

Organisation pour un module de jeux de lutte au cycle 2 :

L'espace d'évolution : des tapis disposés de façon à ce que la zone d'évolution ne soit pas trop étroite ; en fonction des situations on peut varier leur disposition.

En l'absence de Dojo, pour une classe de 24 élèves, on peut prévoir 3 zones identiques.

Le matériel : des foulards, des cerceaux, des bracelets de couleurs pour différencier les équipes ou les rôles. un chronomètre, des plots pour varier les surfaces d'évolution.

Règles de sécurité : on ne fait pas mal ! On ne tire pas les cheveux, on n'étrangle pas, on ne mord pas.

On ne tire pas sur les vêtements.

On évitera les bijoux (colliers, boucles d'oreilles, bracelets, barettes ...). Faire retirer les lunettes.

Les enfants peuvent évoluer en tee-shirt et en chaussettes.

Jeu n°1 : on déménage la statue ! (coopération)

But du jeu : porter une statue

Regroupement : par 4

Consigne : « Dans chaque groupe, un enfant doit faire la statue. A mon signal, il faudra la transporter sans la faire tomber, jusqu'au cerceau et la déposer en douceur. Attention, il ne faut pas ni lui faire mal ni la faire tomber. »

Critères de réussite : les élèves se sont organisés pour déplacer la statue et la replacer dans le cerceau.

Variable : la statue peut choisir sa position et prendre une forme imaginaire (un lit, un fauteuil...)

Remarques : tous les enfants n'accepteront pas forcément de jouer le rôle de la statue.

Jeu n°2 : gagner les pinces à linge !

But du jeu : s'emparer des pinces à linges de l'adversaire

Protéger les siennes

Regroupement : un contre un

Consigne : « Au signal, vous essayez de prendre les pinces à linge de votre adversaire, sans perdre les vôtres. Vous ne devez pas sortir des tapis »

Variable : varier l'emplacement des pinces à linge, leur nombre.

Critères de réussite : avoir retiré les pinces de son adversaire avant d'avoir perdu les siennes.

Evaluation : le jeu peut se dérouler en plusieurs manches.

Remarques : placer les pinces à linge sur le corps ou sur les jambes du pantalon. (pas près du visage !)

Jeu n°3 : la queue du diable

But du jeu : s'emparer du foulard coincé dans la ceinture de l'adversaire

Consigne : « Au signal, vous prendrez le foulard de votre adversaire en protégeant le votre. »

Variable : varier la surface d'évolution

faire mettre une main dans le dos

Critère de réussite : être le premier à s'emparer du foulard.

Evaluation : le jeu peut se dérouler en plusieurs manches. Chaque prise peut rapporter un point. C'est le premier à 5 points.

Remarques : placer le foulard dans la ceinture de chaque enfant plutôt dans le dos.

Demander aux enfants qui ne jouent pas d'observer les adversaires pour désigner le gagnant.

Jeu n°4 : les fourmis

But du jeu : pour les fourmis : traverser les tapis pour atteindre et s'emparer des foulards.

pour les défenseurs : s'organiser pour empêcher les fourmis d'avancer.

Regroupement : 4 contre 4

Consigne : « Quand je le dirai, les quatre fourmis doivent traverser pour aller chercher les foulards, de l'autre côté. Dès qu'elles commencent à avancer, les défenseurs doivent absolument les en empêcher. Attention on ne doit pas faire mal. Dès qu'une fourmi attrape un foulard, elle a gagné ».

Assurer la sécurité. Veiller à ce que tous les élèves partent en même temps.

Limiter le temps (30 secondes par manche). Dire qui a gagné. Encourager les conduites efficaces.

Critères de réussite : pour les fourmis, s'emparer des foulards le plus rapidement possible.

Pour les défenseurs, contenir les fourmis près de la ligne de départ jusqu'à la fin du temps imparti.

Variables : augmenter ou diminuer : l'espace de jeu ; la durée de la manche ; le nombre de fourmis ou de défenseurs par équipe.

Critères d'évaluation : pour gagner, une équipe doit emporter la manche dans les deux rôles.

Conduites motrices mises en jeu : pousser, tirer, bloquer, ceinturer, avancer, esquiver, s'opposer.

Jeu n°5 : l'oeuf de la tortue !

But du jeu : pour les tortues : conserver l'oeuf (ballon)

pour les pélicans : s'en emparer

Regroupement : 1 contre 1

Consigne : « La tortue défend son oeuf mais un pélican veut lui voler. Je vais mesurer le temps, si la tortue garde son oeuf, elle gagne, si le pélican le prend, c'est lui qui gagne. »

Rôle de l'enseignant : veiller à ce que le rapport de force soit équilibré, tenir compte de la morphologie des enfants.

Critères de réussite : La tortue a toujours son oeuf au bout de trente secondes.

Le pélican a récupéré l'oeuf avant la fin du temps imparti.

Variables : La tortue est assise au départ, le ballon sur les genoux.

Conduites motrices mises en jeu : tirer, saisir, serrer, couvrir, pousser, déséquilibrer.

Jeu n°6 : pas sur le ventre !

But du jeu : pour le voleur, passer de la position sur le dos , à la position sur le ventre.

pour le policier, maintenir le voleur, allongé sur le dos.

Regroupement : 1 contre 1

Consigne : « Au départ le voleur est allongé sur le dos. Quand je le dis, il essaie de s'allonger sur le ventre. S'il y arrive, il a gagné ! Le policier doit l'en empêcher. »

Rôle de l'enseignant : veiller à ce que le rapport de force soit équilibré, tenir compte de la morphologie des enfants.

Critères de réussite : pour le voleur s'allonger sur le ventre

pour le policier, maintenir son adversaire sur le dos avant la fin du temps imparti.

Variable : augmenter ou diminuer le temps, varier la position de départ, changer les rôles.

Remarques : le rôle de l'enseignant est de mettre en évidence les conduites motrices efficaces. Quelques élèves se contenteront de poser les mains sur la poitrine de leur adversaire, d'autres d'emblée s'allongeront entièrement pour s'aider de leur poids.

Conduites motrices en jeu : tenir, appuyer, peser, s'équilibrer.

Jeu n°7 : le chasseur et la tortue

But du jeu : pour le chasseur : mettre la tortue sur le dos.

pour la tortue : ne pas se laisser retourner en résistant.

Regroupement : 1 contre 1

Consigne : « La tortue est à quatre pattes. Le chasseur se place à côté d'elle. Au signal, il doit la mettre sur le dos mais la tortue ne se laisse pas faire. La tortue peut bouger mais ne se sauve pas. »

Critères de réussite : pour le chasseur retourner la tortue
pour la tortue, mettre en échec les tentatives du chasseur

Variables : une fois la tortue retournée, la maintenir au sol.

Conduites motrices en jeu : tirer, pousser, peser, retourner, accrocher

Jeu n°8 : la lutte au sol

But du jeu : mettre son adversaire sur le dos et le maintenir 2 secondes dos au sol.

Regroupement : par 4, deux lutteurs, deux arbitres.

Consigne : « Vous êtes à genoux, face à face. A mon signal, vous devez mettre votre adversaire sur le dos et le **Maintenir**. Attention, dans chaque groupe deux élèves arbitreront et diront s'il y a un gagnant. »

Variables : position de départ (assis dos à dos).

Varier la durée impartie.