



CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

LUTTE

<p>UNE FINALITE <i>L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble. Elle amène les enfants et adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion dans la classe des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'EPS initie au plaisir de la pratique sportive.</i></p>		
<p>Les 5 domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture</p>	<p>5 compétences générales à travailler pour construire les domaines du socle en EPS</p>	<p>4 champs d'apprentissage complémentaires pour développer les compétences générales</p>
<p>1. Les langages pour penser et communiquer 2. Les méthodes et outils pour apprendre 3. La formation de la personne et du citoyen 4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques 5. Les représentations du monde et l'activité humaine</p>	<p>1. Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps 2. S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils 3. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités 4. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière 5. S'approprier une culture physique sportive et artistique</p>	<p>1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée 2. Adapter ses déplacements à des environnements variés 3. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique 4. Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</p>

		COMPETENCES VISEES (Connaissances, capacités, et attitudes)			
Domaines du Socle	Attendus de fin de cycle : Rechercher, dans le respect des règles, le gain d'un combat debout en exploitant des opportunités et en utilisant des formes d'attaques variées. Collaborer à plusieurs pour arbitrer, observer, conseiller et apprendre.				Domaines du Socle
	<u>Découverte</u> D'une logique de garde.....	<u>Approfondissement</u>à une logique de formes de corps pour faire chuter			
1/ Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur					
D1	<input type="checkbox"/> Le combattant s'éloigne moins de son adversaire et réalise une action offensive pertinente sans varier ses contrôles ou formes de corps pour mettre en danger son adversaire <input type="checkbox"/> Aucune stratégie dans le combat, il agit en partie par action-réaction <input type="checkbox"/> Prend de façon occasionnelle des informations sur l'adversaire pour s'adapter	<input type="checkbox"/> Le combattant exploite au moins 2 contrôles et/ou formes de corps pertinente pour mettre en danger son adversaire <input type="checkbox"/> Il construit son combat à partir de schémas tactiques simples <input type="checkbox"/> Prend régulièrement des informations sur l'adversaire pour s'adapter	D1		
2/ Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force					
D1-D4	<input type="checkbox"/> Le lutteur-apprenti : il respecte les consignes des situations, mais il réalise les exercices de répétition en force ou met trop de temps à exploiter les différentes opportunités données <input type="checkbox"/> Le lutteur-partenaire : s'engage en tant que partenaire en réalisant mal les contraintes de la situation, par manque de tonicité ou par manque d'opportunité laissée à son partenaire <input type="checkbox"/> L'intensité de combat est identique quelque soit l'adversaire <input type="checkbox"/> Le combattant profite peu des temps morts pour récupérer <input type="checkbox"/> L'élève combat à l'identique quelque soit le score	<input type="checkbox"/> Le lutteur-apprenti : l'élève respecte les consignes des situations et réalise les exercices de répétition efficacement en exploitant toutes les opportunités <input type="checkbox"/> Le lutteur-partenaire : l'élève respecte les consignes données en adoptant notamment les positions opportunes à chaque répétition de son partenaire. Il s'engage en coopération <input type="checkbox"/> Le combattant dose l'intensité de son engagement en fonction de son adversaire <input type="checkbox"/> Il profite des temps morts pour récupérer <input type="checkbox"/> Le combattant est capable d'adapter son engagement en fonction de l'évolution du score	D1-D4		
3/ Observer et co-arbitrer					
D2-D3	<input type="checkbox"/> L'élève sait arrêter le combat sur des sorties, fautes dangereuses, et valide les tombés. Il co-assure le comptage des points et la tenue de la feuille de score. <input type="checkbox"/> Concentré sur sa tâche d'observation, parvient à relever des indicateurs simples (quantitatifs) <input type="checkbox"/> Propose quelques conseils de façon anecdotique	<input type="checkbox"/> Attentif, prend les bonnes décisions avec une gestuelle et un vocabulaire adaptés. Score bien géré, il est en mesure d'annoncer les cotations des points de façon objective <input type="checkbox"/> Concentré, recueille des données quantitatives et qualitatives avec efficacité <input type="checkbox"/> Propose des conseils objectifs sur le choix de contrôles ou formes de corps en fonction d'une observation précise	D2-D3		
4/ Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son adversaire et de l'arbitre					
D3	<input type="checkbox"/> Le combattant éprouve quelques difficultés à contenir ses émotions <input type="checkbox"/> L'élève s'intéresse parfois à ses camarades <input type="checkbox"/> Respecte l'adversaire et l'arbitre	<input type="checkbox"/> Une bonne maîtrise de soi <input type="checkbox"/> Elève bienveillant vis-à-vis de ses camarades : il se met à son service pour lui permettre de progresser <input type="checkbox"/> Respecte l'adversaire, l'arbitre, se montre fair-play	D3		

