dire faire un groupe de trois tapis et mettre 3 élèves dessus. Mettre deux défenseurs avec chacun une balle en main et un attaquant qui aura deux cibles d'attaque.

Si les élèves ne comprennent pas les rotations et que cela entraîne une grosse perte de temps, ne faire plus qu'une rotation et non trois et doubler le temps de travail .

Retour au calme (5 minutes) :

Les enfants s'allongent sur les tapis et ferment les yeux. L'encadrant se déplace autour des tapis en vérifiant que les enfants se calment et ferment bien les yeux. Il prend ensuite la parole en parlant doucement et en demandant aux enfants, qui ont toujours les yeux fermés, de se souvenir de ce qu'ils ont fait durant la séance et de s'imaginer leur moment préféré, ce qu'ils ont aimé, moins aimé...Puis après un petit moment de silence il va réveiller les enfants un par un et leur dit d'aller rejoindre leur maîtresse.

II.2 Analyse détaillé d'une tâche d'apprentissage :

Bilan conduites observées / conduites escomptées

Rappel des conduites attendues :

.

Situation	Conduites attendues
Exercice du touche genou	- Réagir vite (et adopter une stratégie permettant de trouver la bonne position pour aller toucher les genoux adverses tout en protégeant les siens.) - Être toujours en mouvement - Apprécier la distance par rapport à son adversaire. - Feinter, esquiver.
Jeu du foulard	- Apprécier la bonne distance du combat. - Réagir en fonction des réactions de son adversaire (avancer / reculer) au bon moment. - Anticiper pour esquiver et contrer. - Trouver différentes façons d'attaquer et de déborder son adversaire.
Jeu du mini rugby	- Se servir de son corps pour faire obstacle. - Fermer les « ouvertures », se recroqueviller pour protéger le ballon.

Conduites observées

Situation	Comportement observées
Exercice du touche genou	- Assiduité à l'exercice, tentative et esprit d'initiative pour certains élèves. - Certains élèves sortent de l'espace délimité. - Difficulté dans le comptage des points (les arbitres ne sont pas d'accord sur le gain du point.) - Les élèves restent en position défensive, certains sont passifs.
Jeu du foulard	- Les enfants tournent en rond. - 1 enfant court après l'autre. - Les enfants prennent le foulard en même temps

	- Les enfants ne sont pas d'accord sur le résultat et le gain du point. De plus certains enfants mettent leur foulard trop dans leur pantalon donc impossibilité pour l'adversaire de le prendre. -Volonté de saisir le foulard, engagement dans le combattre. -Tentative d'attaque et de modes de saisies différents pour récupérer le foulard.
Jeu du mini rugby	-Le défenseur ne parvient pas à utiliser le poids de son corps : manque de tonicité → il n'arrive donc pas garder le ballon. -Les actions de l'attaquant se limitent à tirer le ballon. -Majorité des élèves ne réussissent pas le retournement. Cependant certains ont compris le principe et arrive à plaquer l'adversaire et le mettre sur les omoplates(très encourageant pour une 1ère séance.)

Analyse : Ces tâches proposées permettent aux élèves de rentrer petit à petit dans cette séquence de lutte. De part ces exercices d'initiation, nous avons pu observer des conduites motrices très proches de celle d'un lutteur débutant. Ces situations permettent aux élèves d'entrer dans le cycle et engendrent la sollicitation de différentes ressources :

Sur le plan affectif l'élève apprend à se découvrir et à découvrir l'autre d'où une certaine crainte d'attaquer pour certains. De plus sur le plan cognitif, la mise en place de ces exercices demandent une capacité de compréhension et de réflexion(quand attaquer, quelle stratégie adopté) qui n'est pas simple à cet âge, d'où des difficultés d'atteintes des objectifs. A l'aide de ces éducatifs, les élèves ont abordé la notion du jeu au sol, à genoux, et debout. Ils ont parfois adoptés une position semi fléchie, ils se sont déplacés sur les tapis pour éviter l'adversaire etc. Ces bases ne sont que le commencement de cette discipline mais aujourd'hui les élèves ont déjà commencés à modifier leurs conduites motrices pour se rapprocher des conduites typiques de la lutte.

Pour conclure pendant cette séance, les élèves ont perçus les notions «pénétrer le territoire de l'adversaire» et «protéger son territoire» qui sont très importantes et correspondent au début de l'enseignement de la lutte.

Perspectives : Dans les prochaines séances, nous pourrons apporter de nouveaux éducatifs mais aussi apporter des variables sur un exercice déjà réalisé en séance 1 pour que chaque élève comprenne les conduites motrices attendues, et que les élèves s'améliorent en répétant.

Observation par Arthur PICARD :

Quelques critères pour «orienter l'observation » (liste non exhaustive)	Eval.	<u>Commentaire</u>
- présentation efficace de la tâche (la tâche fonctionne rapidement) - le stagiaire se place correctement devant tous les élèves - les termes employés (choix du vocabulaire) sont facilement compréhensibles par les élèves - l'intervenant ne communique pas trop d'informations à la fois (consignes claires et concises, voire distribuées dans le temps) - il manifeste lui-même de l'envie, du plaisir, un certain dynamisme (comportement enthousiaste) - sa présentation utilise le « visuel » (gestuel, démonstrations, dessins...), et le « verbal » (explications orales) - les élèves manifestent de l'attention. - les élèves respectent les consignes de l'intervenant - le bruit est acceptable, pas d'indiscipline manifeste, ou de comportements déviants... - les explications du stagiaire ne sont pas trop préjudiciables au temps d'engagement moteur des enfants	+ + + = + = = + = =	Bon déroulement pour cette 1er séance. Cependant nous avons pu nous apercevoir de l'excitation des enfants au moment de notre arrivée et tout au long de l'activité. Classe agréable mais un peu bruyante. Bon animation pour une 1ère séance avec de bonnes aptitudes à gérer une classe et à être à l'aise devant les enfants.

II.3 Compte-rendu de l'évaluation diagnostique:

Grille de lecture de l'APSA	Comportements observés	Grille d'analyse de la motricité	Hypothèses explicatives
Relation avec l'adversaire	-Les élèves s'affrontent dans un bon état d'esprit, il y a du respect entre eux. - Ils ne combattent pas pour se faire mal.	Ressources psychoaffectives	Les élèves se connaissent et sont à l'école(il y a un cadre et des règles à respecter) ils sont donc plus dans une logique d'amusement et de découverte de l'activité, où les rapports sont amicaux. Plutôt que dans une logique de compétition où les relations entre adversaires sont différentes.
Relation avec l'espace	- Difficulté à rester dans l'espace de jeu, certains combats se finissent parfois à l'extérieur des tapis.	Ressources bio informationnelles	Les élèves n'ont pas l'habitude d'être dans un espace restreint, ils ont donc du mal à se repérer. Il est difficile pour eux de coordonner leurs déplacements dans l'espace.
Rapport à la chute	- Ils peinent à s'équilibrer face à une force extérieure. -Ils acceptent de tomber, être retourner au sol mais n'arrivent pas à s'amortir.	Ressources biomécaniques	- Selon moi, c'est probablement dû au fait que l'activité est nouvelle pour eux, ce qui fait que certains élèves n'arrivent pas à réaliser une chute convenable et avoir un équilibre maîtrisé puisque personne ne leur a préalablement appris.

Engagement dans le combat	- Certains élèves se retiennent dans l'engagement physique, n'osent pas se donner à fond. Contrairement à certains élèves qui sont très engagés et involontairement maladroits.	Ressources psycho-affectives et bioénergétiques	Les élèves à cet âge ne contrôlent pas forcément leurs forces, leurs gestes sont réalisés sans aucun recul et par conséquent peuvent être maladroits.
Respect des règles et de la sécurité	Lorsque ceci est rappelé, ils font attention aux autres et à eux même et respectent les règles de sécurité(enlèvent les bijoux ; s'écartent les uns des autres...) Les élèves respectent les règles indiquées et n'ont pas recours à la tricherie.	Ressources cognitives et psycho-affectives	- Parfois les élèves préfèrent discuter au lieu d'écouter les consignes. Ils n'attendent pas la fin des instructions. Ils commencent à exécuter celle-ci avant la fin des explications mais aussi cherchent déjà un partenaire au lieu d'écouter toutes les indications.

L'évaluation diagnostique nous a permis de nous rendre compte du niveau global des élèves. On a donc pu voir que cette classe possède un niveau homogène avec quelques élèves se débrouillant très bien car ils possèdent des bases du judo. Ils maîtrisent donc déjà les principes fondamentaux de la lutte(saisies, immobilisation.) Cela impliquera donc pour nous de faire des groupes de niveau lors des séances de combats pour ne pas qu'ils s'ennuient et qu'il trouve un peu d'opposition en face d'eux.

D'autre part, cette évaluation a permis de prendre conscience des besoins à travailler au cours des prochaines séances.

En ce qui concerne la motivation, on peut voir qu'il y a beaucoup d'excitation, ce qui amène à beaucoup de bruits surtout dans le préau qui résonne beaucoup.

De ce fait, les élèves auront besoin d'être recadrés à chaque fin d'exercice même si cette classe paraît relativement à l'écoute et très respectueuse ce qui n'impliquera pas d'élever la voix mais juste de les recadrer.

En effet, un bref retour au calme sera nécessaire entre les situations pour capter à nouveau l'attention et la concentration des élèves.

Il sera donc judicieux d'assurer un temps d'engagement moteur important et une multiplication des exercices, qui vont développer chez eux un début de motricité spécifique à l'activité.

Enfin, c'est tout simplement un besoin général d'apports techniques et tactiques de notre part qui se fait ressentir. En effet, il sera nécessaire de leur fournir les moyens, les ressources technico-tactiques requises pour atteindre le but des différents exercices et évoluer en toute sécurité (placement et mobilité du corps, chute, explication sur la façon de déséquilibrer...).

III. ÉLABORER UN PROJET DE SEQUENCE:

III.1 Le savoir (analyse didactique de l'activité)

Pour rendre facilement enseignable l'activité(la lutte), les élèves pratiquerons la lutte sous forme d'éducatifs(jeu du foulard, touche genou...) et de petits jeux donnant un côté ludique qui leur permettra de rentrer au mieux dans l'activité.

On développera ensuite la logique interne de cet activité qui est de procéder à des affrontements directs avec pour but de faire tomber l'adversaire au sol et de maintenir ses deux épaules collées au sol.

Pour cela on sollicitera différentes ressources chez les enfants : ressources cognitives, affectives, biomécaniques.

On adaptera aussi les critères de réussite(valoriser par des points les actions positives : Ex : Aplatir les omoplates= 1point.)

Enfin on s'attachera à développer certains valeurs chez les enfants(respect des règles, savoir pratiquer en sécurité, accepter de perdre) ainsi qu'un sens des responsabilités et de l'autonomie.

III.2 Les textes officiels: programmes et socle commun

Champs d'apprentissage : Actions motrices du type tirer, pousser, déséquilibrer, immobiliser, retourner, maintenir au sol.

Respecter les principes fondamentaux de la lutte : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Apprendre et assumer différents rôles(acteurs, observateurs, arbitres.)

Accepter le combat avec son adversaire, le corps à corps ainsi que le fait d'aller au sol.

COMPETENCES TRAVAILLEES		
Dimension motrice (Capacités)	Dimension méthodologique (Connaissances, attitudes)	Dimension sociale (Attitudes)
• Savoir chuter et faire chuter sans risque. • Enchaîner les actions en réalisant des contrôles simples debout et/ou au sol. • Savoir exploiter une opportunité simple debout pour mettre en danger son adversaire : identifier le sens du déséquilibre adverse à partir d'indices visuels, des pressions ressenties au niveau des saisies et du corps, pour choisir une action offensive ou défensive. • Savoir varier ses contrôles et formes de corps pour amener son adversaire au sol. • Réaliser différentes actions et prises à bon escient. En défense : bloquer ou parer les attaques directes.	• Observer, relever, exploiter les indicateurs . Donner des conseils à un camarade pour qu'il progresse dans son jeu, • Arbitrer, connaître le règlement et le faire respecter. • Juge : Assumer la responsabilité de son jugement et le justifier.	• Gérer son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la situation de combat. • Se montrer persévérant et offensif quel que soit l'adversaire et l'évolution du score. • Être à l'écoute de son adversaire pour utiliser sa force, sa vitesse et ses réactions ; • Agir dans le respect de soi, des autres, du matériel . • Travailler avec les autres, s'entraider.

III . 3 Les élèves :

<u>Sujet épistémique</u>	→ Sur le plan affectif / relationnel : Difficultés à se mélanger entre filles et garçons(les garçons restent souvent entre eux et les filles de mêmes. Ils préfèrent davantage interagir avec ceux qu'ils connaissent, et se retrouvent gênés quand ce n'est pas le cas. Lorsqu'il se retrouvent en opposition, le but est de battre le plus fort pour montrer sa supériorité (motivation orientée sur l'ego). De plus on remarque une certaine sensibilité chez les garçons lorsqu'ils perdent contre des filles. → Sur le plan cognitif / informationnel Dans des situations où ils n'ont pas l'habitude ou voire inconnues, les enfants peuvent être perdus et attendent de voir ce que les autres vont faire. Les apprentissages sont acquis rapidement à cet âge à condition que les enfants soient intéressés et motivés. Les enfants ont du mal à rester concentrés. Les consignes doivent être claire et répétées pour être comprises. → Sur le plan moteur / énergétique Les enfants sont très actifs, dynamiques. Ils bougent et se dépensent beaucoup surtout quand ils se sentent à l'aise et prennent plaisir dans l'activité. Ils ont besoin de se défouler et aime le sport et l'EPS en général.
<u>Évaluation diagnostique</u>	→ Sur le plan affectif / relationnel Les enfants évoluent de manière globale dans une logique où le but est de jouer, de s'amuser, de se défouler de façon amicale et conviviale, sans méchanceté ni compétition.L'envie manifesté par la découverte de l'activité fait qu'ils n'ont vraiment pas de mal à se mélanger, à échanger et à changer de partenaire.(même si on peut noter qu'il y a toujours des groupes en fonction des affinités de chacun). Le contrôle de soi, de ses gestes, est encore mal maîtrisé chez certains(trop brusque, maladresse.)

	→ Sur le plan cognitif / informationnel Les élèves pour la plupart comprennent vite le but de l'exercice et sont volontaires. Essaye de faire des choix et trouver des solutions afin d'atteindre les objectifs fixés. L'engouement pour l'activité est parfois préjudiciable à l'efficacité de la transmission des consignes. Les enfants ne sont concentrés que sur un court instant et sont rapidement distraits (nécessité de répéter). → Sur le plan moteur / énergétique Très dynamique avec une dépense énergétique intense.
--	--

III. 4 Objectifs de cycle et transformations attendues :

Compétences visées pendant toute la séquence:

- 1/ Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur.
- 2/ Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.
- 3/ Observer et co-arbitrer .
- 4/ Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son adversaire et de l'arbitre.
- 5/ Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité.

Attendus de fin de séquence

Dans des situations aménagées et très variées :

« s'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu, contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples , connaître le but du jeu, reconnaître ses adversaires » .

TRANSFORMATIONS ATTENDUES SUR LE PLAN MOTEUR :

Passer de...	A...
Attraper l'adversaire avec les mains	Attraper l'adversaire par différentes parties du haut du corps(mains, avant bras, coude, biceps.)
Refuser le contact avec autrui	Accepter le contact de son adversaire sans appréhension
Découvrir la triple règle de sécurité: ne pas faire mal, ne pas faire mal, ne pas se laisser faire mal.	Appliquer la triple règle de sécurité : ne pas se faire mal, ne pas faire mal, ne pas se laisser faire mal.
Rester dans une position initiale tout au long du combat	Bouger, se déplacer, être impliqués pendant le combat.
Combattre par affinités	Combattre avec la totalité du groupe
Déséquilibrer l'adversaire	L'immobiliser
J'attaque de manière désordonnée	J'attaque de manière structuré

TRANSFORMATIONS POUR LE SOCLE COMMUN.:

Passer de...	A...
Être impliqué dans un seul rôle	Accepter et prendre part à différents rôles(arbitre, défenseur, attaquant.)
Motivation orientée sur l'ego	Motivation orientée sur la maîtrise
Pratiquer en respectant des consignes dictées par l'enseignant	Agir de façon autonome.
Exprimer des contractions vis à vis des règles et des décisions(arbitres) au cours des combats.	Savoir accepter, reconnaître ses défaites et avoir une attitude de fair play et de respect vis à vis des choix des arbitres.
Ne pas contrôler ses émotions	Savoir gérer ses émotions
Avoir une énergie débordante mais nuisible concernant la pratique de l'activité	Savoir canaliser son énergie pour optimiser son temps de pratique et gagner en qualité sur son travail.

IV. PRÉSENTATION DES SÉANCES DE S2 À S10

Date : 10/10/17

Activité : Lutte

Séance n°2

Thème : Pénétrer le territoire de l'adversaire/ protéger son territoire

Nombre d'élèves : 21

Prise en main du groupe : Nous réunissons tout le groupe assis face à nous à un endroit et nous demandons le silence. Nous présentons la séance du jour. Nous énonçons les consignes de sécurité, qui seront à respecter durant la totalité de la séquence : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal. On explique aux élèves qu'avec le peu de matériel dont nous disposons (10 tapis pour 21 enfants) nous allons constituer 2 groupes en fonction de la morphologie des enfants (un groupe de 10 appelé «groupe maillots» et un groupe de 11 appelé « groupe sans maillot» pour la suite de la séance.

Échauffement(10 min) :

- Tourner la tête, mimer le geste du « non » et du « oui »
- Mettre les pouces sur les épaules et faire des cercles avec les bras.
- Mettre une main sur le coude et passer l'autre main alternativement en dessous et au dessus de l'avant bras qui tient le coude.
- Mettre les mains sur les hanches, les pieds écartées à largeur d'épaules et faire des cercles avec le bassin.
- Mettre les mains sur les genoux, les pieds resserrés et faire des cercles avec les genoux.
- Échauffement articulaire.
- Quelques sauts de lapins.

Situation 1 :(5 minutes) :

2 élèves par tapis couchés sur le ventre, un de part et d'autre du tapis, une ligne médiane tracée à la craie au milieu du tapis



Objectif : tirer l'adversaire dans son camp tout en sécurité ce qui signifie en respectant la triple règle de sécurité soit de ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, s'ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien, autrement dit si il y a des points de marqués.

