

LUTTE

Les domaines du socle	Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Domaine 5 Les représentations du monde et de l'activité humaine
 5 compétences travaillées en EPS	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et outils pour apprendre	Partager des règles et des responsabilités	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	S'approprier une culture sportive et artistique
Champs d'apprentissage concerné	CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 = « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel ».				
Cycle 4 4ème					
 Les compétences travaillées ou visées pour ce champ	Coordonner des actions motrices simples debout et au sol. Contrôler, retourner et immobiliser au sol. Savoir chuter et faire chuter en toute sécurité.	Coopérer pour attaquer et défendre. S'informer pour agir. Répéter pour progresser. Comprendre le principe de levier (haut/bas).	Accepter de tenir des rôles simples d'arbitres et d'observateur (juge).	Respecter les règles de sécurité afin de préserver l'intégrité physique de l'autre et la sienne, au sol ou dans la chute.	Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques et techniques simples. Connaître les règles et le vocabulaire du combat. Accepter l'opposition physique.
 <div style="text-align: center;">LUTTE 4ème</div> 	Chuter et faire chuter sur des projections variées, gagner au sol. Enchaîner/coordonner des actions simples dans des sens et des directions différentes avec les bras et les jambes, debout et au sol. Contrôler le haut du corps pour dominer et utiliser aussi un déséquilibre sur le bas du corps. Bloquer ou parer les attaques directes, et riposter en défense. Se sortir d'une situation difficile en défense. Maîtriser les prises finales au sol.	Les repères sur l'adversaire pour prendre le contrôle et réaliser une forme de corps (pressions, déséquilibres, réactions, placement, déplacements, postures). Les formes de corps dans des directions et des axes de rotations différents (avant, arrière, tirer, pousser, rotation, glisser, arracher, décalages). Accepter les remarques. Analyser sa prestation (points forts, points faibles).	Connaître et repérer les indices de passivité (fuite, recul, fermeture), les cotations des actions, les commandements. Arbitrer en utilisant le vocabulaire et les gestes adaptés. Faire respecter les règles et annoncer correctement tous les commandements. Se concentrer et rester intègre. Observer, compter, chronométrer, annoncer le résultat, tenir une feuille de combat. Identifier les points forts et faibles d'un partenaire pour le conseiller.	Savoir chuter et faire chuter sans risque sur des projections basses réalisées. Maîtriser son engagement dans le combat. Se montrer persévérant pour progresser. Prendre en compte les remarques surtout en cas de comportement dangereux.	Connaître le vocabulaire spécifique de la lutte (tombé, mise en danger, domination, saisie, contrôle, domination, dominé, finales, retournements, décalages, leviers, commandements). Accepter le contact proche quelque soit le partenaire/l'adversaire. Gérer ses émotions en situation d'opposition.
Attendus de fin de séquence d'apprentissage	<i>« Rechercher le gain d'un combat debout, en exploitant des opportunités et en utilisant des formes d'attaques variées. Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller ».</i>				
Attendus de fin de cycle (programmes)	<i>« Gagner un maximum de combats en faisant chuter l'adversaire et en le contrôlant debout et/ou au sol en utilisant des techniques appropriées. Gérer un tournoi dans les 3 rôles : tireur, juge, arbitre ».</i>				

Situation de référence LUTTE CYCLE 4 4^{ème}

Groupes de 3 ou 5. Groupes constitués en respectant la morphologie et le poids des élèves. Les groupes peuvent être mixtes (à ajuster en fonction du profil de la classe).

- **Organisation et rôles sociaux** :

2 groupes par aire de combat. Un lutteur chasuble bleu, un lutteur chasuble rouge. Un juge rouge et un juge bleu responsables d'annoncer les cotations marquées par les lutteurs. Un arbitre qui gère le temps et des marqueurs qui remplissent les feuilles de match.

Combat debout de 2 fois 1 min 30/départ de face une main dans le dos une main poignet. Le tombé tel qu'il est connu dans l'essence de l'activité est légèrement modifié dans la SR. Le travail s'axera sur la chute de l'adversaire et sur la liaison debout/sol (l'immobilisation étant travaillée en 5^{ème}).

- **Cotations offensives** :

1 point = Sortie de l'air de combat, passage dans le dos (ceinturage debout).

10 points = chute (tout autre partie touchant le sol).

100 points = immobilisation sur le dos 5'.

A l'issue de l'évaluation et des 4 combats réalisés, **un solde** sera calculé pour chaque élève (points pour/points contre). Ce solde correspond à la capacité de l'élève à s'engager de manière efficace dans un combat ce qui est révélateur d'un profil de lutteur (attaquer et défendre).

Evaluation par compétences LUTTE CYCLE 4 4^{ème}

	Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Domaine 3 Formation de la personne et du citoyen	Domaine 5 Représentation du monde et de l'activité humaine
ITEMS	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.	S'approprier une culture physique sportive et artistique
Compétences redéfinies à évaluer dans sacoché	<i>Maîtriser et utiliser des techniques spécifiques pour faire chuter de façon efficace et sécuritaire, et immobiliser l'adversaire lors d'une opposition équilibrée</i>	<i>Co arbitrer un combat, tenir différents rôles (juge / arbitre / marqueur)</i>	<i>Être capable de remporter le plus de victoire possible dans un groupe de niveau homogène</i>
	Utilise de nombreuses techniques pour faire chuter. Fait chuter et immobilise régulièrement. Défend / Ne chute pas. SOLDE > 200	Gestion du combat/proche de l'action/s'impose. Maîtrise le vocabulaire, les commandements. Intégrer 3 geste (rapprochement, séparation, désignation du vainqueur).	L'élève remporte le tournoi.
	Investi pleinement dans le combat. Utilisation de plusieurs techniques. Fait chuter / Chute peu. Travailler pour essayer d'immobiliser (peu efficace). SOLDE entre 50 et 200 points	Connaît et annonce les cotations de façon précise malgré quelques hésitations et un manque d'assurance. Maîtrise des commandements.	Nombre égal de victoire et défaite ou inverse la tendance (victoire > défaite).
	Engagement/lâche les saisies. Utilise une seule technique peu ou pas efficace. Manque de liaison / rupture du contact. SOLDE entre 0 et 50 points	Gestion du temps de combat. Maîtrise des commandements.	L'élève cumule plus de défaites que de victoires.
	Combattant passif/actions qui se neutralisent. N'engage aucune technique SOLDE < 0	Est capable de gérer uniquement le temps. Dépassé ou non investi dans les autres rôles.	Élève cumule uniquement des défaites.