

6.6.6.7 Lutte 6<sup>ème</sup>

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		LUTTE	CYCLE 3, Classe de 6 <sup>ème</sup> , 12H
CG1	3.1.1 Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité et adapter sa motricité à des situations variées. 3.1.2 Connaître le vocabulaire spécifique à l'activité. 3.1.3 Prendre la parole de façon courte, précise et illustrée. 3.1.4 Associer la parole à la gestuelle (ex. arbitrage).	<p><b>ATTENDUS de FIN de CYCLE RETENUS</b></p> <p>★★★</p> <p>En situation aménagée <del>ou à effectif réduit</del>,</p> <p>A1 S'organiser tactiquement pour gagner le duel <del>ou le match</del> en identifiant les situations favorables de marque. A2 Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de <del>jeu</del> <b>combat</b> prévu. A3 Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. A4 Assurer différents rôles sociaux (<del>joueur</del> <b>lutteur</b>, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. A5 Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</p>	<p><b>COMPETENCE ATTENDUE dans l'APSA</b></p> <p>★★★</p> <p>S'engager loyalement et en toute sécurité dans un combat, en rechercher le gain par l'utilisation de contrôles et formes de corps sur un adversaire gardant ses appuis au sol.</p> <p>Arbitrer et assurer le comptage des points. Respecte les valeurs et le protocole.</p>
CG2	3.2.1 Évaluer un autre élève à partir de critères simples. 3.2.4 Utiliser un diaporama, renseigner un tableur.		
CG3	3.3.1 Respecter les prises de parole. 3.3.2 S'approprier des critères de réussite. 3.3.4 Arbitrer une règle, s'imposer et assumer la décision (collégiale parfois). 3.3.5 Reconnaître la possibilité d'une erreur (arbitrage, observation, partenaire ou adversaire...), et l'accepter. 3.3.6 Adopter une attitude responsable pour sa sécurité et celle du partenaire. 3.3.7 Formuler une critique constructive/accepter la critique.	<p><b>COMPETENCES TRAVAILLEES RETENUES</b></p> <p>★★★</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.</li> <li><input type="checkbox"/> Adapter <del>son jeu</del> <b>sa lutte</b> et ses actions aux adversaires <del>et à ses partenaires</del>.</li> <li><input type="checkbox"/> Coordonner des actions motrices simples.</li> <li><input type="checkbox"/> Se reconnaître attaquant/défenseur.</li> <li><input type="checkbox"/> <del>Coopérer pour attaquer et défendre.</del></li> <li><input type="checkbox"/> Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.</li> <li><input type="checkbox"/> S'informer pour agir.</li> </ul>	<p><b>SITUATION D'EVALUATION</b></p> <p>★★★</p> <p>Les élèves sont repartis par groupes de poids et de niveau. Le combat dure trois périodes de 45 secondes effectives (le chronomètre est arrêté sur décision de l'arbitre). La 1<sup>ère</sup> période débute avec un contrôle au choix de A sur B (puis inversement pour la 2<sup>ème</sup> période). Pour la 3<sup>ème</sup>, les deux adversaires sont face à face, un genou au sol.</p> <p>Un élève arbitre et cote les actions (annonce des points en fonction de l'action). Un autre élève identifie lui aussi les actions qui permettent au lutteur de marquer, et les note sur la feuille de tournoi.</p> <p>→ 1 point pour une sortie de surface ou un passage arrière → 10 points pour une mise en danger → 100 points pour un tombé</p>
CG4	3.4.1 Reproduire un échauffement adapté à ses capacités et aux caractéristiques de l'activité (progressif en intensité et en spécificité). 3.4.2 Développer sa motricité et sa tonicité (étirements, renforcement). 3.4.6 Connaître et appliquer les règles d'hygiène.		
CG5	3.5.1 Connaître l'histoire de l'activité (en relation avec une actualité). 3.5.2 Connaître les règles essentielles. 3.5.5 Connaître et respecter les valeurs véhiculées par l'activité pratiquée.		