But pour l'élève (description de la tâche) :

Amener l'adversaire dans son camp tout en respectant les règles de sécurité, et sans faire de fautes. C'est à dire se tenir par le haut des bras sans lâcher lors de l'affrontement.

Dispositif et consignes :

10 tapis, une ligne médiane tracée à la craie pour symboliser le terrain de l'acteur A et le terrain de l'acteur B

Consignes de sécurité : Il est strictement interdit de combattre hors de la zone de jeu soit hors des tapis.

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête de l'adversaire

Critère(s) de réussite : 1 fois l'adversaire dans son camp, son bassin au delà de la ligne médiane, , on marque un point.

Critère(s) de réalisation :

Ne pas tenter d'amener le corps adverse en attrapant ses extrémités, mais plutôt par l'avant bras voire encore mieux par le biceps.

Attraper l'adversaire par les deux bras et non un seul

Variables didactiques (à prévoir, mais à ne mettre en œuvre qu'éventuellement) : Prévoir une alternative pour le groupe de trois s'il n'y a aucun absents ni dispensés (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 3 dans un des deux groupes.)

C'est à dire au tiers temps faire une rotation pour que l'arbitre joue autant que les deux autres acteurs et que chaque élève passe le même temps au poste d'arbitrage.

Situation 2 : Le combat de coqs → durée 10 min(explication et démonstration comprise).

2 élèves par tapis accroupis se tenant par les paumes de mains face à face.

Objectif : Faire tomber son adversaire en le déséquilibrant.

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, s'ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien,, autrement dit s'il y a des points de marqués.

But pour l'élève (description de la tâche) : L'élève doit faire tomber son adversaire par la force de ses mains(et aussi le gainage du reste du corps).

Dispositif et consignes :

10 tapis . Les enfants sont répartis en 2 groupes(un groupe de 10 appelé « groupe maillots » et un groupe de 11 appelé «groupe sans maillot »). Les 2 groupes pratiquent à tour de rôle. Lorsqu'un groupe pratique nous avons à chaque fois 2 enfants sur 2 tapis positionnés face à face et paume de main contre paume de main. Le groupe spectateur joue le rôle d'arbitre.

1er temps: Pendant 1min , groupe maillot acteur, groupe sans maillot arbitre(enfants situés autour d'un tapis qui arbitrent et comptent les points.)

2ème temps: inversement

3ème temps: même chose que le 1er

4ème temps: même chose que le 2ème

Consigne: Vous vous mettez à genoux face à votre adversaire, mains contre mains. Au signal, vous devez faire tomber votre adversaire en le déséquilibrant, c'est-à-dire en le poussant ou en l'esquivant. L'utilisation des saisies est interdite.

Consignes de sécurité :

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête et le cou de l'adversaire.

Critère(s) de réussite : Savoir se déplacer sans perte d'équilibre. Réussir à porter des attaques en poussant. Réussir à esquiver les attaques de l'adversaire.

Critère(s) de réalisation : Être bien sur ses appuis, pousser fort avec ses mains tout en gardant une position stable afin de ne pas se retrouver en déséquilibre et de risquer de tomber en arrière.

Variables didactiques(à prévoir, mais à ne mettre en œuvre qu'éventuellement) : Prévoir une alternative pour le groupe de trois s'il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 3 dans un des deux groupes)

C'est à dire au tiers temps faire un rotation pour que l'arbitre joue autant que les deux autres acteurs et que chaque élève passe le même temps au poste d'arbitrage.

Autres variables: - départ à genoux.

Situation 3 : Jeu du foulard → durée 10 min(explication et démonstration comprise)

2 élèves par tapis à genoux avec chacun un foulard accroché derrière eux.

Objectif : Faire rentrer les élèves dans une logique d'opposition avec la présence du foulard les obligeant à s'engager dans une lutte pour le récupérer.

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, s'ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien,, autrement dit si il y a des points de marqués.

But pour l'élève (description de la tâche) : Prendre le plus de fois possible le foulard de son adversaire en 1min 30 sans perdre le sien.

Dispositif et consignes :

10 tapis, 11 foulards. Les enfants sont répartis en 2 groupes (un groupe de 10 appelés « groupe maillot » et un groupe de 11 appelés « groupe sans maillots »). Les 2 groupes pratiquent à tour de rôle :

1er temps: Pendant 1min 30, groupe maillot acteur, groupe sans maillot arbitre (enfants situés autour d'un tapis qui arbitrent et comptent les points)

2ème temps: inversement

3ème temps: même chose que le 1er temps

4ème temps: même chose que le 2ème temps

Consigne: « Vous vous promenez à quatre pattes à l'intérieur de la surface de jeu. Au signal, vous devez attraper le plus grand nombre de foulards possible, tout en conservant le vôtre. On ne peut prendre que les foulards accrochés à la ceinture. »

Consignes de sécurité :

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête et le cou de l'adversaire

Critère(s) de réussite : Prendre plus de foulards que ses adversaires tout en conservant le sien

Critère(s) de réalisation : Se déplacer rapidement pour pouvoir attaquer et récupérer le foulard mais aussi se protéger en défendant son foulard. Enfin mesurer ses gestes pour pratiquer en sécurité.

Variables didactiques (à prévoir, mais à ne mettre en œuvre qu'éventuellement) : Prévoir une alternative pour le groupe de trois s'il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 3 dans un des deux groupes)

C'est à dire au tiers temps faire une rotation pour que l'arbitre joue autant que les deux autres acteurs et que chaque élève passe le même temps au poste d'arbitrage.

Autres variables: -Déterminer et faire varier le temps de jeu

- Varier le nombre et la position des foulards (2 ou 3 ; dos, cheville, taille, devant)

- Modifier l'effectif (3 joueurs)
- -Varier les formes de déplacements
- -Jouer par équipes

Situation 4: Pousse bâton → durée 10 min(explication et démonstration comprise)

2 élèves debout par groupe de tapis (2 tapis) tenant tout les deux le même bâton avec les mains, une ligne médiane tracée à la craie coupe le tapis en 2, un élève de part et d'autre de la ligne.

Objectif : Faire reculer l'adversaire en gagnant du terrain.

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, s'ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien,, autrement dit si il y a des points de marqués.

But pour l'élève (description de la tâche) : Exercer une force avec ses mains sur le bâton de façon à faire reculer son adversaire pour le repousser hors des limites du terrain. Tout cela en respectant les règles c'est à dire en étant debout et fixe sur ses appuis.

Dispositif et consignes :

10 tapis, une ligne médiane tracée a la craie pour symboliser le terrain de l'acteur A et le terrain de l'acteur B. Petit combat de 45 secondes entre 2 élèves(changement de partenaire à la fin de chaque combat.)

Consignes de sécurité : Il est strictement interdit de combattre hors de la zone de jeu soit hors des tapis.

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête de l'adversaire

Critère(s) de réussite : Le joueur qui repousse son adversaire le plus loin derrière la ligne médiane gagne le combat.

Critère(s) de réalisation : Pousser avec ses mains mais aussi avec l'ensemble de son corps sur le bâton de manière à accumuler plus de force.

Ne pas lâcher ses mains du bâton et rester en position debout avec le corps le plus équilibré possible.

Variables didactiques (à prévoir, mais à ne mettre en œuvre qu'éventuellement) : Prévoir une alternative pour le groupe de trois s'il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 3 dans un des deux groupes)

C'est à dire au tiers temps faire une rotation pour que l'arbitre joue autant que les deux autres acteurs et que chaque élève passe le même temps au poste d'arbitrage.

Veiller à ce que les élèves ne rencontrent pas les mêmes adversaires et adapter les combats en fonction de la morphologie de chacun.

Retour au calme (5min) :

Les enfants s'allongent sur les tapis et ferment les yeux. L'encadrant se déplace autour des tapis en vérifiant que les enfants se calment et ferment bien les yeux. Il prend ensuite la parole en parlant doucement et en demandant aux enfants, qui ont toujours les yeux fermés de se souvenir de ce qu'ils ont fait durant la séance et de s'imaginer leur moment préféré, ce qu'ils ont aimé, moins aimé...Puis après un petit moment de silence il va réveiller les enfants un par un et leur dit d'aller rejoindre leur maîtresse.

Bilan conduites observées / conduites escomptées

Rappel des conduites attendues :

Situation	Conduites attendues
Combat de coqs	- Pousser pour déséquilibrer son adversaire. - Repousser, résister. - Esquiver son adversaire.
Jeu du foulard	- Apprécier la bonne distance du combat. - Réagir en fonction des réactions de son adversaire (avancer / reculer) au bon moment. - Anticiper pour esquiver et contrer. - Trouver différentes façons de saisir son adversaire.
Pousse bâton	- S'engager dans le combat. - Exercer une poussée (grâce à la force du haut du corps) pour repousser son adversaire. - Résister à la poussée adverse en étant gainé et solide sur ses appuis.

Conduites observées

Situation	Comportement observés
Combat de coqs	- Pas ou peu de résistance, certains élèves se retrouvent directement au sol et n'arrivent pas à résister à la pression exercée par leur adversaire. - Beaucoup ne respectent pas la consigne car au lieu de se pousser avec les mains, ils crochètent leurs doigts pour avoir une meilleure prise.
Jeu du foulard	Certaines conduites sont encore inadaptées à la situation comme : - Les enfants tournent en rond. - Les enfants prennent le foulard en même temps - Les enfants ne sont pas d'accord sur le résultat et le gain du point. Mais ces comportements se raréfient au profit de nouveautés plus positives comme : - Engagement dans le combat. - Tentative d'attaque et de modes de saisies différentes pour récupérer le foulard.

	- Volonté de prendre le foulard au bon moment(c'est à dire quand l'attaquant est en position de force et le défenseur en position de faiblesse.)
Pousse bâton	- Les élèves n'exercent pas de poussée assez conséquente avec leurs bras. Il n'y a donc pas cette notion d'opposition. - Certains élèves arrivent à repousser facilement leur adversaire, alors que d'autres subissent, se retrouvent toujours sur la défensive et du coup ne peuvent pas gagner.

Analyse : Après une 1ère séance de découverte avec l'activité, cette seconde séance permet aux élèves de prendre petit à petit leurs marques. Les élèves commencent à prendre quelques initiatives même si leurs gestes sont encore peu maîtrisés et pas forcément adaptés en fonction des situations mises en place.

Ces situations sollicitent différentes ressources mais on peut voir certains changements apparaître : Sur le plan affectif l'élève commence à se découvrir et à découvrir l'autre, l'appréhension et la crainte de la 1^{er} séance commence à disparaître, une certaine opposition apparaît. Sur le plan cognitif un début de réflexion se met en place, certains élèves adoptent des stratégies afin d'atteindre les objectifs demandés. Cependant on remarque encore que beaucoup d'élèves attaquent de façon très désordonnée.(aucune stratégie) Les situations mises en place permettent aux élèves de se retrouver dans différents rôles(attaquants, défenseurs et arbitres) et dans différentes postures(debout, à genoux.) Cela modifie donc leurs repères dans l'espace d'où l'émergence de nouvelles conduites motrices.

Au cours de cette séance, les élèves ont de nouveaux appréhendés les notions «pénétrer le territoire de l'adversaire» et «protéger son territoire». Cela leur permet donc d'entrer définitivement dans le cycle de lutte et de commencer à se confronter les uns aux autres.

Perspectives : Au cours des 2 premières séances les élèves ont pu prendre leurs repères concernant la pratique de la lutte, ils ont appris à protéger leur territoire et à pénétrer celui de leur adversaire. Les séances suivantes permettront une évolution en rentrant plus dans le cœur de l'activité c'est à dire en commençant à toucher à certains principes de la lutte comme déséquilibrer, pousser... On maintiendra cependant une situation conductrice(des séances précédentes) pour garder une certaine cohérence et permettre ainsi aux élèves d'évoluer sur de nouvelles situations tout en progressant sur celle déjà expérimentées auparavant.

Débriefing de notre conseiller pédagogique : Au cours de cette séance Mr Pellegry était présent. Nous avons fait un bilan à la fin avec lui. Il en est ressortit qu'au niveau «animation» il n'y avait pas de problème, on avait les compétences pour animer un cours de sport avec des enfants de cet âge. Cependant, ils nous a fait comprendre qu'il fallait maintenant dépasser cette phase d'animation pour entrer dans une phase d'enseignement, qui permettra aux enfants d'apprendre des choses et de vraiment progresser dans l'activité.

Observation par Arthur PICARD :

Quelques critères pour « orienter l'observation » (liste non exhaustive)	Eval.	<u>Commentaires</u>
- présentation efficace de la tâche (la tâche fonctionne rapidement) - le stagiaire se place correctement devant tous les élèves - les termes employés (choix du vocabulaire) sont facilement compréhensibles par les élèves - l'intervenant ne communique pas trop d'informations à la fois (consignes claires et concises, voire distribuées dans le temps) - il manifeste lui-même de l'envie, du plaisir, un certain dynamisme (comportement enthousiaste) - sa présentation utilise le « visuel » (gestuel, démonstrations, dessins...), et le « verbal » (explications orales) - les élèves manifestent de l'attention, de l'écoute - les élèves respectent les consignes de l'intervenant - le bruit est acceptable, pas d'indiscipline manifeste, ou de comportements déviants... - les explications du stagiaire ne sont pas trop préjudiciables au temps d'engagement moteur des enfants	+ + + = + = = + = =	Bonne séance, il y a encore de l'excitation chez les enfants ce qui génère du bruit même si cela reste acceptable. Concernant le déroulement de la séance, cela se passe plutôt bien, les explications sont claires. Loïc anime très bien, il faut maintenant qu'il passe un cap en étant capable d'enseigner aux enfants et d'approfondir les contenus d'apprentissage.

Date : 17/10/2017

Activité : Lutte

Séance n°3

Thème : Déséquilibrer l'adversaire,
rester en équilibre

Nombre d'élèves : 21

Prise en main du groupe : Nous réunissons tout le groupe assis face à nous à un endroit et nous demandons le silence. Nous présentons la séance du jour. Nous énonçons les consignes de sécurité, qui seront à respecter durant la totalité de la séquence : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal. On explique aux élèves qu'avec le peu de matériel dont nous disposons (10 tapis pour 21 enfants) nous allons constituer 2 groupes en fonction de la morphologie des enfants (un groupe de 10 appelé «groupe maillots » et un groupe de 11 appelé « groupe sans maillot » pour la suite de la séance.

Échauffement (10 minutes) :

- Tourner la tête, mimer le geste du « non » et du « oui »
- Mettre les pouces sur les épaules et faire des cercles avec les bras ;
- Mettre une main sur le coude et passer l'autre main alternativement en dessous et au dessus de l'avant bras qui tient le coude ;
- Joindre les mains et tourner les poignets dans tous les sens ;
- Mettre les mains sur les hanches, les pieds écartés à largeur d'épaules et faire des cercles avec le bassin ;
- Mettre les mains sur les genoux, les pieds resserrés et faire des cercles avec les genoux
- Échauffement articulaire des chevilles
- Quelques sauts de lapins



Situation 1 (5 minutes) : Jeu du sumo

2 élèves par groupe de tapis (deux tapis) debout, se tenant par les épaules dans un cercle tracé préalablement à la craie.

Objectif : Apprendre à pousser, résister, déséquilibrer, rester en équilibre

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, si ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien, autrement dit si il y a des points de marqués.

But pour l'élève (description de la tâche) :

Faire sortir son adversaire en le repoussant au delà des limites du cercle, tout en sécurité.

Dispositif et consignes :

5 groupes de deux tapis, un cercle au centre des deux tapis tracé à la craie

Faire sortir l'adversaire du cercle, et toute partie du corps se trouvant en dehors du cercle est considéré comme une sortie.

Consignes de sécurité : Il est strictement interdit de combattre hors des tapis.

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête de l'adversaire

Critère(s) de réussite : 1 fois l'adversaire sorti du cercle, on marque un point. Faire sortir l'adversaire le plus de fois possible en 1 minute 30.

Critère(s) de réalisation :

Attraper l'adversaire par les deux bras et non un seul, bras tendu et bien exercer une poussée sur les épaules et non sur une autre partie du corps.

Variables didactiques (à prévoir, mais à ne mettre en œuvre qu'éventuellement) : Prévoir une alternative pour le groupe de trois s'il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 3 dans un des deux groupes)

C'est à dire au tiers temps faire un rotation pour que l'arbitre joue autant que les deux autres acteurs et que chaque élève passe le même temps au poste d'arbitrage.

Autre(s) variable(s) : Au lieu d'avoir une saisie par les épaules on peut avoir une saisie par les mains et à la place d'une position debout, la position accroupie peut être envisageable.

Situation 2 (10 minutes): Le combat de coqs

2 élèves par tapis avec un genou au sol se tenant par les paumes de mains face à face.

Objectif : Faire tomber son adversaire en le déséquilibrant.

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, si ils adoptent les bonnes conduites motrices, si ils ne crochètent pas leurs doigts, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien,, autrement dit si il y a des points de marqués.

But pour l'élève : L'élève doit faire tomber son adversaire par la force de ses mains(et aussi le gainage du reste du corps).

Dispositif et consignes :

10 tapis . Les enfants sont répartis en 2 groupes(un groupe de 10 appelé « groupe maillots » et un groupe de 11 appelé «groupe sans maillot ». Les 2 groupes pratiquent à tour de rôle. Lorsqu'un groupe pratique nous avons à chaque fois 2 enfants sur 2 tapis positionnés face à face et paume de main contre paume de main. Le groupe spectateur joue le rôle d'arbitre.

1er temps: Pendant 1min , groupe maillot acteur, groupe sans maillot arbitre(enfants situés autour d'un tapis qui arbitrent et comptent les points.)

2ème temps: inversement

3ème temps: même chose que le 1er temps

4ème temps: même chose que le 2ème temps

Consigne: Vous vous mettez à genoux face à votre adversaire, mains contre mains. Au signal, vous devez faire tomber votre adversaire en le déséquilibrant, c'est-à-dire en le poussant ou en l'esquivant. L'utilisation des saisies est interdite.

Consignes de sécurité :

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête et le cou de l'adversaire.

Critère(s) de réussite : Savoir se déplacer sans perte d'équilibre. Réussir à porter des attaques en poussant. Réussir à esquiver les attaques de l'adversaire.

Critère(s) de réalisation : Être bien sur ses appuis, poussé fort avec ses mains tout en gardant une position stable afin de ne pas se retrouver en déséquilibre et de risquer de tomber en arrière.