Nom :

Prénom :

Classe :

S/ Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité

D2-D3-D5	<input type="checkbox"/> Accepte le score mais éprouve des difficultés pour analyser le combat	<input type="checkbox"/> Accepte le score, analyse de façon très pertinente le combat et en dégage des enseignements	D2-D3-D5
----------	--	--	----------

Une compétence visée est acquise si et seulement si l'ensemble des items pour un niveau est validé.

COMPETENCES TRAVAILLEES DURANT LE CYCLE (ce qu'il y a à apprendre)

Dimension motrice (Capacités)	Dimension méthodologique (Connaissances, attitudes)	Dimension sociale (Attitudes)
<ul style="list-style-type: none"> • Savoir chuter et faire chuter sans risque • Passer d'une position de garde à un contrôle de l'adversaire • 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 finales à bon escient • En défense : bloquer ou parer les attaques directes 	<ul style="list-style-type: none"> • Observer, relever, exploiter les indicateurs • Donner des conseils à un camarade pour qu'il progresse dans son jeu avoir une attitude réflexive • Arbitrer, connaître le règlement et le faire respecter • Gérer une poule de combat • Juge : Assumer la responsabilité de son jugement et le justifier. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gérer son engagement en fonction du degré d'opposition exigé par la situation de combat • Se montrer persévérant et offensif quels que soient l'adversaire et l'évolution du score. • Etre 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, installer les tapis et ranger

EVALUATION SOCLEE

Domaines du socle	Items	Niveau de maîtrise			
		Insuffisant I - Fragile F -	Satisfaisant S -	Très bonne maîtrise TB	
Des langages pour penser et communiquer (Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps)	- L'élève s'engage avec ses ressources pour réaliser une performance	I	F	S	TB
	- Il utilise des formes de corps variées pour déséquilibrer l'adversaire	I	F	S	TB
	- Il sait chuter et faire chuter sans risque	I	F	S	TB
	- Il sait enchaîner les actions en réalisant des contrôles simples	I	F	S	TB
	- Il maîtrise différentes finales et les exploite à propos	I	F	S	TB
	- En défense, parvient à repousser les attaques directes	I	F	S	TB
Des méthodes et des outils pour apprendre (S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils)	- Il utilise une fiche d'observation pour analyser un camarade	I	F	S	TB
	- Il propose des axes tactiques simples pour améliorer la stratégie d'un camarade	I	F	S	TB
La formation de la personne et du citoyen (Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités)	- Il assume la responsabilité de juge, d'arbitre	I	F	S	TB
	- Il exploite les conseils donnés par l'observateur	I	F	S	TB
	- Il applique avec sérieux les consignes et les règles	I	F	S	TB
	- Il organise les combats d'une poule	I	F	S	TB
Les systèmes naturels et les systèmes techniques (Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière)	- L'élève se prépare à l'effort en tenant compte de l'activité et de ses ressources	I	F	S	TB
	- Il gère l'intensité de son effort pour être efficace sur plusieurs combats	I	F	S	TB
	- Il persévère pour progresser	I	F	S	TB
Les représentations du monde et de l'activité humaine (S'approprier une culture physique sportive et artistique)	- Il est curieux dans sa pratique	I	F	S	TB