

LUTTE

Quelques éléments de définition du projet d'enseignement	
Compétences visées (niveau 1) :	S'engager loyalement et en toute sécurité dans un combat, en rechercher le gain par l'utilisation de contrôles et forme de corps sur un adversaire gardant ses appuis au sol. Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité.
Le savoir (objet d'étude) permettant d'atteindre la compétence	<i>Pour le lutteur</i> : Debout, saisir et contrôler son adversaire. Profiter des opportunités pour amener son adversaire au sol en utilisant des techniques de décalage (obligation de garder au moins un appui au sol du lutteur qui chute). Au sol, utiliser contrôle et poussée de jambes pour créer un couple de rotation ; utiliser son poids de corps pour retourner et le tomber l'adversaire. <i>Pour l'arbitre</i> : connaître les situations à risque. Se placer pour diriger le combat et assurer la sécurité des combattants <i>Pour le juge</i> : compter et noter les points
Le problème posé aux élèves	! <i>Les obstacles d'ordre psychologique</i> : accepter et rechercher le contact sur le corps de l'autre. ! <i>Les obstacles d'ordre cognitif et moteur</i> : comprendre et réaliser des décalages, comprendre et réaliser des retournements au sol en créant un couple de rotation. ! <i>Les obstacles d'ordre technico-tactique</i> : l'adversaire tente de neutraliser toute action entreprise par le lutteur, donc savoir réaliser une technique ne suffit pas, il faut la réaliser au bon moment. Pour l'arbitre : se déplacer en fonction des lutteurs tout en restant vigilant sur la tâche qu'il accomplit. Pour le juge : reconnaître les actions qui donnent lieu à cotation.

La situation de référence ou Situation Pratique Scolaire	
But :	Gagner le combat (en plaquant les omoplates de l'adversaire au sol pendant deux secondes : le « tombé »)
Contraintes :	Règlement lutte unss avec obligation d'amener l'adversaire au sol en lui conservant au moins un appui au sol. Temps de combat 1 minute 30.
Critères de réussite :	Nombre de « contrôles » sur 3 combats supérieur à 6 Nombre d'actions cotés sur 3 combats supérieures 3

Justification des contraintes au regard des fonctions attribuées à la Situation de référence :

Les attaques de jambes sont suffisantes pour s'exprimer à un premier niveau de pratique.

Le tombé n'est accessible qu'après une suite d'actions : saisir et contrôler l'adversaire, l'amener au sol, le retourner. Chaque action rapproche de ce but et est valorisée :

Les contrôles (saisies qui permettent d'amener l'adversaire au sol) sont comptabilisés.

1 point pour contrôle arrière (contrôle derrière la ligne des épaules de celui qui subit l'action et qui a au moins un genou au sol) ou 3 points si l'adversaire qui subit l'action arrive directement le dos orienté vers le tapis.

2 points pour une « mise en danger » maintenue au moins deux secondes (au sol, le dos est orienté vers le tapis)

La situation de référence et ses contraintes permettent d'observer la manière dont l'élève essaie d'atteindre le but.

Voies de progrès pour l'élève :

Passer d'un lutteur qui saisit les opportunités à un lutteur qui les provoque.

Augmenter son répertoire d'actions : debout utiliser d'autres formes de corps tel que hanché et passage dessous.

LUTTE

Quelques éléments de définition du projet d'enseignement	
Compétences visées (niveau 2) :	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.
Le savoir (objet d'étude) permettant d'atteindre la compétence	Créer des opportunités en utilisant différents contrôles pour amener son adversaire au sol en utilisant des formes de corps variées (décalage, passage dessous, hanché). Pour l'arbitre : continuer à veiller à la sécurité des lutteurs tout en cotant les actions Pour le juge : coter les actions
Le problème posé aux élèves	! <i>Les obstacles d'ordre cognitif et moteur</i> : comprendre et réaliser des passages dessous et des hanchés. ! <i>Les obstacles d'ordre technico-tactique</i> : Créer l'opportunité ET l'exploiter au bon moment Pour l'arbitre : conjuguer être bien placé, coter les actions, et arrêter le combat à bon escient. Pour le juge : reconnaître les actions qui donnent lieu à cotation.

La situation de référence ou Situation Pratique Scolaire	
But :	Gagner le combat (en plaquant les omoplates de l'adversaire au sol pendant deux secondes : le « tombé »)
Contraintes :	Règlement lutte unss. Temps de combat entre 1 minute 30 et 2 minutes.
Critères de réussite :	Nombre de contrôle différents sur 3 combats supérieur à 3 Nombre d'actions cotés sur 3 combats supérieures 3

Justification des contraintes au regard des fonctions attribuées à la Situation de référence :

La lutte comme pratique sociale a fait l'objet d'un traitement didactique pour la rendre compréhensible et accessible en milieu scolaire : le règlement « lutte unss » est l'aboutissement de cette réflexion. Il a comme but : plaquer les deux omoplates de l'adversaire au sol (le « tombé ») dans le respect de la règle d'or : « Ne pas faire mal ».