Variables didactiques : Prévoir une alternative pour le groupe de trois s'il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 3 dans un des deux groupes) C'est à dire au tiers temps faire un rotation pour que l'arbitre joue autant que les deux autres acteurs et que chaque élève passe le même temps au poste d'arbitrage.

Autres variables: - départ à genoux ou accroupi.

Situation 3 (10 minutes): Jeu de la tortue

4 élèves par groupe de tapis (2 tapis).

1 élève à quatre pattes (tortue), deux élèves à genoux et un arbitre hors des tapis

Objectif : Apprendre à mettre un adversaire sur le dos. Pour la tortue résister au retournement.

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, s'ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien, autrement dit si il y a des points de marqués. Possibilité pour l'enseignant de faire un arrêt sur la situation pour corriger les conduites attendues de l'élève.

But pour l'élève : Retourner la tortue, mettre l'adversaire sur le dos.

Dispositif et consignes :

Groupe de 4 élèves répartis sur les tapis, mise en place de rotations toutes les 1 minute 30 (il y'en aura 8 en tout) ou chaque élève change de rôle (une tortue, deux attaquants, un arbitre). Chaque élève passera à chaque poste 2 fois.

Consigne: Au signal, les attaquants doivent mettre la tortue sur le dos et la tortue doit résister au retournement.

Consignes de sécurité :

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête et le cou de l'adversaire

Critère(s) de réussite : Pour les attaquants, un point est marqué lorsque la tortue est retournée sur les épaules. Pour la tortue, résister au retournement pendant la totalité du combat.

Critère(s) de réalisation : Pour les attaquants retourner la tortue dans la même direction en s'unissant et pour le défenseur résister aux deux attaquants en maintenant et écartant le plus possible ses quatre appuis au sol et en utilisant le poids de son corps

Variables didactiques : Prévoir une alternative pour le groupe de trois s'il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 5 dans un des deux groupes) C'est à dire qu'un élève ne passera qu'une fois sur un rôle au lieu de deux.

Autres variables: - Varier les adversaires

Retour au calme (5 minutes) : Les enfants s'allongent sur les tapis et ferment les yeux. L'encadrant se déplace autour des tapis en vérifiant que les enfants se calment et ferment bien les yeux. Il prend ensuite la parole en parlant doucement et en demandant aux enfants, qui ont toujours les yeux fermés de se souvenir de ce qu'ils ont fait durant la séance et de s'imaginer leur moment préféré, ce qu'ils ont aimé, moins aimé... Puis après un petit moment de silence il va réveiller les enfants un par un et leur dit d'aller rejoindre leur maîtresse.

Bilan conduites observées / conduites escomptées

Rappel des conduites attendues :

Situation	Conduites attendues
Jeu du sumo	- Conserver son équilibre - Réagir vite et ajuster sa posture pour ne pas sortir du cercle. - Provoquer le déséquilibre chez son adversaire (en utilisant sa force et en contrant celle adverse.)
Combat de coqs	- Pousser pour déséquilibrer son adversaire - Repousser, résister - Esquiver son adversaire - Pousser avec les paumes de mains et sans crocheter les doigts.
Jeu de la tortue	- Coopérer pour les attaquants afin de déséquilibrer la tortue. - Rechercher différentes manières de retourner la tortue. - Rester fixe au sol pour la tortue. Supprimer des appuis pour les attaquants afin de déséquilibrer la tortue.

Conduites observées

Situation	Comportement observées
Jeu du sumo	- Les enfants sortent trop souvent du cercle. - Certains enfants lâchent prise(quand ils se tiennent.)
Combat de coqs	- Les enfants combattent paume contre paume pour la plupart(plus de croisement des doigts.) - Tentative de résistement et d'opposition dans certains groupes. - Chez certains enfants ils se mettent debout sur leurs appuis au moment de la poussée ce qui n'est pas autorisé.
Jeu de la tortue	- Difficulté à renverser la tortue. - Peu de techniques mises en place, on essaye simplement de pousser la tortue si les enfants n'y arrivent pas ils ne persévèrent pas.

Analyse : Cette 3ème séance a permis de rentrer dans une phase plus intense de la lutte, les élèves sont à présent en opposition, ils se confrontent les uns aux autres.

Au niveau des différentes ressources sollicités on peut voir : Sur le plan affectif l'élève abandonne cette crainte du combat, de nouvelles émotions prennent donc place (excitation, refus de perdre, déception..). Sur le plan cognitif les élèves commencent à réfléchir avant d'agir, ils essaient d'élaborer des stratégies afin de gagner le combat ou au moins de ne pas perdre.

Les élèves ont perçus au cours de cette séance des notions nouvelles : « déséquilibrer l'adversaire » et « rester en équilibre ». Grâce à ces notions ils sont vraiment entrés dans le cœur de l'activité, on distingue donc de nouveaux comportements chez chacun d'eux. Cependant, même si l'opposition est maintenant réelle, les moyens mis en œuvre pour atteindre les objectifs sont encore peu évolués (ex : Jeu de la tortue → peu de retournement.)

Perspectives : Au cours de la prochaine séance, nous pourrions apporter des modifications sur certains exercices afin de guider les élèves et de leur permettre de trouver des solutions pour pouvoir atteindre les objectifs fixés.

On pourra également prendre des élèves en démonstration au cours des situations, afin de montrer au reste de la classe les comportements positifs et valorisant ainsi que les choses à ne pas faire, pour leur permettre de comprendre leurs erreurs et les faire progresser.

De plus, rendre les élèves plus autonomes, en leur demandant de démontrer un exercice déjà vu.

Observation par Arthur PICARD :

Quelques critères pour « orienter l'observation » (liste non exhaustive)	Eval.	<u>Commentaires</u>
- l'organisation des tâches motrices permet un temps d'engagement moteur important des élèves - les tâches présentent un intérêt didactique (= elles permettent « d'apprendre quelque chose ») - elles permettent aux élèves de progresser (pertinence des tâches = ni trop faciles, ni trop difficiles eu égard à leurs ressources) - les tâches proposées suscitent manifestement l'envie de s'investir et d'apprendre (dimension « hédonique » ou « ludique »)	= = + +	Les enfants sont moins excités ce qui facilite la gestion de la classe. Concernant la séance, Loïc a pris en compte les remarques faites précédemment, il entre vraiment dans les contenus d'apprentissages en réalisant des arrêts flashes au cours de sa situation pour expliquer et démontrer aux enfants les conduites attendues.

- les tâches sont ajustées au thème de la séance (cohérence = mises en évidence de liens intelligibles entre les objectifs et les tâches motrices) - elles sont balisées pour guider les élèves (critères de réussite) - le matériel et les installations sont utilisés en maximisant la sécurité des enfants	= = +	
---	---------------------	--

Date : 09/11/2017

Activité : Lutte

Séance n°4

Thème : Déséquilibrer l'adversaire,
Rester en équilibre

Nombre d'élèves : 21

Prise en main du groupe : Nous réunissons tout le groupe assis face à nous à un endroit et nous demandons le silence. Nous présentons la séance du jour. Nous énonçons les consignes de sécurité, qui seront à respecter durant la totalité de la séquence : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal. On explique aux élèves qu'avec le peu de matériel dont nous disposons (10 tapis pour 21 enfants) nous allons constituer 2 groupes en fonction de la morphologie des enfants (un groupe de 10 appelé «groupe maillots» et un groupe de 11 appelé « groupe sans maillot» pour la suite de la séance.

Échauffement (10 minutes) :



- Tourner la tête, mimer le geste du « non » et du « oui »
- Mettre les pouces sur les épaules et faire des cercles avec les bras ;
- Mettre une main sur le coude et passer l'autre main alternativement en dessous et au dessus de l'avant bras qui tient le coude ;
- Joindre les mains et tourner les poignets dans tous les sens ;
- Mettre les mains sur les hanches, les pieds écartés à largeur d'épaules et faire des cercles avec le bassin ;
- Mettre les mains sur les genoux, les pieds resserrés et faire des cercles avec les genoux
- Échauffement articulaire des chevilles
- Quelques sauts de lapins
- Marche en canard

Situation 1 (10 minutes) : Jeu du sumo



2 élèves par groupe de tapis (deux tapis) debout, se tenant par les épaules dans un cercle tracé préalablement à la craie

Objectif : Apprendre à pousser, résister, déséquilibrer, rester en équilibre

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, si ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien, autrement dit si il y a des points de marqués.

But pour l'élève (description de la tâche) :

Faire sortir son adversaire en le repoussant au delà des limites du cercle, tout en sécurité.

Dispositif et consignes :

5 groupes de deux tapis, un cercle au centre des deux tapis tracé à la craie

Faire sortir l'adversaire du cercle, toute partie du corps se trouvant en dehors du cercle est considéré comme une sortie.

Consignes de sécurité : Il est strictement interdit de combattre hors des tapis.

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête de l'adversaire.

Critère(s) de réussite : 1 fois l'adversaire sortie du cercle, on marque un point.

Faire sortir l'adversaire le plus de fois possible en 1 minute 30.

Critère(s) de réalisation :

Attraper l'adversaire par les deux bras et non un seul, bras tendus et bien exercer une poussée sur les épaules et non sur une autre partie du corps.

Variables didactiques (à prévoir, mais à ne mettre en œuvre qu'éventuellement) : Prévoir une alternative pour le groupe de trois s'il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 3 dans un des deux groupes)

C'est à dire au tiers temps faire une rotation pour que l'arbitre joue autant que les deux autres acteurs et que chaque élève passe le même temps au poste d'arbitrage.

Autre(s) variable(s) : Au lieu d'avoir une saisie par les épaules on peut avoir une saisie par les mains et à la place d'une position debout, la position accroupie peut être envisageable.

Situation 2 (10 minutes): Le dos à dos

2 élèves par groupe de tapis (2 tapis) assis dos à dos.

Objectif : Se retourner au signal, et déséquilibrer l'adversaire puis le mettre sur le dos.

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, s'ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien, autrement dit si il y a des points de marqués. Possibilité pour l'enseignant de faire un arrêt sur la situation pour corriger les conduites de l'élève.

But pour l'élève : L'élève doit se retourner plus vite que l'adversaire pour être en position favorable et avoir le rôle de l'attaquant dont le but est de mettre son adversaire sur le dos.

Dispositif et consignes :

10 tapis . Les enfants sont répartis en 2 groupes(un groupe de 10 appelé « groupe maillots » et un groupe de 11 appelé «groupe sans maillot ». Les 2 groupes pratiquent à tour de rôle. Lorsqu'un groupe pratique nous avons à chaque fois 2 enfants sur 2 tapis positionnés assis dos à dos. Le groupe spectateur joue le rôle d'arbitre. Il y aura un arbitre qui comptera les points et un autre qui donnera le signal pour le lancement du combat.

1er temps: Pendant 1min , groupe maillot acteur, groupe sans maillot arbitre (enfants situés autour d'un tapis qui arbitrent et comptent les points.)

2ème temps: inversement

3ème temps: même chose que le 1er temps

4ème temps: même chose que le 2ème temps

Consigne: Se mettre assis dos à dos. Au signal donné par l'arbitre, se retourner le plus vite possible et mettre son adversaire sur le dos en le déséquilibrant.

Consignes de sécurité :

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne saisir en aucun cas la tête et le cou de l'adversaire

Critère(s) de réussite : Retourner l'adversaire sur le dos (c'est à dire les deux omoplates au sol) pour marquer un point.

Critère(s) de réalisation : Être attentif au signal, se déplacer vite pour être en position favorable, saisir son adversaire par les épaules pour le déséquilibrer plus facilement. Engager tout le poids de son corps sur l'adversaire pour l'immobiliser sur le dos.

Variables didactiques : Prévoir une alternative pour le groupe de trois s'il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 3 dans un des deux groupes) C'est à dire au tiers temps faire une rotation pour que l'arbitre joue autant que les deux autres acteurs et que chaque élève passe le même temps au poste d'arbitrage.

Autres variables:

- départ allongé côte à côte
- départ à 4 pattes face à face

Situation 3 (20 minutes): Jeu de la tortue (Retourner la tortue)

4 élèves par groupe de tapis (2 tapis).

1 élève allongé sur le ventre (tortue), deux élèves à genoux et un arbitre hors des tapis.

Objectif : Apprendre à mettre un adversaire sur le dos pour la tortue résister au retournement.

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, si ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien,, autrement dit si il y a des points de marqués. Possibilité pour l'enseignant de faire un arrêt sur la situation pour corriger les conduites attendues de l'élève.



But pour l'élève : Retourner la tortue, mettre l'adversaire sur le dos.

Dispositif et consignes :

Groupe de 4 élèves répartis sur les tapis, mise en place de rotations toutes les 1 minute 30 (il y'en aura 8 en tout) ou chaque élève change de rôle (une tortue, deux attaquants, un arbitre). Chaque élève passera à chaque poste 2 fois.

Consigne: Au signal, les attaquants doivent mettre la tortue sur le dos et la tortue doit résister au retournement.

Consignes de sécurité :

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête et le cou de l'adversaire.

Critère(s) de réussite : Pour les attaquants, un point est marqué lorsque la tortue est retournée sur les épaules, pour la tortue, résister au retournement pendant la totalité du combat.

Critère(s) de réalisation : Pour les attaquants retourner la tortue dans la même direction en s'unissant et pour le défenseur résister aux deux attaquants en maintenant et écartant le plus possible ses quatre appuis au sol et en utilisant le poids de son corps.

Variables didactiques : Prévoir une alternative pour le groupe de trois s'il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 5 dans un des deux groupes) C'est à dire qu'un élève ne passera qu'une fois sur un rôle au lieu de deux.

Autres variables: - Varier les adversaires

Retour au calme (5 minutes) : Les enfants s'allongent sur les tapis et ferment les yeux. L'encadrant se déplace autour des tapis en vérifiant que les enfants se calment et ferment bien les yeux. Il prend ensuite la parole en parlant doucement. Il crée alors un imaginaire (sur la plage sur le sable, dans la forêt...) et raconte une histoire aux enfants afin de terminer la séance dans le calme. Puis après un petit moment de silence il va réveiller les enfants un par un et leur dit d'aller rejoindre leur maîtresse.



Bilan conduites observées / conduites escomptées

Rappel des conduites attendues :

Situation	Conduites attendues
Jeu du sumo	- Conserver son équilibre - Réagir vite et ajuster sa posture pour ne pas sortir du cercle. - Provoquer le déséquilibre chez son adversaire (en utilisant sa force et en contrant celle adverse.)
Le dos à dos	- Réagir rapidement pour se retrouver en position favorable. - S'engager pleinement dans le combat. - Mettre son adversaire en déséquilibre pour pouvoir le mettre sur le dos.
Jeu de la tortue	- Coopérer pour les attaquants afin de déséquilibrer la tortue. - Rechercher différentes manières de retourner la tortue. - Rester fixe au sol pour la tortue. Supprimer des appuis pour les attaquants afin de déséquilibrer la tortue.

Conduites observées

Situation	Comportement observées
Jeu du sumo	- Les enfants sortent souvent du cercle. - Certains enfants lâchent prise(quand ils se tiennent.)
Le dos à dos	- Les enfants se retournent rapidement pour se retrouver en face en face. - Difficulté à se lancer dans le combat, à déséquilibrer l'adversaire pour qu'il se retrouve sur les épaules. - Chez certains, comportements très intéressant avec prise d'initiative pour mettre son adversaire sur le dos.
Jeu de la tortue	- Toujours des difficultés à renverser la tortue. - Cependant il y a plus de coopération entre les attaquants, certains poussent la tortue pendant que d'autre la tirent, les enfants cherchent donc des solutions afin de créer un déséquilibre.

Analyse : Cette 4ème séance est une séance assez fondatrice au niveau de l'enseignement et du contenu de la séance. Pour la 1ère fois depuis le début du cycle on constate les progrès réalisés par les élèves avec des comportements chez certains élèves qui correspondent vraiment aux comportements attendus en lutte(c'est à dire recherche du déséquilibre, tentative de résistement, saisie de plusieurs parties du corps.) Cette évolution des conduites motrices nous permet également de faire des démonstrations de certains élèves pour montrer au reste de la classe les bons et les mauvais comportements adoptés par certains élèves à travers les situations.

Au niveau des différentes ressources sollicités on peut voir :

Sur le plan affectif, les enfants sont souvent concentrés sur la tâche à réaliser et éprouvent ainsi diverses émotions, certaines émotions demandent même à être contrôlées(ex : faire comprendre aux élèves que chacun a des rôles différents à tenir et qu'il faut accepter les décisions des arbitres.)

Sur le plan cognitif les élèves sont vraiment dans une phase de réflexion(essayent de construire leurs attaques), connaissent les rôles qu'ils peuvent occuper(attaquant, défenseur.) Cependant cette réflexion a besoin d'être étoffée(ex : jeu de la tortue → des difficultés persistent pour créer un déséquilibre.)

Au cours de cette séance les élèves ont continués à appréhender les notions «déséquilibrer l'adversaire » et «rester en équilibre ».

Perspectives : Au cours de la prochaine séance, on pourra garder le même corps de séance mais entrer encore plus dans les contenus d'enseignements afin de faire émerger des comportements supplémentaires chez les élèves qui leur permettront d'atteindre au mieux les objectifs fixés.

On continuera à prendre des élèves en démonstration au cours des situations afin de montrer au reste de la classe les comportements positifs et valorisant, ainsi que les choses à ne pas faire, car cela est vraiment fondateur pour les élèves. Ils peuvent ainsi comprendre à partir d'exemples concrets ce qu'on attend d'eux.

Observation par Arthur PICARD :

Quelques critères pour « orienter l'observation » (liste non exhaustive)	Eval.	<u>Commentaires</u>
- l'organisation des tâches motrices permet un temps d'engagement moteur important des élèves - les tâches présentent un intérêt didactique (= elles permettent « d'apprendre quelque chose ») - elles permettent aux élèves de progresser (pertinence des tâches = ni trop faciles, ni trop difficiles eu égard à leurs ressources) - les tâches proposées suscitent manifestement l'envie de s'investir et d'apprendre (dimension « hédonique » ou « ludique ») - les tâches sont ajustées au thème de la séance (cohérence = mises en évidence de liens intelligibles entre les objectifs et les tâches motrices) - elles sont balisées pour guider les élèves (critères de réussite) - le matériel et les installations sont utilisés en maximisant la sécurité des enfants	= + = + + = +	Cette séance a permis de montrer que les enfants ont franchis un cap en faisant évoluer leurs conduites. Cela permet aussi de montrer les progrès réalisés par les intervenants qui constatent que l'évolution des enfants vient aussi de l'amélioration de leurs contenus d'enseignements.