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		LUTTE			CYCLE 3, Classe de 6 <sup>ème</sup> , 12H	
Situation	<p>Les élèves sont repartis par groupes de poids et de niveau. Le combat dure trois périodes de 45 secondes effectives (le chronomètre est arrêté sur décision de l'arbitre). La 1<sup>ère</sup> période débute avec un contrôle au choix de A sur B (puis inversement pour la 2<sup>ème</sup> période). Pour la 3<sup>ème</sup>, les deux adversaires sont face à face, un genou au sol.</p> <p>Un élève arbitre et cote les actions (annonce des points en fonction de l'action). Un autre élève identifie lui aussi les actions qui permettent au lutteur de marquer, et les note sur la feuille de tournoi. 1 point pour une sortie de surface ou un passage arrière, 10 points pour une mise en danger, 100 points pour un tombé.</p>					
S4C	Déclinaison des CG travaillées	Éléments de la c. attendue	Étape 1	Étape 2	Étape 3	Étape 4
D1	3.1.1 Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité et adapter sa motricité à des situations variées.	l'utilisation de contrôles et formes de corps sur un adversaire	Peu de saisies, pas de contrôle. Lâche. Pousse son adversaire.	Saisit et contrôle le haut du corps. Pousse et tire.	Saisit et contrôle le haut et le bas du corps. Se décale et fait tourner.	Les contrôles sont variés. Renverse et retourne l'adversaire.
	3.1.2 Connaître le vocabulaire spécifique à l'activité.	Utiliser un vocabulaire adapté	Décrit les actions à partir d'un vocabulaire courant.	Utilise un vocabulaire spécifique avec quelques incohérences.	Utilisation d'un vocabulaire spécifique de façon pertinente.	
	3.1.3 Prendre la parole de façon courte, précise et illustrée. <del>3.1.4 Associer la parole à la gestuelle (ex. arbitrage).</del>	rechercher le gain	Peu de points. Quelques sorties. Jamais de tombé.	Quelques mises en danger et sorties. Rares tombés.	Quelques passages arrières et de nombreuses mises en danger. Quelques tombés.	La marque est variée. Davantage de tombés.
D2	3.2.1 Évaluer un autre élève à partir de critères simples.	Comprendre le critère	Comprend le critère de réussite avec de l'aide.	Comprend en ayant besoin de vérifier l'information.	Comprend le critère de réussite de façon autonome.	Peut l'expliquer à un autre élève.
	3.2.4 Utiliser un diaporama, renseigner un tableur.	Utiliser des outils numériques	Peut lancer une vidéo ou afficher une image.	Navigue dans le diaporama.	Navigue dans un diaporama et remet l'écran d'accueil.	
D3	3.3.1 Respecter les prises de parole.	S'engager loyalement	Quelques protestations ou mouvements d'humeur.	Respect de l'arbitre et de l'adversaire.	Respect du rituel (salut, annonce des résultats).	Accepte d'éventuelles injustices.
	<del>3.3.2 S'approprier des critères de réussite.</del> 3.3.4 Arbitrer une règle, s'imposer et assumer la décision (collégiale parfois).	Un élève arbitre	Reste loin de l'action et n'intervient pas.	Intervient sur des actions évidentes de marque ou de faute.	Annonce les cotations de points mais oublie ou se trompe sur la gestuelle.	Ajoute la gestuelle à ses interventions.
	3.3.5 Reconnaître la possibilité d'une erreur (arbitrage, observation, partenaire ou adversaire...), et l'accepter. 3.3.6 Adopter une attitude responsable pour sa sécurité et celle du partenaire. 3.3.7 Formuler une critique constructive/accepter la critique.	et en toute sécurité Un autre élève identifie les actions qui permettent au lutteur de marquer.	Lâche l'adversaire quand il chute. Utilise des saisies non autorisées. N'est pas concerné ou fait du remplissage. A besoin d'aide.	Tient son adversaire tout en restant éloigné lors de la chute. Saisies correctes. Remplit sa feuille mais se trompe parfois, y compris sous les ordres de l'arbitre.	Contrôle la chute du couple en maintenant un contrôle jusqu'au sol. Reconnait les actions de marque et les note sans erreur.	Ralentit sa propre chute quand il subit une forme de corps. Fait le total des points et le classement.

CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		LUTTE			CYCLE 3, Classe de 6 <sup>ème</sup> , 12H	
Situation	<p>Les élèves sont repartis par groupes de poids et de niveau. Le combat dure trois périodes de 45 secondes effectives (le chronomètre est arrêté sur décision de l'arbitre). La 1<sup>ère</sup> période débute avec un contrôle au choix de A sur B (puis inversement pour la 2<sup>nd</sup>e période). Pour la 3<sup>ème</sup>, les deux adversaires sont face à face, un genou au sol.</p> <p>Un élève arbitre et cote les actions (annonce des points en fonction de l'action). Un autre élève identifie lui aussi les actions qui permettent au lutteur de marquer, et les note sur la feuille de tournoi. 1 point pour une sortie de surface ou un passage arrière, 10 points pour une mise en danger, 100 points pour un tombé.</p>					
S4C	Déclinaison des CG travaillées	Éléments de la c. attendue	Étape 1	Étape2	Étape 3	Étape 4
D4	3.4.1 Reproduire un échauffement adapté à ses capacités et aux caractéristiques de l'activité (progressif en intensité et en spécificité).	Échauffement	Reproduit l'échauffement général sous surveillance.	Reproduit l'échauffement général de façon autonome, mais avec quelques inexactitudes.	Reproduit parfaitement l'échauffement général de façon autonome.	Se montre capable de mener un groupe restreint.
	3.4.2 Développer sa motricité et sa tonicité (étirements, renforcement). 3.4.6 Connaître et appliquer les règles d'hygiène.	Tenue et hygiène	Pas d'adaptation à l'activité. Arrive habillé en tenue d'EPS.	Bijoux et lunettes enlevés et vêtements adaptés. Dispose d'un tee-shirt de rechange.	Ongles coupés, cheveux attachés.	
D5	3.5.1 Connaître l'histoire de l'activité (en relation avec une actualité).	Histoire	Identifie la lutte comme un sport de préhension (lutte ≠ boxe).	Dispose d'une image précise de ce qu'est la lutte (et du but : le tombé).	Connaît différents types de lutte.	Connaît un champion ou un événement significatif de l'activité.
	3.5.2 Connaître les règles essentielles. 3.5.5 Connaître et respecter les valeurs véhiculées par l'activité pratiquée.	Respecte les valeurs et le protocole.	Réaménage le protocole par méconnaissance.	Respecte le protocole sous les ordres de l'arbitre ou du professeur.	Connaît et respecte le protocole.	Connaît l'origine du protocole.