La situation de référence permet d'observer la manière dont l'élève essaye d'atteindre le but.

Voies de progrès pour l'élève :

Lier les actions debout et les actions au sol par des liaisons de contrôle fluides.

Augmenter son répertoire d'actions debout comme au sol.

Précisions :

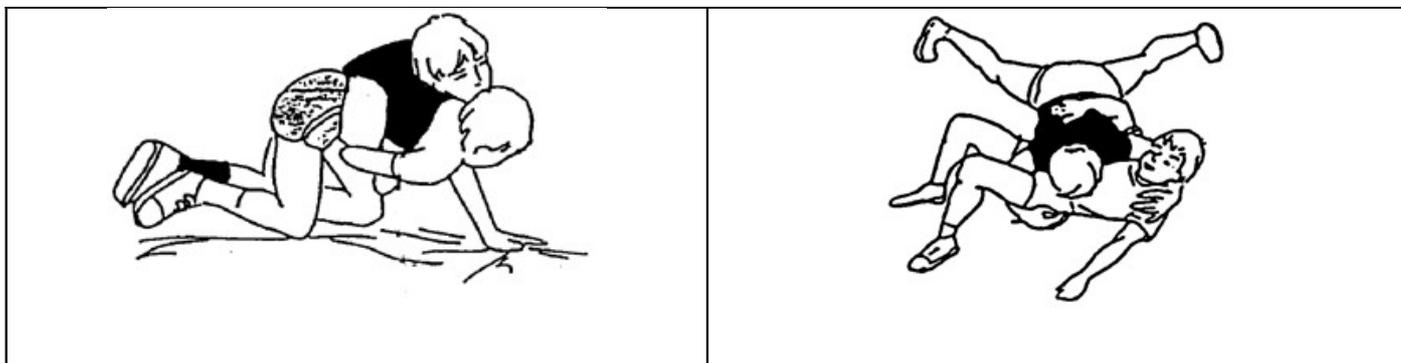
Des contrôles possibles fréquents :

Niveau 1 :

Debout	
Contrôle jambe intérieur	Contrôle 2 jambes
	
Sol	
Contrôle deux bras	Contrôle Bras-tête en finale costale
	

Niveau 2 (en plus du niveau 1) :

Debout	
Contrôle bras intérieur	Contrôle bras tête
	
Sol	
Contrôle ceinture	Finale latéral



Fiche d'observation de la situation de référence

COMBATS de 1 minute 30, 1 juge, un arbitre, 2 combattants

L'arbitre fait respecter le rituel et attribue le tombé

Le juge chronomètre, cote les actions sur la feuille et constate le tombé

NOM du juge :

NOM de l'arbitre :

COMBATTANT A :					COMBATTANT B :				
Contrôle	1 point	2 points	3 points	Victoire	Contrôle	1 point	2 points	3 points	
				A / B gagne par					

NOM du juge :

NOM de l'arbitre :

COMBATTANT A :					COMBATTANT B :				
Contrôle	1 point	2 points	3 points	Victoire	Contrôle	1 point	2 points	3 points	
				A / B gagne par					

NOM du juge :

NOM de l'arbitre :

COMBATTANT A :					COMBATTANT B :				
Contrôle	1 point	2 points	3 points	Victoire	Contrôle	1 point	2 points	3 points	
				A / B gagne par					

NOM du juge :

NOM de l'arbitre :

COMBATTANT A :					COMBATTANT B :				
Contrôle	1 point	2 points	3 points	Victoire	Contrôle	1 point	2 points	3 points	
				A / B gagne par					

NOM du juge :

NOM de l'arbitre :

COMBATTANT A :					COMBATTANT B :				
Contrôle	1 point	2 points	3 points	Victoire	Contrôle	1 point	2 points	3 points	
				A / B gagne par					

NOM du juge :

NOM de l'arbitre :

COMBATTANT A :					COMBATTANT B :				
Contrôle	1 point	2 points	3 points	Victoire	Contrôle	1 point	2 points	3 points	
				A / B gagne par					

Classement des combattants

Rappel des cotations :

Contrôle = Saisie de l'adversaire qui permet de le

-	faire chuter, de le retourner au sol ou de le maintenir sur le dos
-	1 point : contrôle arrière au sol (- 1 point pour sortie)
-	2 points : mise en danger maintenue 2 secondes
	3 points : « tombé »