Date : 14/11/2017

Activité : Lutte

Séance n°5

Thème : Déséquilibrer l'adversaire,
rester en équilibre

Nombre d'élèves : 21

Prise en main du groupe : Nous réunissons tout le groupe assis face à nous à un endroit et nous demandons le silence. Nous faisons un feedback de la séance précédente et nous questionnons les élèves sur cette dernière. Ensuite nous présentons la séance du jour. Nous énonçons les consignes de sécurité, qui seront à respecter durant la totalité de la séquence : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal. On explique aux élèves que nous allons constituer 2 groupes en fonction de la morphologie des enfants (un groupe de 10 appelé «groupe maillots » et un groupe de 11 appelé « groupe sans maillot » pour la suite de la séance.

Échauffement (10 minutes) :

- Tourner la tête, mimer le geste du « non » et du « oui »
- Mettre les pouces sur les épaules et faire des cercles avec les bras ;
- Mettre une main sur le coude et passer l'autre main alternativement en dessous et au dessus de l'avant bras qui tient le coude ;
- Joindre les mains et tourner les poignets dans tous les sens ;
- Mettre les mains sur les hanches, les pieds écartés à largeur d'épaules et faire des cercles avec le bassin ;
- Mettre les mains sur les genoux, les pieds resserrés et faire des cercles avec les genoux
- Échauffement articulaire des chevilles
- Quelques sauts de lapins
- Marche en canard



Situation 1 (10 minutes) : Jeu du sumo

2 élèves par groupe de tapis (deux tapis) debout, se tenant par les épaules dans un cercle tracé préalablement à la craie

Objectif : Apprendre à pousser, résister, déséquilibrer, rester en équilibre

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, si ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien, autrement dit si il y a des points de marqués

But pour l'élève (description de la tâche) :

Faire sortir son adversaire en le repoussant au delà des limites du cercle, tout en sécurité.

Dispositif et consignes :

5 groupes de deux tapis, un cercle au centre des deux tapis tracé à la craie

Faire sortir l'adversaire du cercle, toute partie du corps se trouvant en dehors du cercle est considérée comme une sortie.

Consignes de sécurité : Il est strictement interdit de combattre hors des tapis.

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête de l'adversaire

Critère(s) de réussite : 1 fois l'adversaire sortie du cercle, on marque un point.

Faire sortir l'adversaire le plus de fois possible en 1 minute 30.

Critère(s) de réalisation :

Attraper l'adversaire par les deux bras et non un seul, bras tendus et bien exercer une poussée sur les épaules et non sur une autre partie du corps.

Variables didactiques (à prévoir, mais à ne mettre en œuvre qu'éventuellement) : Prévoir une alternative pour le groupe de trois s'il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 3 dans un des deux groupes)

C'est à dire au tiers temps faire un rotation pour que l'arbitre joue autant que les deux autres acteurs et que chaque élève passe le même temps au poste d'arbitrage.

Autre(s) variable(s) : Au lieu d'avoir une saisie par les épaules on peut avoir une saisie par les mains et à la place d'une position debout, la position accroupie peut être envisageable.

Situation 2 (10 minutes): Le dos à dos



2 élèves par groupe de tapis (2 tapis) assis dos à dos(chacun à l'extrémité du tapis, au signal se retourner le plus vite possible pour saisir et mettre son adversaire sur le dos.)

Objectif : Se retourner au signal, et déséquilibrer l'adversaire puis le mettre sur le dos.

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, s'ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien, autrement dit si il y a des points de marqués. Possibilité pour l'enseignant de faire un arrêt sur la situation pour corriger les conduites attendues de l'élève.

But pour l'élève : L'élève doit se retourner plus vite que l'adversaire pour être en position favorable et avoir le rôle de l'attaquant dont le but est de mettre son adversaire sur le dos.

Dispositif et consignes :

10 tapis . Les enfants sont répartis en 2 groupes(un groupe de 10 appelé « groupe maillots » et un groupe de 11 appelé «groupe sans maillot ». Les 2 groupes pratiquent à tour de rôle. Lorsqu'un groupe pratique nous avons à chaque fois 2 enfants sur 2 tapis positionnés assis dos à dos. Le groupe spectateur joue le rôle d'arbitre. Il y aura un arbitre qui comptera les points et un autre qui donnera le signal pour le lancement du combat.

1er temps: Pendant 1min , groupe maillot acteur, groupe sans maillot arbitre(enfants situés autour d'un tapis qui arbitrent et comptent les points.)

2ème temps: inversement

3ème temps: même chose que le 1er temps

4ème temps: même chose que le 2ème temps

Consigne: Se mettre assis dos à dos. Au signal donné par l'arbitre, se retourner le plus vite possible et mettre son adversaire sur le dos en le déséquilibrant.

Consignes de sécurité :

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne saisir en aucun cas la tête et le cou de l'adversaire.

Critère(s) de réussite : Retourner l'adversaire sur le dos (c'est à dire les deux omoplates au sol) pour marquer un point.

Critère(s) de réalisation : Être attentif au signal, se déplacer vite pour être en position favorable, saisir son adversaire par les épaules pour déséquilibrer l'adversaire plus facilement. Engager tout le poids de son corps sur l'adversaire pour l'immobiliser sur le dos.

Variable(s) didactique(s) : Prévoir une alternative pour le groupe de trois s'il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 3 dans un des deux groupes) C'est à dire au tiers temps faire un rotation pour que l'arbitre joue autant que les deux autres acteurs et que chaque élève passe le même temps au poste d'arbitrage.

Autres variables:

- départ allongé côte à côte
- départ à 4 pattes face à face

Situation 3 (20 minutes): Jeu de la tortue (Retourner la tortue)

4 élèves par groupe de tapis (2 tapis).

1 élève à quatre pattes , un élève à genoux plus deux arbitres hors des tapis

Objectif : Apprendre à mettre un adversaire sur le dos. Pour la tortue résister au retournement.

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, si ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien, autrement dit si il y a des points de marqués.

Possibilité pour l'enseignant de faire un arrêt sur la situation pour corriger les conduites attendues de l'élève.

But pour l'élève : Retourner la tortue, mettre l'adversaire sur le dos.

Dispositif et consignes :

Groupe de 4 élèves répartis sur les tapis, mise en place de rotations toutes les 1 minute 30 (il y' en aura 4 en tout) où chaque élève change de rôle:

1er temps: groupe maillot acteur(A: attaquant , B: tortue) ,groupe sans maillot(C et D) arbitre.

2ème temps: A et B deviennent arbitre, C devient attaquant et D devient tortue.

3ème temps: groupe acteur(B: attaquant , A: tortue), groupe sans maillot(C et D) arbitre.

4ème temps: A et B deviennent arbitre, C devient tortue et D devient attaquant.

Consigne: Au signal, l'attaquant doit mettre la tortue sur le dos et la tortue doit résister au retournement.

Consignes de sécurité :

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête et le cou de l'adversaire.

Critère(s) de réussite : Pour l'attaquant, un point est marqué lorsque la tortue est retournée sur les épaules, pour la tortue, résister au retournement pendant la totalité du combat.

Critère(s) de réalisation : Pour l'attaquant retourner la tortue dans la même direction en s'unissant et pour le défenseur résister à l'attaquant en maintenant et écartant le plus possible ses quatre appuis au sol et en utilisant le poids de son corps.

Variables didactiques : Prévoir une alternative pour le groupe de cinq s'il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 5 dans un des deux groupes).

Autres variables: - Varier les adversaires

Retour au calme (5 minutes) : Les enfants s'allongent sur les tapis et ferment les yeux. L'encadrant se déplace autour des tapis en vérifiant que les enfants se calment et ferment bien les yeux. Il prend ensuite la parole en parlant doucement Il crée alors un imaginaire (sur la plage sur le sable, dans la forêt...) et raconte une histoire aux enfants afin de terminer la séance dans le calme. Puis après un petit moment de silence, il va réveiller les enfants un par un et leur dit d'aller rejoindre leur maîtresse.

Bilan conduites observées / conduites escomptées

Rappel des conduites attendues :

Situation	Conduites attendues
Jeu du sumo	- Conserver son équilibre - Réagir vite et ajuster sa posture pour ne pas sortir du cercle. - Provoquer le déséquilibre chez son adversaire (en utilisant sa force et en contrant celle adverse.)
Le dos à dos	- Réagir rapidement pour se retrouver en position favorable. - S'engager pleinement dans le combat. - Mettre son adversaire en déséquilibre pour pouvoir le mettre sur le dos.
Jeu de la tortue	- Rechercher différentes manières de retourner la tortue. - Rester fixe au sol pour la tortue. Supprimer des appuis pour l'attaquant afin de déséquilibrer la tortue.

Conduites observées

Situation	Comportement observées
Jeu du sumo	- Les enfants sortent souvent du cercle. - Certains enfants lâchent prise(quand ils se tiennent.) - Les enfants réalisent facilement l'exercice, car beaucoup de points marqués, l'adversaire est très souvent à l'extérieur du cercle.
Le dos à dos	- Les enfants se retournent rapidement pour se retrouver en face en face. - Difficulté à se lancer dans le combat, à déséquilibrer l'adversaire pour qu'il se retrouve sur les épaules. - Chez certains comportements très intéressants avec prise d'initiative pour mettre son adversaire sur le dos.

Jeu de la tortue	- Toujours des difficultés à renverser la tortue. - Le fait de se retrouver en 1 contre 1 avantage les défenseurs car les élèves attaquants sont peu nombreux à réussir à renverser la tortue sur le dos. Beaucoup essayent de pousser mais le fait que le défenseur(tortue) soit fixe sur ses appuis empêchent toute possibilité de déséquilibre.
------------------	---

Analyse : Cette 5ème séance est la moins satisfaisante depuis le début du cycle(notamment au niveau de la concentration et des apprentissages). La précédente séance avait montré de grands progrès chez les élèves, alors que cette séance a plutôt montré une stagnation au niveau des conduites motrices. C'est à dire que les élèves ont des attitudes de lutteurs, ils s'engagent dans le combat mais certaines situations comme le jeu de la tortue montrent certaines limites(le fait de passer en 1 contre 1 a permis de voir que peu de déséquilibres ont été créés, les attaquants ne prenant pas le dessus sur les défenseurs.)

Au niveau des différentes ressources sollicitées on peut voir que sur le plan affectif, les enfants sont toujours animés de diverses émotions, certaines demandent même à être contrôlé(ex : faire comprendre aux élèves que chacun a des rôles différents à tenir et qu'il faut accepter les décisions des arbitres, trop grande excitation lors de certains jeux) .

Sur le plan cognitif les élèves sont toujours dans une phase de réflexion(essayent de construire leurs attaques), connaissent les rôles qu'ils peuvent occuper(attaquant, défenseur.) Cependant cette réflexion doit être encore approfondie pour vraiment créer le déséquilibre chez l'adversaire et le mettre sur le dos plus facilement.

Au cours de cette séance les élèves ont continués à être au contact des notions «déséquilibrer l'adversaire » et «rester en équilibre ».

Perspectives : Au cours de la prochaine séance, il faudra garder certaines situations pour permettre aux élèves de progresser encore dans leurs façons de combattre. Il faudra cependant que l'on enrichisse nos contenus d'enseignements(expliquer aux élèves d'autres façons de déséquilibrer son adversaire) afin de leur permettre de franchir un cap dans leurs façons de lutter et de les préparer au mieux au combat de fin de cycle qui se rapprochent petit à petit.

On continuera à prendre des élèves en démonstration au cours des situations afin de montrer au reste de la classe les comportements positifs et valorisant ainsi que les choses à ne pas faire, car cela est vraiment fondateur pour les élèves. Ils peuvent ainsi comprendre à partir d'exemples concrets ce qu'on attend d'eux.

Débriefing de notre conseiller pédagogique : Au cours de cette séance Mr Pellegry était présent. Nous avons fait un bilan à la fin avec lui. Étant nous mêmes assez déçus de cette séance, il a été très intéressant de discuter avec lui pour qu'il nous donne divers petits conseils très importants pour la suite du cycle. Il nous a notamment fait comprendre que le jeu de départ c'est à dire le jeu du sumo était trop simple pour les enfants(critère de réussite trop facilement réalisable → le cercle étant trop petit les enfants arrivaient tous à faire sortir leur adversaire du cercle.) Ensuite il nous à aussi montré comment faire évoluer le jeu de la tortue(situation très importante pour les contenus d'apprentissages mais où les élèves avaient du mal à réussir à créer un déséquilibre.) Il nous a notamment expliqué que dans ce genre de situation, il fallait aller plus loin dans les contenus d'apprentissages c'est à dire ne pas seulement montrer aux élèves que tirer ou pousser un adversaire créait un déséquilibre mais leur montrer que saisir le bras opposé, les 2 bras , les jambes ou bien une jambe et un bras, était susceptible de créer le déséquilibre. Ceci nous a donc permis de comprendre des choses et nous servira pour pouvoir l'appliquer pendant la suite du cycle.

Observation par Arthur PICARD :

Quelques critères pour « orienter l'observation » (liste non exhaustive)	Eval.	<u>Commentaires</u>
- le stagiaire se place de façon à observer tous les élèves (« balayages du regard » réguliers) - il informe régulièrement l'élève sur la connaissance des résultats de son action, il le guide vers la réussite - les rétroactions sont adaptées aux réponses des élèves - le stagiaire encourage et félicite, il rassure parfois (fonctions « affective » et « conative » du feedback) - ces rétroactions ne perturbent pas (ou pas trop) le temps d'engagement moteur - présence d'un bilan de la tâche avec les élèves - présence d'un bilan de séance avec les élèves	+ + = + + + +	Séance plus compliquée à gérer, où le niveau sonore est monté d'un cran par rapport à d'habitude. Les enfants étaient moins concentrés ce qui obligeait à répéter plusieurs fois les consignes et entraînait aussi une perte de temps. Concernant la séance en elle même, on peut voir que même si Loïc a maintenant des aptitudes à enseigner la lutte, il faut encore qu'il entre plus dans les détails en insistant vraiment sur les conduites à adopter et les moyens d'y arriver.

Date : 21/11/2017

Activité : Lutte

Séance n°6

Thème : Immobiliser l'adversaire au sol, se dégager

Nombre d'élèves : 21

Prise en main du groupe : Nous réunissons tout le groupe assis face à nous à un endroit et nous demandons le silence. Nous faisons un feedback de la séance précédente et nous questionnons les élèves sur cette dernière. Ensuite nous présentons la séance du jour. Nous énonçons les consignes de sécurité, qui seront à respecter durant la totalité de la séquence : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal. On explique aux élèves que nous allons constituer 2 groupes en fonction de la morphologie des enfants (un groupe de 10 appelé «groupe maillots » et un groupe de 11 appelé « groupe sans maillot » pour la suite de la séance.

Échauffement (10 minutes) :

- Tourner la tête, mimer le geste du « non » et du « oui »
- Mettre les pouces sur les épaules et faire des cercles avec les bras ;
- Mettre une main sur le coude et passer l'autre main alternativement en dessous et au dessus de l'avant bras qui tient le coude ;
- Joindre les mains et tourner les poignets dans tous les sens ;
- Mettre les mains sur les hanches, les pieds écartés à largeur d'épaules et faire des cercles avec le bassin ;
- Mettre les mains sur les genoux, les pieds resserrés et faire des cercles avec les genoux
- Échauffement articulaire des chevilles
- Quelques sauts de lapins
- Marche en canard

Situation 1 (10 minutes) : Jeu de la crêpe

2 élèves par groupe de tapis (deux tapis) debout, l'un est couché sur le dos, l'autre est à genoux à côté de lui.

Objectif : Pour l'attaquant l'objectif sera d'appliquer une force contraire à son adversaire pour le contenir et l'empêcher de se retourner. Pour le défenseur se dégager pour se retrouver à plat ventre .

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, si ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien, autrement dit si il y a des points de marqués. Passer vers chaque groupe et proposer des corrections si l'exercice ne se déroule pas correctement.

But pour l'élève (description de la tâche) :

But différent selon son rôle : Pour l'attaquant empêcher l'adversaire de se retourner c'est à dire l'immobiliser.

Pour le défenseur passer d'une position dorsale à une position ventrale.

Dispositif et consignes :

2 élèves par groupe de tapis + 2 arbitres autour des tapis.

Expliquer à l'attaquant qu'il doit maintenir son adversaire immobiliser et au défenseur qu'il doit se dégager pour se mettre à plat ventre.

Consignes de sécurité : Il est strictement interdit de combattre hors des tapis.

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête de l'adversaire

Critère(s) de réussite : 1 point pour l'attaquant si il a réussi à garder immobiliser son adversaire pendant le combat. 1 point pour le défenseur si il a réussi à se retourner à plat ventre.

Critère(s) de réalisation :

Pour l'attaquant maintenir son adversaire sur le dos, c'est à dire exercer une pression avec ses mains et le haut du corps pour empêcher tout mouvement de son adversaire.

Pour le défenseur faire preuve de vivacité et de réactivité pour se retourner et échapper au contrôle de son adversaire.

Variable(s) didactique(s) (à prévoir, mais à ne mettre en œuvre qu'éventuellement) : Prévoir une alternative pour le groupe de trois s'il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 3 dans un des deux groupes)

C'est à dire au tiers temps faire une rotation pour que l'arbitre joue autant que les deux autres acteurs et que chaque élève passe le même temps au poste d'arbitrage.

Autres variables : -Faire varier la position de l'attaquant (assis, à 4 pattes, dos au partenaire.)

Situation 2 (10 minutes): Le dos à dos

2 élèves par groupe de tapis (2 tapis) assis dos à dos(chacun à l'extrémité du tapis, au signal se retourner le plus vite possible pour saisir et mettre son adversaire sur le dos.)

Objectif : Au signal se retourner, et déséquilibrer l'adversaire puis le mettre sur le dos.

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, si ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien, autrement dit si il y a des points de marqués. Possibilité pour l'enseignant de faire un arrêt sur la situation pour corriger les conduites attendues de l'élève.

But pour l'élève : L'élève doit se retourner plus vite que l'adversaire pour être en position favorable et avoir le rôle de l'attaquant dont le but est de mettre son adversaire sur le dos.

Dispositif et consignes :

10 tapis . Les enfants sont répartis en 2 groupes(un groupe de 10 appelé « groupe maillots » et un groupe de 11 appelé «groupe sans maillot »). Les 2 groupes pratiquent à tour de rôle. Lorsqu'un groupe pratique nous avons à chaque fois 2 enfants sur 2 tapis positionnés assis dos à dos. Le groupe spectateur joue le rôle d'arbitre. Il y aura un arbitre qui comptera les points et un autre qui donnera le signal pour le lancement du combat.

1er temps: Pendant 1min , groupe maillot acteur, groupe sans maillot arbitre(enfants situés autour d'un tapis qui arbitrent et comptent les points.)

2ème temps: inversement

3ème temps: même chose que le 1er temps

4ème temps: même chose que le 2ème temps

Consigne: Se mettre assis dos à dos. Au signal donné par l'arbitre, se retourner le plus vite possible et mettre son adversaire sur le dos en le déséquilibrant.

Consignes de sécurité :

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne saisir en aucun cas la tête et le cou de l'adversaire.

Critère(s) de réussite : Retourner l'adversaire sur le dos (c'est à dire les deux omoplates au sol) pour marquer un point.

Critère(s) de réalisation : Être attentif au signal, se déplacer vite pour être en position favorable, saisir son adversaire par les épaules pour déséquilibrer l'adversaire plus facilement. Engager tout le poids de son corps sur l'adversaire pour l'immobiliser sur le dos.

Variable(s) didactique(s) : Prévoir une alternative pour le groupe de trois s'il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 3 dans un des deux groupes.) C'est à dire au tiers temps faire un rotation pour que l'arbitre joue autant que les deux autres acteurs et que chaque élève passe le même temps au poste d'arbitrage.

Autres variables:

- départ allongé côte à côte
- départ à 4 pattes face à face

Situation 3 (20 minutes): Jeu de la tortue (Retourner la tortue)

4 élèves par groupe de tapis (2 tapis).

1 élève à quatre pattes, un élève à genoux plus deux arbitres hors des tapis



Objectif : Apprendre à mettre un adversaire sur le dos. Pour la tortue résister au retournement.

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, s'ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien, autrement dit si il y a des points de marqués.

Possibilité pour l'enseignant de faire un arrêt sur la situation pour corriger les conduites attendues de l'élève.

But pour l'élève : Retourner la tortue, mettre l'adversaire sur le dos.

Dispositif et consignes :

Groupe de 4 élèves répartis sur les tapis, mise en place de rotations toutes les 1 minute 30 (il y' en aura 4 en tout) où chaque élève change de rôle:

1er temps: groupe maillot acteur(A: attaquant , B: tortue) ,groupe sans maillot(C et D) arbitre.

2ème temps: A et B deviennent arbitre, C devient attaquant et D devient tortue.

3ème temps: groupe acteur(B: attaquant , A: tortue), groupe sans maillot(C et D) arbitre.

4ème temps: A et B deviennent arbitre, C devient tortue et D devient attaquant.

Consigne: Au signal, l'attaquant doit mettre la tortue sur le dos et la tortue doit résister au retournement.

Consignes de sécurité :

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se

faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête et le cou de l'adversaire

Critère(s) de réussite : Pour l'attaquant, un point est marqué lorsque la tortue est retournée sur les épaules, pour la tortue, résister au retournement pendant la totalité du combat.

Critère(s) de réalisation : Pour l'attaquant retourner la tortue dans la même direction en s'unissant et pour le défenseur résister à l'attaquant en maintenant et écartant le plus possible ses quatre appuis au sol et en utilisant le poids de son corps.

Variable(s), didactique(s) : Prévoir une alternative pour le groupe de cinq si il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 5 dans un des deux groupes).

Autres variables : - Varier les adversaires

Retour au calme (5 minutes) : Les enfants s'allongent sur les tapis et ferment les yeux. L'encadrant se déplace autour des tapis en vérifiant que les enfants se calment et ferment bien les yeux. Il prend ensuite la parole en parlant doucement il crée alors un imaginaire (sur la plage sur le sable, dans la forêt...) et raconte une histoire aux enfants afin de terminer la séance dans le calme. Puis après un petit moment de silence il va réveiller les enfants un par un et leur dit d'aller rejoindre leur maîtresse.

Bilan conduites observées / conduites escomptées

Rappel des conduites attendues :

Situation	Conduites attendues
Jeu de la crêpe	- Garder son adversaire immobiliser au sol. - Appliquer une force du haut du corps sur son adversaire lui empêchant tout mouvement qui lui permette de se retourner. - Pour le défenseur, avoir une vitesse de réaction et une certaine explosivité lui permettant de se dégager de l'étreinte adverse.
Le dos à dos	- Réagir rapidement pour se retrouver en position favorable. - S'engager pleinement dans le combat. - Mettre son adversaire en déséquilibre pour pouvoir le mettre sur le dos. - Utiliser différentes saisies pour mettre à mal son adversaire. - Être dynamique pour attaquer et solide sur ses appuis quand on est en position peu favorable.

Jeu de la tortue	- Rechercher différentes manières de retourner la tortue. - Rester fixe au sol pour la tortue. Supprimer des appuis pour l'attaquant afin de déséquilibrer la tortue. Ne pas hésiter à saisir les bras, les jambes ou les deux en même temps pour retourner la tortue.
------------------	---

Conduites observées

Situation	Comportement observées
Jeu de la crêpe	- Difficulté à se dégager de son adversaire. - Les attaquants réussissent assez bien à immobiliser leur adversaire au sol sur les épaules.
Le dos à dos	- Les enfants se retournent rapidement pour se retrouver en face en face. - Les enfants s'engagent plus dans le combat et défendent mieux, on assiste à des phases de combat qui s'enchaînent(position d'attaque puis de défense et à nouveau d'attaque.) - certains enfants sont toujours en position défensive à essayer de résister et n'attaquent jamais.
Jeu de la tortue	- Moins de difficultés à déséquilibrer la tortue. - Les enfants commencent à comprendre qu'ils peuvent créer un déséquilibre en saisissant différentes parties du corps, et essayent d'appliquer cela. -Les tortues écartent leurs bras et leurs jambes pour augmenter la difficulté chez les attaquants de les saisir.

Analyse : Cette 6ème séance a été bien plus constructive que la précédente . Les enfants à partir des démonstrations faites au début des exercices ont compris que le déséquilibre de l'adversaire était possible grâce à la saisie de différentes parties du corps. Ils l'ont très bien réalisés au cours du jeu de la tortue ce qui a permis d'observer de nouvelles conduites typiques, comparable à celle d'un lutteur débrouillé(saisie des bras et des jambes, agrandissement du polygone de sustentation pour les défenseurs → c'est à dire en écartant leurs bras et leurs jambes au maximum quand ils sont obligés de défendre pour être plus difficile à déséquilibrer.)

Au niveau des différentes ressources sollicités on peut voir que sur le plan affectif, les enfants ont toujours cette excitation, cette envie de gagner les combats. Cependant, ils comprennent petit à petit que certaines règles doivent être respectés et qu'ils doivent accepter les décisions des arbitres. Sur le plan cognitif, les élèves sont maintenant vraiment dans une phase d'action c'est à dire qu'ils coordonnent ce qu'ils pensent avec ce qu'ils réalisent, cela permet de voir des enchaînements d'actions chez certains élèves se débrouillant bien.

Au cours de cette séance les élèves ont vraiment compris comment déséquilibrer leurs adversaires, ce qui a permis de clore cette notion d'apprentissage et d'appréhender une nouvelle notion qui était « d'immobiliser l'adversaire au sol et de se dégager. »

Perspectives : Au cours de la prochaine séance, les enfants commençant plutôt à bien lutter, on pourra se lancer dans des combats en fin de séance. Avant cela, on continuera de travailler sur le fait de déséquilibrer puis immobiliser son adversaire au sol pour qu'ils perfectionnent leurs bases et pour mettre cela en application lors des combats.

On continuera à prendre des élèves en démonstration au cours des situations afin de montrer au reste de la classe les comportements positifs et valorisant ainsi que les choses à ne pas faire. On les questionnera également afin de faire émerger chez eux une réflexion sur la pertinence de certains comportements (c'est à dire les moyens les plus simples et les plus efficaces pour marquer des points) en prévision des futurs combats.

Observation par Arthur PICARD :

Quelques critères pour « orienter l'observation » (liste non exhaustive)	Eval.	<u>Commentaires</u>
- le stagiaire se place de façon à observer tous les élèves (« balayages du regard » réguliers) - il informe régulièrement l'élève sur la connaissance des résultats de son action, il le guide vers la réussite - les rétroactions sont adaptées aux réponses des élèves - le stagiaire encourage et félicite, il rassure parfois (fonctions « affective » et « conative » du feedback) - ces rétroactions ne perturbent pas (ou pas trop) le temps d'engagement moteur - présence d'un bilan de la tâche avec les élèves - présence d'un bilan de séance avec les élèves	+ + = + + +	Net progrès au niveau du volume sonore, les enfants étaient plus concentrés et appliqués sur les tâches à réaliser. Cela vient peut être de la prise en compte par Loïc des remarques fait précédemment. Il a su au cours de cette séance adapter la difficulté des exercices au niveau des pratiquants, tout en continuant à insister sur les contenus d'apprentissages pour faire évoluer les conduites motrices des élèves.

Date : 28/11/2017

Activité : Lutte

Séance n°7

Thème : Immobiliser l'adversaire,
au sol, se dégager

Nombre d'élèves : 21

Séance assurée par Loïc GRANDMOUGIN

Prise en main du groupe : Nous réunissons tout le groupe assis face à nous à un endroit et nous demandons le silence. Nous faisons un feedback de la séance précédente en questionnant les élèves sur cette dernière ensuite nous présentons la séance du jour. Nous énonçons les consignes de sécurité, qui seront à respecter durant la totalité de la séquence : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal. On constitue 2 groupes en fonction de la morphologie des enfants (un groupe de 10 appelé «groupe maillots » et un groupe de 11 appelé « groupe sans maillot » pour la suite de la séance.

Échauffement (10 minutes) :

- Tourner la tête, mimer le geste du « non » et du « oui »
- Mettre les pouces sur les épaules et faire des cercles avec les bras ;
- Mettre une main sur le coude et passer l'autre main alternativement en dessous et au dessus de l'avant bras qui tient le coude ;
- Joindre les mains et tourner les poignets dans tous les sens ;
- Mettre les mains sur les hanches, les pieds écartés à largeur d'épaules et faire des cercles avec le bassin ;
- Mettre les mains sur les genoux, les pieds resserrés et faire des cercles avec les genoux
- Échauffement articulaire des chevilles
- Quelques sauts de lapins
- Marche en canard

Situation 1 (10 minutes): Le dos à dos

2 élèves par groupe de tapis (2 tapis) assis dos à dos à chaque extrémité du tapis.

Objectif : Se retourner au signal, et déséquilibrer l'adversaire puis le mettre sur le dos.

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, si ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien,, autrement dit si il y a des points de marqués. Possibilité pour l'enseignant de faire un arrêt sur la situation pour corriger les conduites attendues de l'élève.

But pour l'élève : L'élève doit se retourner plus vite que l'adversaire pour être en position favorable et avoir le rôle de l'attaquant dont le but est de mettre son adversaire sur le dos.

Dispositif et consignes :

10 tapis . Les enfants sont répartis en 2 groupes(un groupe de 10 appelé « groupe maillots » et un groupe de 11 appelé «groupe sans maillot ». Les 2 groupes pratiquent à tour de rôle. Lorsqu'un groupe pratique nous avons à chaque fois 2 enfants sur 2 tapis positionnés assis dos à dos. Le groupe spectateur joue le rôle d'arbitre. Il y aura un arbitre qui comptera les points et un autre qui donnera le signal pour le lancement du combat.

1er temps: Pendant 2 min , groupe maillot acteur, groupe sans maillot arbitre (enfants situés autour d'un tapis qui comptent les points.)

2ème temps: inversement

3ème temps: même chose que le 1er temps

4ème temps: même chose que le 2ème temps

Consigne: Se mettre assis dos à dos. Au signal donné par l'arbitre, se retourner le plus vite possible et mettre son adversaire sur le dos en le déséquilibrant.

Consignes de sécurité :

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne saisir en aucun cas la tête et le cou de l'adversaire.

Critère(s) de réussite : Retourner l'adversaire sur le dos (c'est à dire les deux omoplates au sol) pour marquer un point.

Critère(s) de réalisation : Être attentif au signal, se déplacer vite pour être en position favorable, saisir son adversaire par les épaules pour déséquilibrer l'adversaire plus facilement. Engager tout le poids de son corps sur l'adversaire pour l'immobiliser sur le dos.

Variables didactiques : Prévoir une alternative pour le groupe de trois s'il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 3 dans un des deux groupes) C'est à dire au tiers temps faire une rotation pour que l'arbitre joue autant que les deux autres acteurs et que chaque élève passe le même temps au poste d'arbitrage.

Autres variables:

- départ allongé côte à côte
- départ à 4 pattes face à face

Situation 2 (15 minutes): Jeu de la tortue (Retourner la tortue)

4 élèves par groupe de tapis (2 tapis).

1 élève à quatre pattes (tortue), un élève à genoux , deux arbitres hors des tapis.

Objectif : Apprendre à mettre un adversaire sur le dos. Pour la tortue résister au retournement.

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, si ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien, autrement dit si il y a des points de marqués.

Possibilité pour l'enseignant de faire un arrêt sur la situation pour corriger les conduites de l'élève.

But pour l'élève : Retourner la tortue, mettre l'adversaire sur le dos.

Dispositif et consignes :

Groupe de 4 élèves répartis sur les tapis, mise en place de 4 rotations toutes les 1 minute 30 ou chaque élève change de rôle :

1er temps: groupe maillots acteur, A attaquant, B tortue, groupe sans maillot C et D arbitrent

2ème temps: groupe sans maillot acteurs A et B deviennent arbitres, C attaquant et D tortue

3ème temps: groupe maillots acteur, B attaquant, A tortue, groupe sans maillot C et D arbitrent

4ème temps: groupe sans maillot acteur , A et B deviennent arbitres, D attaquant et C tortue.

Consigne: Au signal, l'attaquant doit mettre la tortue sur le dos et la tortue doit résister au retournement.

Consignes de sécurité :

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête et le cou de l'adversaire.

Critère(s) de réussite : Pour l'attaquant, un point est marqué lorsque la tortue est retournée sur les épaules, pour la tortue, résister au retournement pendant la totalité du combat.

Critère(s) de réalisation : Pour l'attaquant retourner la tortue en lui supprimant un appui soit en allant chercher le bras opposé de la tortue, soit en lui prenant les jambes. Pour le défenseur résister à l'attaquant en maintenant et écartant le plus possible ses quatre appuis au sol et en utilisant le poids de son corps.

Variables didactiques : Prévoir une alternative pour le groupe de cinq s'il n'y a aucun absent ni dispensé (groupe de 21 élèves donc un sous-groupe de 5 dans un des deux groupes)

Autres variables: - Varier les adversaires

Situation 3 (10 minutes): Combat à genoux :

Objectif : Déséquilibrer l'adversaire et l'immobiliser au sol.

Objectif pour l'enseignant : Vérifier que les combats se réalisent dans le respect des consignes, observer si les arbitres sont assidus au combat et si ils comptent les points.

Noter les résultats à la fin des combats et gérer les rotations entre chaque combat.

But pour l'élève : Plaquer les épaules de l'adversaire sur le sol.

Dispositif et consignes :

2 groupes de deux élèves, un groupe acteur, un groupe arbitre.

Pour le groupe acteur, l'un face à l'autre au centre des tapis (salut au départ puis lancement du combat).

Pour les arbitres, l'un compte les points, l'autre lance les départs.

Consigne:

Au signal donné par l'arbitre combattre pendant 1 minute 30 contre son adversaire en essayant de marquer le plus de points possibles.

Consignes de sécurité :

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête et le cou de l'adversaire.

Critère(s) de réussite : Pour l'attaquant, un point est marqué lorsque le défenseur est retournée sur les épaules. Éviter de toucher la tête de l'adversaire sous peine de sanction.

Critère(s) de réalisation : Être le plus rapide pour être en position favorable pour attaquer. Exercer les actions travaillées depuis le début du cycle c'est à dire pousser, tirer afin de déséquilibrer l'adversaire.

Variables didactiques : Prévoir pour les prochaines séances des combats avec une tortue et un attaquant pour retrouver une situation travaillée au cours du cycle. Pour cela on fera un pré-combat pour désigner la tortue (perdant du pré-combat) et un attaquant (gagnant du pré-combat).

Retour au calme (5 minutes) : Les enfants s'allongent sur les tapis et ferment les yeux. L'encadrant se déplace autour des tapis en vérifiant que les enfants se calment et ferment bien les yeux. Il prend ensuite la parole en parlant doucement. Il crée alors un imaginaire (sur la plage sur le sable, dans la forêt...) et raconte une histoire aux enfants afin de terminer la séance dans le calme. Puis après un petit moment de silence il va réveiller les enfants un par un et leur dit d'aller rejoindre leur maîtresse.



Bilan conduites observées / conduites escomptées

Rappel des conduites attendues :

Situation	Conduites attendues
Le dos à dos	- Réagir rapidement pour se retrouver en position favorable. - S'engager pleinement dans le combat. - Mettre son adversaire en déséquilibre pour pouvoir le mettre sur le dos. - Utiliser différentes saisies pour mettre à mal son adversaire. - Être dynamique pour attaquer et solide sur ses appuis quand on est en position peu favorable.
Jeu de la tortue	- Rechercher différentes manières de retourner la tortue. - Rester fixe au sol pour la tortue. Supprimer des appuis pour l'attaquant afin de déséquilibrer la tortue. Ne pas hésiter à saisir les bras, les jambes ou les deux en même temps pour retourner la tortue.
Combats à genoux	- Réinvestir les notions utilisés au cours du cycle. - Combattre dans le respect des règles de la lutte. - Essayer de marquer le plus de points pour gagner le combat.

Conduites observées

Situation	Comportement observées
Le dos à dos	- Les enfants se retournent rapidement pour se retrouver en face en face. - Les enfants s'engagent plus dans le combat et défendent mieux, on assiste à des phases de combat qui s'enchaînent(position d'attaque puis de défense et à nouveau d'attaque.) - certains enfants sont toujours en position défensive à essayer de résister et n'attaquent jamais.
Jeu de la tortue	- Moins de difficultés à déséquilibrer la tortue. - Les enfants commencent à comprendre qu'ils peuvent créer un déséquilibre en saisissant différentes parties du corps, et essayent d'appliquer cela. -Les tortues écartent leurs bras et leurs jambes pour augmenter la difficulté chez les attaquants de les saisir.
Combats à genoux	- Luttent de façon adaptée, essayent de reproduire ce qu'ils ont appris. - Certains combats montrent un esprit offensif des combattants, avec beaucoup de points marqués. - D'autres combats sont plus fermés, on voit que les enfants restent sur la défensive et que le score est pauvre en points.

Analyse : Cette 7ème séance a permis aux élèves d'entrer pour la 1ère fois dans une logique de combat directe face à leurs adversaires car la dernière situation était consacrée à des combats en 1 contre 1 . Cette séance a permise de se rendre compte des progrès des enfants au cours du cycle car les combats ont permis de voir des aptitudes de lutteurs chez beaucoup d'enfants(recherche du déséquilibre, prise d'initiative, défendre en agrandissant son polygone de sustentation...) Ces phases de combats ont aussi permis de dégager 2 axes : avec d'un côté des groupes où les combats étaient fermés et où peu de points était marqués(diverses raisons comme l'homogénéité des combattants, ou bien le fait que les 2 combattants restent sur la défensive) explique cela. D'un autre côté des groupes avec des scores où davantage de points étaient marqués(déséquilibre de niveau entre 2 combattants ou alors esprit offensif des combattants peuvent expliquer cela.) Au cours de cette séance, les élèves ont auparavant travaillé sur 2 situations connues(dos à dos et jeu de la tortue) pour perfectionner leurs bases de travail avant les combats.

Règlement: - Mettre son adversaire sur les 2 épaules= 1pts
 - Coup dangereux portés à son adversaire= - 3pts

* le vainqueur sera souligné en gras.

GROUPE 1:

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
AGATHE	28/11	Agathe- Morgane	0-5
MORGANE	28/11	Agathe- Morgane	0-5
PIERRE-DAMIEN	28/11	Pierre Damien - Hugo	1-0
HUGO	28/11	Pierre Damien - Hugo	1-0

GROUPE 2:

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
MAUREEN (Absente)	28/11		
MAUREEN	28/11	Maureen - Rachel	1-0
RACHEL	28/11	Maureen - Rachel	1-0
		Léonie - Rachel	2-0
LEONIE	28/11	Léonie - Rachel	2-0

GROUPE 3:

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
NATHAEL	28/11	Nathael- Raphaël	0-0
RAPHAEL	28/11	Nathael- Raphaël	0-0
JULIAN	28/11	Julian - Matteo	5-0
MATTEO	28/11	Julian - Matteo	5- 0

GROUPE 4:

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
EMILIEN	28/11	Emilien - Léo	1-0
LEO	28/11	Émilien - Léo	1-0
VALENTIN	28/11	Valentin - Bastien	2-1
BASTIEN	28/11	Valentin - Bastien	2-1

GROUPE 5:

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
NOLAN	28/11	Nolan- Noam	0-0
NOAM	28/11	Nolan- Noam	0-0
LOUIS	28/11	Louis - Baptiste	2-0
BAPTISTE	28/11	Louis - Baptiste	2-0

Au niveau des différentes ressources sollicitées on peut voir que :

Sur le plan affectif les enfants ont toujours cette excitation, et encore plus cette envie de gagner les combats maintenant qu'il y a la notion de points et de victoire. Cependant ils comprennent et respectent bien la triple règle de sécurité.

Sur le plan cognitif, les combats permettent de vraiment voir les enchaînements d'actions des élèves et le fait qu'ils sont maintenant plus acteur de leurs combats.

Au cours de cette séance les élèves ont appréhendés les notions « d'immobiliser l'adversaire au sol et de se dégager. » qu'ils ont pu retranscrire au cours des combats.

Perspectives : Au cours de la prochaine séance, les enfants continueront à combattre mais on augmentera le temps de pratique sur les combats en procédant à deux phases de combats : Une première série de combats basés sur les résultats de la semaine précédente et une seconde qui prendra en compte les résultats en plaçant le défenseur dans une position de handicap. Cela permettra donc de réinvestir les notions travaillées au cours du cycle(à savoir déséquilibrer en saisissant le bras opposé, en prenant un bras et une jambe...) Avant cela on continuera de travailler sur le fait d'immobiliser son adversaire au sol afin que les enfants perfectionnent leurs bases pour mettre cela en application lors des combats. On continuera à prendre des élèves en démonstration au cours des situations afin de montrer au reste de la classe les comportements positifs et valorisant ainsi que les choses à ne pas faire. On les questionnera également afin de faire émerger chez eux une réflexion sur la pertinence de certains comportements (c'est à dire les moyens les plus simples et les plus efficaces pour marquer des points) lors des combats.

Date : 05/12/2017

Activité : Lutte

Séance n°8

Thème : Immobiliser l'adversaire au sol, se dégager

Nombre d'élèves : 21 (20+1 blessée)

Séance assurée par Arthur Picard

Prise en main du groupe : Nous réunissons tout le groupe assis face à nous à un endroit et nous demandons le silence. Nous faisons un feedback de la séance précédente en questionnant les élèves sur cette dernière ensuite nous présentons la séance du jour. Nous énonçons les consignes de sécurité, qui seront à respecter durant la totalité de la séquence : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal. On constitue 2 groupes en fonction de la morphologie des enfants (un groupe de 10 appelé «groupe maillots » et un groupe de 11 appelé « groupe sans maillot » pour la suite de la séance.

Échauffement (10 minutes) :

- Tourner la tête, mimer le geste du « non » et du « oui »
- Mettre les pouces sur les épaules et faire des cercles avec les bras ;
- Mettre une main sur le coude et passer l'autre main alternativement en dessous et au dessus de l'avant bras qui tient le coude ;
- Joindre les mains et tourner les poignets dans tous les sens ;
- Mettre les mains sur les hanches, les pieds écartés à largeur d'épaules et faire des cercles avec le bassin ;
- Mettre les mains sur les genoux, les pieds resserrés et faire des cercles avec les genoux
- Échauffement articulaire des chevilles
- Quelques sauts de lapins
- Marche en canard

Situation 1 (10 minutes) : Jeu de la crêpe

2 élèves par groupe de tapis (deux tapis) plus deux arbitres. L'un couché sur le dos(défenseur) et l'autre à genou (attaquant).

Objectif : Pour l'attaquant, exercer une force contraire à celle du défenseur afin de l'empêcher de bouger. Pour le défenseur sur le dos, se dégager afin de se mettre sur le ventre.

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, si ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien, autrement dit si il y a des points de marqués. De plus, passer vers chaque groupes afin de faire des corrections et des arrêts un temps pendant le jeu pour qu'ils réalisent mieux l'exercice.

But pour l'élève (description de la tâche) :

Retourner la crêpe c'est à dire pour le défenseur passer d'une position dorsale à une position ventrale et pour l'attaquant l'empêcher en l'immobilisant.

Dispositif et consignes :

5 groupes de deux tapis

Il faut que les deux épaules du défenseur soient aplaties au sol au départ.

Le ventre doit être totalement au sol pour que le retournement soit validé.

Une fois le retournement réussi on se replace et recommence.

Consignes de sécurité : Il est strictement interdit de combattre hors des tapis.

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête de l'adversaire.

Critère(s) de réussite : Une fois le défenseur totalement retourné, on marque un point.

Critère(s) de réalisation :

Pour l'attaquant, maintenir son adversaire sur le dos en exerçant une pression à l'aide de ses deux mains et le haut du corps, en s'étalant le plus possible pour empêcher tout mouvement de son adversaire. Pour l'attaquant être plus vif, plus réactif que son adversaire au départ de l'exercice.

Variable didactique (à prévoir, mais à ne mettre en œuvre qu'éventuellement):

-Faire varier les positions de l'attaquant.

Situation 2 (10 minutes): Combat à genoux :



Groupe : Résultats de la semaine dernière

Groupe : Combats à venir

Suite aux résultats de la semaine dernière nous allons faire une deuxième série de combat (les rencontres sont déterminées en fonction du niveau de chacun.)

GROUPE 1:

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
AGATHE	28/11	Agathe- Morgane	0-5
MORGANE	28/11	Agathe- Morgane	0-5
PIERRE-DAMIEN	28/11	Pierre Damien - Hugo	1-0
HUGO	28/11	Pierre Damien - Hugo	1-0

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
AGATHE	05/12/17	Agathe- Hugo	
MORGANE	05/12/17	Pierre Damien- Morgane	
PIERRE-DAMIEN	05/12/17	Pierre Damien- Morgane	
HUGO	05/12/17	Agathe- Hugo	

GROUPE 2:

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
MAUREEN (Absente)	28/11		
MAUREEN	28/11	Maureen - Rachel	1-0
RACHEL	28/11	Maureen - Rachel	1-0
		Léonie - Rachel	2-0
LEONIE	28/11	Léonie - Rachel	2-0

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
MAUREEN	05/12/17	Maureen - Rachel	
MAUREEN	05/12/17	Maureen - Léonie	
RACHEL (Blessée)	05/12/17	Maureen - Rachel	
LEONIE	05/12/17	Maureen - Léonie	

GROUPE 3:

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
NATHAEL	28/11	Nathael- Raphael	0-0
RAPHAEL	28/11	Nathael- Raphael	0-0
JULIAN	28/11	Julian- Matteo	5-0
MATTEO	28/11	Julian- Matteo	5-0

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
NATHAEL	05/12/17	Nathael - Julian	
RAPHAEL	05/12/17	Raphael - Matteo	
JULIAN	05/12/17	Nathael - Julian	
MATTEO	05/12/17	Raphael - Matteo	

GROUPE 4:

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
EMILIEN	28/11	Émilien - Léo	1-0
LEO	28/11	Émilien - Léo	1-0
VALENTIN	28/11	Valentin - Bastien	2-1
BASTIEN	28/11	Valentin - Bastien	2-1

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
EMILIEN	05/12/17	Émilien - Valentin	
LEO	05/12/17	Léo - Bastien	
VALENTIN	05/12/17	Émilien - Valentin	
BASTIEN	05/12/17	Léo - Bastien	

GROUPE 5:

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
NOLAN	28/11	Nolan- Noam	0-0
NOAM	28/11	Nolan- Noam	0-0
LOUIS	28/11	Louis- Baptiste	2-0
BAPTISTE	28/11	Louis- Baptiste	2-0

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
NOLAN	05/12/17	Nolan - Louis	
NOAM	05/12/17	Noam - Baptiste	
LOUIS	05/12/17	Nolan - Louis	
BAPTISTE	05/12/17	Noam - Baptiste	

Objectif : Déséquilibrer l'adversaire et l'immobiliser au sol

Objectif pour l'enseignant : Vérifier que les combats se réalisent dans le respect des consignes, observer si les arbitres sont assidus aux combats et si ils comptent les points.

Noter les résultats à la fin des combats et gérer les rotations entre chaque combat.

But pour l'élève : Plaquer les épaules de l'adversaire sur le sol

Dispositif et consignes :

2 groupes de deux élèves, un groupe acteur, un groupe arbitre.

Pour le groupe acteur, l'un face à l'autre au centre des tapis avec une distance de deux bras entre eux

Pour les arbitres, l'un compte les points, l'autre lance les départs.

Consigne:

Au signal donné par l'arbitre combattre pendant 1 minute 30 contre son adversaire en essayant de marquer le plus de points possibles.

Consignes de sécurité :

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête et le cou de l'adversaire

Critère(s) de réussite : Pour l'attaquant, un point est marqué lorsque le défenseur est retourné sur les épaules. Éviter de toucher la tête de l'adversaire sous peine de sanction (retrait de 3 points)

Critère(s) de réalisation : Être le plus rapide pour être en position favorable pour attaquer. Exercer les actions travaillées depuis le début du cycle c'est à dire pousser, tirer afin de déséquilibrer l'adversaire.

Variables didactiques : Prévoir pour les prochaines séances des combats avec une tortue et un attaquant pour retrouver cette situation travaillée au cours du cycle. Pour cela on fera un pré combat pour désigner la tortue (perdant du pré-combat) et un attaquant (gagnant du pré-combat).

Combats avec mobilisation des acquis (10 minutes):

Suite aux résultats des précédents combats, nous réalisons les **mêmes** rencontres mais avec une situation d'handicap (en position initiale de tortue pendant 30 secondes) pour le perdant du précédent combat. A noter que si il y a eu match nul, il n'y aura pas de handicap.

Objectif : Déséquilibrer l'adversaire et l'immobiliser au sol.

Objectif pour l'enseignant : Vérifier que les combats se réalisent dans le respect des consignes, observer si les arbitres sont assidus aux combats et si ils comptent les points

Noter les résultats à la fin des combats et gérer les rotations entre chaque combat.

But pour l'élève :

Déséquilibrer l'adversaire puis plaquer les épaules de l'adversaire sur le sol. Mais aussi pour l'élève en position passagère de handicap, résister à la pression adverse en élargissant son polygone de sustentation. Pour l'attaquant marquer un maximum de points possibles pendant son avantage.

Dispositif et consignes :

2 groupes de deux élèves, un groupe acteur, un groupe arbitre.

Pour le groupe acteur, l'un face à l'autre au centre des tapis avec une distance de deux bras entre eux.

Pour les arbitres, l'un compte les points, l'autre lance les départs.

Consigne:

Au signal donné par l'arbitre combattre pendant 1 minute contre son adversaire en essayant de marquer le plus de points possibles, avec deux périodes de 30 secondes. L'une avec un élève en position de tortue, et un autre en position d'attaquant, et l'autre période avec deux élèves à genoux qui combattons normalement.

Consignes de sécurité :

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête et le cou de l'adversaire

Critère(s) de réussite : Pour l'attaquant, un point est marqué lorsque le défenseur est retourné sur les épaules. Éviter de toucher la tête de l'adversaire sous peine de sanction.

Profiter de son avantage pour l'attaquant au début de combat pour creuser rapidement l'écart.

Critère(s) de réalisation : Résister pour la tortue pour ne pas concéder de points puis pour l'attaquant exercer les actions travaillées depuis le début du cycle c'est à dire pousser, tirer afin de déséquilibrer l'adversaire.

Variables didactiques : Intégrer l'élève absente la semaine dernière et donner un rôle d'arbitre à l'élève blessée.

Retour au calme (5 minutes) :

Les enfants s'allongent sur les tapis et ferment les yeux. L'encadrant se déplace autour des tapis en vérifiant que les enfants se calment et ferment bien les yeux. Il prend ensuite la parole en parlant doucement. Il crée alors un imaginaire (sur la plage sur le sable, dans la forêt...) et raconte une histoire aux enfants afin de terminer la séance dans le calme. Puis après un petit moment de silence il va réveiller les enfants un par un et leur dit d'aller rejoindre leur maîtresse.

Bilan conduites observées / conduites escomptées

Rappel des conduites attendues :

Situation	Conduites attendues
Jeu de la crêpe	- Garder son adversaire immobiliser au sol. - Appliquer une force du haut du corps sur son adversaire lui empêchant tout mouvement qui lui permette de se retourner. - Pour le défenseur, avoir une vitesse de réaction et une certaine explosivité lui permettant de se dégager de l'étreinte adverse.
Combats à genoux	- Réinvestir les notions utilisées au cours du cycle. - Combattre dans le respect des règles de la lutte. - Essayer de marquer le plus de points pour gagner le combat.
Combats avec handicap	- Tirer profit de son avantage pour les attaquants en marquant le plus de points possibles pendant cette période. - Résister en restant solide sur ses appuis pour le défenseur au début du combat. - Utiliser les techniques de déséquilibre vu au cours du cycle.

Conduites observées

Situation	Comportement observées
Jeu de la crêpe	- Difficulté à se dégager de son adversaire. - Les attaquants réussissent assez bien à immobiliser leur adversaire au sol sur les épaules.
Combats à genoux	- Luttent de façon adaptée, essayent de reproduire ce qu'ils ont appris. - Certains combats montrent un esprit offensif des combattants avec beaucoup de points marqués. - D'autres combats sont plus fermés, on voit que les enfants restent sur la défensive et que le score est pauvre en points.

Combats avec handicap	- La plupart du temps les attaquants profitent de leur avantage en marquant des points pendant le début du combat. - Difficultés pour certains à mettre leur adversaire totalement sur les épaules c'est à dire qu'ils créent un déséquilibre mais ne vont pas au bout de leurs actions pour marquer des points. Conséquence : certains combats se terminent sans points.
-----------------------	---

Analyse : Cette 8ème séance était une séance charnière car elle permettait à la fois aux enfants d'entrer pleinement dans les combats(2 périodes soit plus de la moitié de la séance était consacrée aux combats.) mais aussi de réinvestir toutes les connaissances apprises au cours de la séquence(déséquilibrer, immobiliser, pousser, tirer..) pour les mettre à profit lors des combats. Au cours de cette séance, 2 séries de combat ont été organisés.

La 1ère série était des combats en fonction de groupe de niveau(basés sur les résultats de la semaine dernière), cela a permis pour nous enseignants de voir les élèves en situation et de distinguer les différents niveaux qu'il pouvait avoir entre les élèves. Cela a aussi permis aux enfants de combattre face à des adversaires d'un niveau assez équivalent en essayant de lutter avec ce qu'ils avaient appris auparavant. On a pu voir différents comportements lors de ses combats allant des erreurs fréquentes chez les élèves c'est à dire difficultés à déséquilibrer totalement l'adversaire, position d'attente avec peu de prise de risque, à des comportements proches de ce qu'on attendait chez des lutteurs de cet âge c'est à dire enchaînements d'actions, être capable de résister pour attaquer ensuite, saisies de différentes parties du corps, dont le bras opposé et les jambes, rapidité d'exécution, prise d'initiative.

La 2ème situation appelée « combats avec handicap » car le défenseur était en position de tortue(donc à 4 pattes) au début du combat a plutôt bien marché dans l'ensemble. C'était pour nous une satisfaction car cette situation mettait en relation le combat avec notre situation phare de la séquence « le jeu de la tortue . »

On devait donc retrouver des positions et des gestes appris dans ces combats. On a notamment observé le fait que les élèves essayaient de déséquilibrer en saisissant le bras opposé , les défenseurs eux agrandissaient leur polygone de sustentation(en allongeant l'écart entre leurs bras et leurs jambes) pour qu'il soit plus difficile pour l'attaquant de les déséquilibrer. On peut donc dire que cette séance nous a vraiment permis de constater la progression des enfants depuis la 1ère séance, notamment dans leurs comportements et leurs façons de lutter.

Au niveau des différentes ressources sollicitées on peut voir sur le plan affectif, que les enfants sont pour beaucoup passionnés lorsqu'il est question de combat et de point. Il en découle donc qu'il faut tempérer cette passion, en leur expliquant que ce sont les arbitres qui décident et qu'ils n'ont pas à venir contester les points ou se plaindre auprès de nous.

Sur le plan cognitif les combats permettent de vraiment voir les enchaînements d'actions des élèves et le fait qu'ils sont maintenant plus acteurs de leurs combats, on peut aussi voir que les élèves se questionnent beaucoup car ils viennent souvent nous voir après les combats pour nous demander si tel ou tel point est valable et comment ils peuvent faire pour gagner le combat quand ils voient qu'ils sont en difficultés contre un adversaire. (logique de raisonnement qui n'existaient pas auparavant.)

Au cours de cette séance les élèves ont appréhendés les notions « d'immobiliser l'adversaire au sol et de se dégager. » qu'ils ont pu retranscrire au cours des combats.

Résultats combats : En jaune → 1ère série de combats (par niveau)

En marron → 2ème série de combats (combat avec position tortue pour le perdant.)

GROUPE 1:

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
AGATHE	05/12/17	Agathe- Hugo	2-0
MORGANE	05/12/17	Pierre Damien- Morgane	0-3
PIERRE-DAMIEN	05/12/17	Pierre Damien- Morgane	0-3
HUGO	05/12/17	Agathe- Hugo	2-0

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
AGATHE	05/12/17	Agathe- Hugo	0-0
MORGANE	05/12/17	Pierre Damien- Morgane	0-4
PIERRE-DAMIEN	05/12/17	Pierre Damien- Morgane	0-4
HUGO	05/12/17	Agathe- Hugo	0-0

GROUPE 2:

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
MAUREEN	05/12/17	Maureen - Léonie	2-0
MAUREEN	05/12/17	Maureen - Léonie	1-0
RACHEL (Blessée)	05/12/17	Maureen - Rachel	
LEONIE	05/12/17	Maureen - Léonie	2-0
		Maureen - Léonie	1-0

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
MAUREEN	05/12/17	Maureen - Léonie	2-0
MAUREEN	05/12/17	Maureen - Léonie	1-2
RACHEL (Blessée)	05/12/17	Maureen - Rachel	
LEONIE	05/12/17	Maureen - Léonie	2-0
		Maureen - Léonie	1-2

GROUPE 3:

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
NATHAEL	05/12/17	Nathael - Julian	0-1
RAPHAEL	05/12/17	Raphael - Matteo	3-0
JULIAN	05/12/17	Nathael - Julian	0-1
MATTEO	05/12/17	Raphael - Matteo	3-0

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
NATHAEL	05/12/17	Nathael - Julian	0-0
RAPHAEL	05/12/17	Raphael - Matteo	4-1
JULIAN	05/12/17	Nathael - Julian	0-0
MATTEO	05/12/17	Raphael - Matteo	4-1

GROUPE 4:

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
EMILIEN	05/12/17	Émilien - Valentin	0-0
LEO	05/12/17	Léo - Bastien	1-0
VALENTIN	05/12/17	Émilien - Valentin	0-0
BASTIEN	05/12/17	Léo - Bastien	1-0

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
EMILIEN	05/12/17	Émilien - Valentin	1-0
LEO	05/12/17	Léo - Bastien	0-0
VALENTIN	05/12/17	Émilien - Valentin	1-0
BASTIEN	05/12/17	Léo - Bastien	0-0

GROUPE 5:

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
NOLAN	05/12/17	Nolan - Louis	0-0
NOAM	05/12/17	Noam - Baptiste	1-0
LOUIS	05/12/17	Nolan - Louis	0-0
BAPTISTE	05/12/17	Noam - Baptiste	1-0

NOM	DATE	RENCONTRE	SCORE
NOLAN	05/12/17	Nolan - Louis	1-0
NOAM	05/12/17	Noam - Baptiste	0-0
LOUIS	05/12/17	Nolan - Louis	1-0
BAPTISTE	05/12/17	Noam - Baptiste	0-0

A partir des résultats on peut dresser un double constat:

- La position de tortue pour les défenseurs a été profitable dans le cas où il y avait une courte défaite dans les combats de la 1ère série.

Exemples : 1er combat → Maureen- Léonie → score 1-0

2ème combat → Maureen- Léonie(tortue) → score 1-2

1er combat → Nathael – Julian → score 0-1

2ème combat → Nathael(tortue) – Julian → score 0-0

Cela montre que l'élève, a ici réussi à tirer profit de sa position de tortue, en montrant ses qualités de défenseur pour tenir le choc lors de la 1ère partie de combat. Il a ensuite soit réussi à reprendre l'avantage ou à tenir le score au cours de la seconde partie du combat après son retour en position normal.

- La position de la tortue n'a pas du tout profité aux défenseurs et l'écart déjà visible au 1er match, s'est de nouveau confirmé.

Exemples : 1er combat → Pierre Damien- Morgane → score 0-3

2ème combat → Pierre Damien(tortue) - Morgane → score 0-4

1er combat → Raphaël – Matteo → score 3-0

2ème combat → Raphaël – Mattéo(tortue) → score 4-1

Dans cette situation on voit qu'il y avait déjà un gros écart entre les 2 combattants au 1er match. Le fait de passer en tortue pour le perdant n'a rien changé au score. Cela prouve ici que le vainqueur des 2 combats à chaque fois(Morgane et Raphaël) sont très forts pour déséquilibrer leurs adversaires, et ont réussi à réinvestir les notions apprises pendant les séances précédentes au cours de la 2ème série de combats.

Perspectives : Au cours de la prochaine séance, les enfants continueront à combattre mais on passera sur un principe de montée- descente(avec différents terrains et à chaque fois les vainqueurs qui montent et les perdants qui descendent.)

Ce principe permettra vraiment de terminer notre cycle en permettant à la fois aux enfants de combattre, mais en plus de cela contre différents adversaires et avec une petite notion de compétition en plus. Cela leur permettra aussi de prendre part à différentes responsabilités(acteurs au cours des combats et arbitres lors des combats où ils seront en attente.)

En fin de séance on continuera à leur demander leurs avis afin d'avoir un ressenti sur la séance et sur le fait de savoir comment ils ont vécu ces différents combats.

Date : 12/12/2017

Activité : Lutte

Séance n°9

Thème :Combat lutte (fin de cycle)

Nombre d'élèves : 21 (20+1 blessée)

Séance assurée par Loïc GRANDMOUGIN

Prise en main du groupe : Nous réunissons tout le groupe assis face à nous à un endroit et nous demandons le silence.Nous faisons un feedback de la séance précédente en questionnant les élèves sur cette dernière ensuite nous présentons la séance du jour. Nous énonçons les consignes de sécurité, qui seront à respecter durant la totalité de la séquence : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal. On constitue 2 groupes en fonction de la morphologie des enfants (un groupe de 10 appelé «groupe maillots » et un groupe de 11 appelé « groupe sans maillot » pour la suite de la séance.

Échauffement (10 minutes) :

- Tourner la tête, mimer le geste du « non » et du « oui »
- Mettre les pouces sur les épaules et faire des cercles avec les bras ;
- Mettre une main sur le coude et passer l'autre main alternativement en dessous et au dessus de l'avant bras qui tient le coude ;
- Joindre les mains et tourner les poignets dans tous les sens ;
- Mettre les mains sur les hanches, les pieds écartés à largeur d'épaules et faire des cercles avec le bassin ;
- Mettre les mains sur les genoux, les pieds resserrés et faire des cercles avec les genoux
- Échauffement articulaire des chevilles
- Quelques sauts de lapins
- Marche en canard

Situation 1 (10 minutes) : Jeu de l'évasion du prisonnier.

2 élèves par groupe de tapis (deux tapis) plus deux arbitres. L'un couché sur le dos(défenseur) et l'autre à genou (attaquant).

Objectif : Pour l'attaquant, exercer une force contraire à celle du défenseur afin de l'empêcher de bouger et l'immobiliser pour ne pas qu'il se déplace et sorte des tapis, et pour le défenseur, se dégager afin de se réussir à se déplacer et à quitter l'espace de jeu c'est à dire le tapis.

Objectif pour l'enseignant : Observer si les élèves respectent les indications données préalablement, si ils adoptent les bonnes conduites motrices, si le but du jeu est compris, et enfin si le jeu marche bien, autrement dit si il y a des points de marqués.

De plus, passer vers chaque groupe afin de faire des corrections et des arrêts un temps pendant le jeu pour qu'ils réalisent mieux l'exercice.

But pour l'élève (description de la tâche) :

Pour l'attaquant retenir le prisonnier sur le dos et l'empêcher de se déplacer, et pour le défenseur se dégager de l'emprise de l'attaquant pour pouvoir se déplacer et sortir du tapis.

Dispositif et consignes :

5 groupes de deux tapis

Les prisonniers(position du défenseur) ont 1min pour s'évader du tapis. S'ils arrivent à se retourner, ils doivent ensuite sortir du tapis.

Pour les attaquants vous devez maintenir votre adversaire immobiliser sur le dos et si ce dernier se dégage l'empêcher de sortir du tapis.

Consignes de sécurité : Il est strictement interdit de combattre hors des tapis.

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête de l'adversaire

Critère(s) de réussite : Un point marqué pour le défenseur si il sort du tapis.

Un point marqué pour l'attaquant si il empêche son adversaire de sortir du tapis(au cours des 1min.)

Critère(s) de réalisation : Pour l'attaquant exercer une pression et bloquer les appuis du défenseur afin de le garder immobiliser et qu'il ne sorte pas du tapis.

Pour le défenseur faire preuve de dynamisme pour se dégager et sortir du tapis.

Variables didactiques (à prévoir, mais à ne mettre en œuvre qu'éventuellement) : Faire varier les positions de l'attaquant.

Situation 2 (25 minutes): Combats à genoux(sous forme de montante descendante.) :



Objectif : Déséquilibrer l'adversaire et l'immobiliser au sol

Objectif pour l'enseignant : Vérifier que les combats se réalisent dans le respect des consignes, observer si les arbitres sont assidus au combat et si ils comptent les points

Noter les résultats à la fin des combats et gérer les rotations entre chaque combats.

But pour l'élève :

Plaquer les épaules de l'adversaire sur le sol

Dispositif et consignes :

2 groupes de deux élèves, un groupe acteur, un groupe arbitre.

On partira avec l'organisation suivante pour le départ : (Le terrain 1 correspondant au terrain le plus haut et le terrain 5 au terrain le plus bas.)

Terrain 1

Maureen – Maureen

(Rachel – Léonie)

Terrain 2

Morgane – Agathe

(Pierre - Damien)

Terrain 3

Émilien – Léo

(Valentin – Bastien)

Terrain 4

Nolan – Noam

(Louis – Baptiste)

Terrain 5

Julian – Raphaël

(Nathaël – Mattéo)

A chaque fois, combat de 1 min. A la fin du combat le vainqueur monte d'un terrain et prend le rôle d'arbitre sur ce terrain, le perdant descend d'un terrain et prend le rôle d'arbitre sur ce terrain. Les 2 élèves qui étaient arbitres passent alors combattants.

Si match nul au cours d'un combat les 2 arbitres désignent l'élève le plus combatif(ce dernier sera alors considéré comme vainqueur du combat.)

Consignes de sécurité :

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête et le cou de l'adversaire.

Critère(s) de réussite : Pour l'attaquant, un point est marqué lorsque le défenseur est retourné sur les épaules.

Critère(s) de réalisation : Être le plus rapide pour être en position favorable pour attaquer. Exercer les actions travaillées depuis le début du cycle c'est à dire pousser, tirer, saisir son adversaire afin de le déséquilibrer et l'immobiliser.

Variables didactiques : Pas de variable à mettre en œuvre lors des combats.

Retour au calme (5 minutes) : Les enfants s'allongent sur les tapis et ferment les yeux. L'encadrant se déplace autour des tapis en vérifiant que les enfants se calment et ferment bien les yeux. Il prend ensuite la parole en parlant doucement. Il crée alors un imaginaire (sur la plage sur le sable, dans la forêt...) et raconte une histoire aux enfants afin de terminer la séance dans le calme. Puis après un petit moment de silence il va réveiller les enfants un par un et leur dit d'aller rejoindre leur maîtresse.

Bilan conduites observées / conduites escomptées

Rappel des conduites attendues :

Situation	Conduites attendues
Jeu de l'évasion du prisonnier	- Garder son adversaire immobiliser au sol pour l'attaquant. - Appliquer une force du haut du corps sur son adversaire lui empêchant tout mouvement qui lui permette de se retourner. - Pour le défenseur, avoir une vitesse de réaction et une certaine explosivité lui permettant de se dégager de l'étreinte adverse. - Si le défenseur, se dégage être en capacité de réagir pour l'empêcher de progresser, et de sortir du tapis.

Combats à genoux (en montante descendante)	- Réinvestir les notions utilisés au cours du cycle. - Combattre dans le respect des règles de la lutte. - Essayer de marquer le plus de points pour gagner le combat. - Faire preuve d'initiative, et d'un esprit d'attaquant pour être récompensé à la fin du combat (attribution par les arbitres du combattant le plus combatif.) - Être en capacité d'auto arbitrer un match. - Pour les arbitres avoir analyser un combat, et donner des arguments concernant les décisions prises. - Être capable de comprendre un système de match en montante descendante (c'est à dire le gagnant monte d'un terrain, le perdant descend.)
---	---

Conduites observées

Situation	Comportement observées
Jeu de l'évasion du prisonnier	- Défenseurs très réactifs qui arrivent souvent à se dégager. - Difficulté à retenir un adversaire, une fois que celui ci n'est plus immobilisé. - Difficulté à saisir deux membres à la fois pour empêcher tout déplacements.
Combats à genoux (en montante descendante)	- Luttent de façon adaptée, essayent de reproduire ce qu'ils ont appris. - Utilisation des notions vu au cours du cycle(déséquilibre par saisie des membres opposés.) - Véritable esprit de combattant, beaucoup d'élèves manifestent un réel intérêt pour les combats et se donnent à fond. - Difficulté à se mettre d'accord sur une décision (pour les 2 arbitres) et à expliquer pour quelles raisons ils ont pris cette décision. - Assez bonne compréhension du principe du jeu(montante descendante), à part quelques élèves qui ont besoin d'être guidés pour savoir où ils doivent aller.

Analyse : Cette 9ème séance est un aboutissement à la fois pour les élèves, et pour nous les enseignants. De notre côté on est très satisfait et fier des enfants, on a pu constater leurs progrès tout au long du cycle mais encore plus sur une séance comme celle ci où, une grande partie du temps était consacré aux combats.

On a pu s'apercevoir que leur façon de lutter n'était plus celle d'un débutant comme au début du cycle mais celle d'un élève débrouillé dans ce domaine. On note que l'appréhension du combat, du contact vis à vis de l'autre a disparu chez tout le monde. On voit aussi qu'une grande partie des élèves sont capables de déséquilibrer un adversaire à tout moment en reprenant les techniques de saisies vu au cours des séances dernières. Enfin, on voit que certains élèves qui se débrouillent très bien sont capables d'enchaîner des actions en faisant la transition entre une position où ils défendent à une position d'attaquant de façon très rapide. Ils sont en capacité d'immobiliser leurs adversaires et de marquer régulièrement des points.

Au niveau des différentes ressources sollicités on peut voir sur le plan affectif, que les enfants sont passionnés lorsqu'il est question de combat encore plus sur un système de montante descendante où le fait de classer les terrains décuplent leurs motivations. On voit également différentes émotions intervenir au cours des combats (joie chez les gagnants, déceptions chez les perdants, colère chez ceux qui n'acceptent pas de perdre et qui mettent la faute sur l'arbitrage.)

Sur le plan cognitif, les combats permettent de vraiment voir les enchaînements d'actions des élèves, de plus ils sont acteurs de leurs combats à la fois comme pratiquants mais aussi comme arbitres. Ils développent une capacité d'analyse en expliquant leurs choix et un sens des responsabilités en donnant le vainqueur du combat.

Résultats de la montante-descendante : (après 6 combats:)

Terrain 1

Émilien – Noam

Arbitre : (Raphaël – Pierre Damien)

Terrain 2

Morgane – Maureen

Arbitre : (Nathaël - Valentin)

Terrain 3

Julian – Maureen

Arbitre : (Léonie – Léo)

Terrain 4

Louis – Nolan

Arbitre : (Rachel – Matteo)

Terrain 5**Agathe – Baptiste**

Arbitre : (Bastien – Hugo)

Perspectives : On terminera ce cycle(cette séquence) par une séance uniquement dédiée aux combats avec pour finalité la fin des matchs en montante descendante qui permettra de désigner le meilleur lutteur.

La séquence se terminera aussi dans un esprit plus festif avec distribution de bonbons prévue à la fin de séance.

Date : 19/12/2017

Activité : Lutte

Séance n°10

Thème : Combat lutte (fin de cycle)

Nombre d'élèves : 21 (20+1 blessée)

Séance assurée par Arthur Picard

Prise en main du groupe : Nous réunissons tout le groupe assis face à nous à un endroit et nous demandons le silence. Nous faisons un feedback de la séance précédente en questionnant les élèves sur cette dernière ensuite nous présentons la séance du jour. Nous énonçons les consignes de sécurité, qui seront à respecter durant la totalité de la séquence : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal. On leur annoncera que c'est la dernière séance il y aura que des combats aujourd'hui, suivi d'un petit goûter à la fin.

Échauffement (10 minutes) :

- Tourner la tête, mimer le geste du « non » et du « oui »
- Mettre les pouces sur les épaules et faire des cercles avec les bras ;
- Mettre une main sur le coude et passer l'autre main alternativement en dessous et au dessus de l'avant bras qui tient le coude ;
- Joindre les mains et tourner les poignets dans tous les sens ;
- Mettre les mains sur les hanches, les pieds écartés à largeur d'épaules et faire des cercles avec le bassin ;
- Mettre les mains sur les genoux, les pieds resserrés et faire des cercles avec les genoux
- Échauffement articulaire des chevilles
- Quelques sauts de lapins
- Marche en canard

Situation 1 (45 minutes): Combat à genoux(sous forme de montante descendante.) :

Objectif : Déséquilibrer l'adversaire et l'immobiliser au sol

Objectif pour l'enseignant : Vérifier que les combats se réalisent dans le respect des consignes, observer si les arbitres sont assidus aux combats et si ils comptent les points.

Noter les résultats à la fin des combats et gérer les rotations entre chaque combats.

But pour l'élève : Plaquer les épaules de l'adversaire sur le sol

Dispositif et consignes :

2 groupes de deux élèves, un groupe acteur, un groupe arbitre.

On partira avec l'organisation suivante pour le départ : (Le terrain 1 correspondant au terrain le plus haut et le terrain 5 au terrain le plus bas.)

Terrain 1

Émilien – Noam

Arbitre : (Raphaël – Pierre Damien)

Terrain 2

Morgane – Maureen

Arbitre : (Nathaël - Valentin)

Terrain 3

Julian – Maureen

Arbitre : (Léonie – Léo)

Terrain 4

Louis – Nolan

Arbitre : (Rachel – Matteo)

Terrain 5

Agathe – Baptiste

Arbitre : (Bastien – Hugo)

A chaque fois, combat de 1 min. A la fin du combat le vainqueur monte d'un terrain et prend le rôle d'arbitre sur ce terrain, le perdant descend d'un terrain et prend le rôle d'arbitre sur ce terrain. Les 2 élèves qui étaient arbitres passent alors combattants.

Si match nul au cours d'un combat les 2 arbitres désignent l'élève le plus combatif(ce dernier sera alors considéré comme vainqueur du combat.)

A la fin des combats le vainqueur au terrain n°1 sera désigné meilleur lutteur du cycle.

Consignes de sécurité :

Les élèves doivent respecter la triple règle de sécurité qui se résume à : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.

Ne toucher en aucun cas la tête et le cou de l'adversaire.

Critère(s) de réussite : Pour l'attaquant, un point est marqué lorsque le défenseur est retournée sur les épaules.

Critère(s) de réalisation : Être le plus rapide pour être en position favorable pour attaquer. Exercer les actions travaillées depuis le début du cycle c'est à dire pousser, tirer, saisir son adversaire afin de le déséquilibrer et l'immobiliser.

Variables didactiques : Pas de variable à mettre en œuvre lors des combats.

Retour au calme (5 minutes) : Les enfants s'allongent sur les tapis et ferment les yeux. L'encadrant se déplace autour des tapis en vérifiant que les enfants se calment et ferment bien les yeux. Il prend ensuite la parole en parlant doucement. Il crée alors un imaginaire (sur la plage sur le sable, dans la forêt...) et raconte une histoire aux enfants afin de terminer la séance dans le calme. Puis après un petit moment de silence, il va réveiller les enfants un par un et leur dit d'aller rejoindre leur maîtresse.

Bilan conduites observées / conduites escomptées

Rappel des conduites attendues :

Situation	Conduites attendues
Combats à genoux (en montante descendante)	- Réinvestir les notions utilisés au cours du cycle. - Combattre dans le respect des règles de la lutte. - Essayer de marquer le plus de points pour gagner le combat. - Faire preuve d'initiative, et d'un esprit d'attaquant pour être récompensé à la fin du combat (attribution par les arbitres du plus combatif.) - Être en capacité d'auto arbitrer un match. - Pour les arbitres savoir analyser un combat, et donner des arguments concernant les décisions prises. - Être capable de comprendre un système de match en montante descendante (c'est à dire le gagnant monte d'un terrain, le perdant descend.)

Conduites observées

Situation	Comportement observées
Combats à genoux (en montante descendante)	- Luttent de façon adaptée, essayent de reproduire ce qu'ils ont appris. - Utilisation des notions vu au cours du cycle(déséquilibre par saisie des membres opposés.) - Véritable esprit de combattant, beaucoup d'élèves manifestent un réel intérêt pour les combats et se donnent à fond. - Difficulté à se mettre d'accord sur une décision (pour les 2 arbitres) et à expliquer pour quelles raisons ils ont pris cette décision. - Assez bonne compréhension du principe du jeu(montante descendante), à part quelques élèves qui ont besoin d'être guidés pour savoir où ils doivent aller.

Analyse : Cette 10ème séance était synonyme de clap de fin à la fois pour les élèves et pour les enseignants. Cette dernière séance était consacrée à la fin des combats en montante-descendante . Le fait de désigner le meilleur lutteur à la fin de la séance, a permis de mettre un peu d'enjeu, ce qui a eu le don de renforcer la notion de compétition chez les enfants. Cela s'est très vite remarqué car les combats étaient très engagés, les combattants ne se laissaient pas faire. Cela a permis de conforter notre impression sur le fait que les enfants avaient vraiment progressé, car on a assisté à de « la vraie lutte », c'est à dire avec des enchaînements d'actions provoquant des déséquilibres et des immobilisations, ainsi que l'utilisation de différentes saisies.

Au niveau des différentes ressources sollicitées on peut voir sur le plan affectif, que les enfants étaient vraiment passionnés, la perspective de gagner décuplait leur motivation. On voit également différentes émotions intervenir au cours des combats (joie chez les gagnants, déception chez les perdants, colère chez ceux qui n'acceptent pas de perdre et qui mettent la faute sur l'arbitrage.)

Sur le plan cognitif, les combats permettent de vraiment voir les enchaînements d'actions des élèves, ils sont acteurs de leurs combats à la fois comme pratiquants mais aussi comme arbitres. Ils développent une capacité d'analyse en expliquant leurs choix et un sens des responsabilités en donnant le vainqueur du combat.

La fin de séance était plus festive et ludique. On avait réservé « 2 surprises » aux enfants. La 1ère était un combat de lutte, entre intervenants(donc Arthur et moi.) On avait formé 2 équipes : l'équipe supportrice de Arthur, et celle de Loïc. Chaque équipe analysait le combat d'un intervenant. A la fin, on a demandé à chaque équipe les bons et les mauvais comportements de chaque intervenant lors de leur combat. Cela a permis d'accentuer la capacité d'analyse des enfants, et ainsi de faire un point final sur tous les apprentissages entrevus au cours du cycle.

Enfin la 2ème surprise était la distribution des bonbons à tous les enfants. Ces derniers, nous avaient aussi réservé une surprise en nous donnant des dessins qu'ils avaient réalisés en classe sur leurs souvenirs de la lutte avec nous. Ce dernier moment de partage avec les enfants était ainsi une conclusion parfaite de notre séquence de lutte.



Immobilisation lors des combats



Dessin réalisé par un enfant(jeu du dos à dos pratiqué au cours de la séquence de lutte.)

Résultats finale de la montante-descendante:**Terrain 1**

Julian= Vainqueur.
Nathaël
Pierre – Damien
Morgane

Terrain 2

Emilien
Louis
Raphaël
Bastien

Terrain 3

Noam
Maureen
Léonie
Léo

Terrain 4

Maureen
Nolan
Rachel
Mattéo

Terrain 5

Agathe
Baptiste
Valentin
Hugo

V. ENCHAÎNEMENT COHÉRENT DES LEÇONS AUTOUR DE L'OBJECTIF DE SEQUENCE:

OBJECTIFS DU CYCLE	En situation d'opposition duelle au sol, les élèves sont capables de choisir et exécuter des techniques simples basées sur les actions de tirer, pousser, saisir, tenir, déséquilibrer et retourner ; pour attaquer (agir) et se défendre (réagir). Ils sont capables en particulier d'amener et immobiliser au sol l'adversaire, dans le respect des règles et de la sécurité.
Thème séance 1	Évaluation diagnostique : Observer et interpréter les conduites des enfants pour envisager des transformations dans le cadre d'un projet de cycle. Pénétrer le territoire de l'adversaire/ Protéger le territoire
Thème séance 2	Pénétrer le territoire de l'adversaire/ Protéger le territoire
Thème séance 3	Déséquilibrer l'adversaire/ Rester en équilibre
Thème séance 4	Déséquilibrer l'adversaire/ Rester en équilibre
Thème séance 5	Déséquilibrer l'adversaire/ Rester en équilibre
Thème séance 6	Immobiliser l'adversaire, au sol et se dégager
Thème séance 7	Immobiliser l'adversaire, au sol et se dégager
Thème séance 8	Immobiliser l'adversaire, au sol et se dégager
Thème séance 9	Combats « lutte »
Thème séance 10	Combats « lutte »

VI. BILAN DES APPRENTISSAGES MOTEURS PRÉVUS PAR LE PROJET DE CYCLE :

Rappel de l'objectif de séquence : En situation d'opposition duelle au sol, les élèves sont capables de choisir et exécuter des techniques simples basées sur les actions de tirer, pousser, saisir, tenir, déséquilibrer et retourner ; pour attaquer (agir) et se défendre (réagir). Ils sont capables en particulier d'amener et immobiliser au sol l'adversaire, dans le respect des règles et de la sécurité.					
Passer de...	à...	Bilan D = dépassé A = atteint PA = partiellement atteint NA = non atteint			Commentaires (éventuellement)
		Pour tous les élèves	Pour la majorité des élèves	Pour quelques élèves	
Attraper l'adversaire avec les mains	Attraper l'adversaire par différentes parties du haut de corps (mains, avant bras, coude, biceps.)	PA	A	PA	Les élèves ont tous compris le principe de saisie par les mains. Cependant quelques élèves restent encore au stade de base c'est à dire saisir uniquement les mains et pas l'ensemble des membres du haut du corps.

Refuser le contact avec autrui	Accepter le contact de son adversaire sans appréhension	A	D	A	Tous les élèves ont dépassé le stade du refus de contact avec autrui et accepte le contact sans appréhension.
Découvrir la triple règle de sécurité: ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.	Appliquer la triple règle de sécurité : ne pas se faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal.	A	A	A	Cette règle a été comprise et appliquée par les enfants durant tout la séquence. Aucun comportement ou attitude violente n'a été à signaler.
Rester dans une position initiale tout au long du combat	Bouger, se déplacer, être impliqués pendant le combat.	PA	D	PA	Ce principe a été compris de façon variable selon les élèves. Certains l'ont très bien réalisés, alors que d'autres l'ont partiellement atteints. Ils sont encore trop dans une phase d'attente ou il se déplacent peu.
Combattre par affinités	Combattre avec la totalité du groupe	D	D	D	Aucun soucis sur cet aspect. Les enfants ont dès les premières séances eu aucun problème à se mélanger.

Déséquilibre l'adversaire	L'immobiliser	PA	A	PA	Les élèves ont compris les moyens de déséquilibrer leur adversaire. Cependant, certains ne vont pas au bout de leurs mouvements, ce qui ne leur permet pas d'atteindre le stade de l'immobilisation.
J'attaque de manière désordonné	J'attaque de manière structuré	PA	A	PA	Une majorité des élèves ont compris qu'il faut préparer leurs attaques pour qu'elles soient le plus efficaces possibles. Cependant, certains sont encore dans une étape où ils ne se posent pas cette question. Ils attaquent comme ils peuvent sans aucune préparation.

VII. ANALYSE CRITIQUE DE MON STAGE:

L'entrée dans mon stage :

Dès notre arrivée dans l'école nous avons rencontrés Mme WLACHE, la maîtresse des CE1-CE2 (classe auquel nous allions enseigner la lutte.) Cette rencontre a constitué pour moi, le point de départ de mon stage. Cela a aussi permis de me rassurer car la maîtresse, nous a réservé un très bon accueil, elle nous a vraiment mis en confiance mon binôme et moi, en nous expliquant qu'il ne fallait pas s'inquiéter et qu'elle serait là pour nous aider en cas de problème au cours de nos séances.

Elle nous a ensuite présenté les installations, on a pu voir que le lieu de pratique(le préau) était plutôt grand (ce qui était un avantage pour enseigner) mais qu'il résonnait beaucoup. On a pu aussi s'apercevoir, à notre grande surprise que le matériel pour faire lutte était très limité(seulement 10 tapis pour 21 enfants.) Cela nous a beaucoup inquiété, mon collègue et moi au premier abord. Cependant, au fil des séances on a pu voir que l'on pouvait très bien s'en sortir avec ce déficit de matériel.

Ce que j'ai tiré de ce stage :

Au cours de ce stage, j'ai pu apprendre beaucoup de choses propres à l'activité d'enseignement mais j'ai aussi appris à me connaître davantage. Prendre la parole devant une classe d'enfants et mener une séance n'est pas quelque chose d'aisé. Même si j'étais plutôt à l'aise à l'oral, il a fallu se faire respecter et faire preuve d'autorité lors des premières séances, mais au fil du temps j'ai pris confiance en moi et cela se passait vraiment bien avec les enfants. J'arrivais mieux à savoir quand être stricte et quand au contraire je pouvais lâcher du lest pour être plus proche des élèves.

J'ai appris, de plus, ce qu'est le métier de professeur de sport(ou intervenant sportif) dans un cadre scolaire avec des cycles 2. En effet, il y a tout un travail en amont des séances qui se fait afin de prévoir la prochaine mais aussi prévoir toute une séquence afin de créer une réelle progression chez les élèves, à partir d'un niveau observé lors d'une séance d'évaluation diagnostique.

Le travail d'un professeur d'EPS n'est pas uniquement dans le gymnase, il y a toute une partie que les élèves ne voient pas. Je peux même admettre que j'ai été surpris car je ne pensais pas en début de stage que j'allais passer autant de temps à préparer et à analyser chacune de mes séances. Cependant, on ressent une fierté et un sentiment d'accomplissement à la fin du cycle lorsque l'on s'aperçoit d'où on est partie(pour ma part de rien car je n'avais aucune expérience en lutte et en matière d'enseignement) et où l'on arrive(être capable de faire pratiquer de la lutte à des élèves.)

L'encadrement d'une classe dans le but de la faire progresser nécessite l'élaboration d'un projet de séquence avec une planification permettant de créer une progression et donc de dépasser le stade de l'animation. Ainsi, faire progresser des enfants n'est pas chose simple et il faut donc s'adapter à leur niveau et à la diversité au sein de la classe. Cela demande un travail d'observation et d'analyse des élèves. Il faut aussi avoir des connaissances sur la discipline enseignée, et lorsqu'on est pas issu de ce sport et qu'on ne connaît pas les règles, il faut se documenter. C'est à partir de ce travail qu'on pourra intervenir pour corriger les conduites des élèves et ainsi leur permettent de progresser.

Le travail sur le terrain est riche et c'est en pratiquant que l'on observe de mieux en mieux les comportements, et que les enfants progressent le plus vite. C'est pour cela qu'il est indispensable que leurs temps d'engagement moteur soit conséquent. Il faut aussi être patient et prendre le temps d'expliquer les choses. Mais pour qu'une progression apparaisse vraiment, j'ai compris qu'il fallait insister en priorité sur le temps de pratique et sur la répétition des exercices. C'est en essayant et en faisant des erreurs que les enfants apprennent à se connaître, découvrent et progressent. Chose à ne jamais oublier, il faut que tout cela reste ludique, les enfants ont besoin de s'amuser et de se dépenser en même temps qu'ils apprennent des choses et qu'ils progressent.

Les difficultés :

Plusieurs difficultés sont venues à nous au cours de ce stage.

Tout d'abord la première difficulté était de prendre en compte le niveau des élèves, tout le monde n'avait pas le même niveau, ni la même morphologie au sein de la classe. Il faut donc s'adapter à cela et le prendre en considération dans la conception des exercices. Cela exige aussi de savoir adapter les situations en fonction du niveau et des progrès de chacun. C'était notre principale problème, surtout au début de séquence où l'on avait du mal à apprécier leurs niveaux. Du coup on mettait en place des situations trop simples pour eux ce qui entraînaient de l'ennui chez les élèves les plus débrouillés.

Ce problème débouchait directement sur notre 2ème difficulté qui était de gérer le bruit des élèves et de capter leurs attentions. Le niveau sonore était plus ou moins supportable en fonction des séances, mais lorsqu'il l'était trop, cela nous obligeait à nous arrêter pour attendre le retour du silence. Le temps de pratique des enfants se retrouvaient alors impacté par ces diverses arrêts.

Enfin la dernière difficulté à gérer concernait les aléas du métier d'enseignant. On a beau avoir préparé notre séance de manière très sérieuse et penser que tout allait bien se passer on s'est aperçu que la réalité sur le terrain était tout autre. Il faut notamment gérer les absents car certaines fois on prépare des situations avec des groupes pairs (comme pour les combats) et une fois l'arrivée dans l'école la maîtresse nous annonce qu'il y a des absents. Ce qui demande donc une capacité d'adaptation. De plus d'une séance à l'autre les enfants n'ont pas les mêmes comportements. Certaines fois ils vont être très calmes et d'autres fois sans raison apparente ils seront complètement excités, cela ne se détermine pas ce qui demande la encore une capacité d'adaptation.

Finalement :

En mon sens, le stage s'est soldé par une réussite puisque les enfants ont réellement pris du plaisir et ont réalisés de gros progrès. Même si certains moments étaient compliqués, et qu'il a fallu qu'on se remette en cause mon binôme et moi sur la façon d'apprendre et de faire progresser les enfants. Le bilan est plus que positive car à la fin, les objectifs fixés ont été atteints.

J'ai tiré une grande satisfaction dans ce stage car cela m'a conforté dans le fait que j'aimais être au contact d'enfants et que je prenais du plaisir à enseigner. De plus, les enfants que nous avons encadrés nous ont montré beaucoup d'affection. Dès notre arrivée dans l'établissement, les enfants nous reconnaissaient et nous saluaient. On a également ressenti leur excitation lors des premières séances. Le moment de partage de la dernière séance a encore renforcé cette impression.

Et à la fin on a senti que les enfants étaient très tristes de nous voir partir, et nous aussi de se dire qu'on ne viendrait plus leur enseigner la lutte.

Cette première expérience de stage fut particulièrement enrichissante pour moi. J'ai appris beaucoup de choses, j'ai pris confiance en moi. Enfin, je sors rempli de certitudes et confirmés dans mon choix que faire un métier dans le sport avec des enfants est quelque chose qui me plaît énormément.

Remerciements

Nous voulions donc remercier tout particulièrement l'école et toutes les personnes nous ayant accueillis . Un grand merci à Mme WLACHE qui a su nous rassurer dès les premières séances et qui a toujours été là pour nous en cas de problème . Enfin merci aussi à M. PELLEGRY dont les conseils sur les retours de séances, nous ont été très précieux et nous ont permis de progresser dans notre façon d'enseigner.

