

RENCONTRE USEP JEUX DE LUTTE CE2



1. PROGRAMMES DE L'ECOLE ELEMENTAIRE 2016

- Champ d'apprentissage: Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.
- Compétences générales :
 - ✓ Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
 - ✓ S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
 - ✓ Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
 - ✓ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
 - ✓ S'approprier une culture physique sportive et artistique

2. ORGANISATION DE LA RENCONTRE: (Rencontre à la ½ journée)

➤ DEROULEMENT GENERAL :

Au début de la rencontre, les élèves auront à mettre un T-shirt (1 couleur par classe) et s'installeront en file indienne du plus lourd au plus léger pour constituer les groupes. Chaque groupe (de 4 ou 5 élèves) rassemble des élèves des différentes classes. On essaye de ne pas avoir deux élèves de la même classe dans le même groupe. Chaque groupe est installé sur son terrain avec son matériel (sablier ou chronomètre, feuille de marque, crayon) prêté par les organisateurs.

Lorsque tous les lutteurs sont installés sur leur terrain, l'organisateur de la rencontre effectue un échauffement commun.

Après avoir rempli les prénoms sur leur feuille de résultat, les lutteurs participeront à deux phases de jeu.

Première phase : tous les lutteurs se rencontrent sur un jeu qui aura été choisi parmi les deux proposés ci-dessous. Le jeu se déroule en 2 manches de 30 secondes avec changement des rôles (attaquant/défenseur) entre chaque manche.

Deuxième phase : tous les lutteurs se rencontrent sur un match qui se déroule en 2 manches de 30 secondes avec changement des rôles (attaquant/défenseur) entre chaque manche.

La feuille de marque sera utilisée fréquemment pendant le module d'apprentissage.

Chaque groupe devra s'autogérer (Chronométrage, secrétariat, arbitrage) sous la surveillance d'un adulte.

Chaque élève à tour de rôle sera : lutteur, chronométreur, arbitre et secrétaire. (Selon l'ordre des matchs de la fiche de résultats)

Tenue des résultats : À la fin de chaque match, les enfants noteront les résultats sur la fiche de résultats.

Lorsque les élèves se sont tous rencontrés, les fiches de résultats sont rapportées au secrétariat.

Il n'y aura pas de classement de classes.

USEP Rhône – Métropole de Lyon

Aurélia Faivre

06.09.39.06.36

afaivre@usep69.org

Gonzalo Kenji JEMIO HADA

06.26.48.30.44

kjemio@usep69.org

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

la ligue de
l'enseignement

un avenir pour le sport scolaire

➤ **LES REGLES D'OR (QUI SERONT RAPPELEES AU DEBUT DE LA RENCONTRE):**

- La sécurité** - je ne dois pas faire mal.
- je ne dois pas me faire mal.
- je ne dois pas me laisser faire mal.
- Le respect** - je dois respecter les autres
- je dois me respecter.
- je dois respecter le matériel et l'environnement.

L'arbitre et l'adulte référent du terrain veilleront au bon respect des règles d'OR !

➤ **LES REGLES DES JEUX**

Sur les 2 jeux proposés ci-dessous, 1 sera choisi le jour de la rencontre.

✓ **LA CRÊPE**

Buts : La crêpe (l'attaquant) doit se retourner de plat dos à plat ventre sur le sol. Le défenseur doit l'empêcher de se retourner.

Critère de réussite : Le ventre de l'attaquant touche le sol.

Départ du jeu : L'attaquant (la crêpe) est à plat dos sur le sol. Le défenseur est sur lui et le maîtrise.

✓ **L'ARAIGNEE**

Buts : l'attaquant doit plaquer le bassin de l'araignée au sol.

Critère de réussite : L'attaquant a réussi à plaquer le bassin de l'araignée au sol.

Départ du jeu : L'araignée est à quatre pattes avec les pieds et les mains au sol. L'attaquant a les deux mains à plat sur le dos de l'araignée et les genoux au sol.

➤ **LES REGLES DU MATCH (AVEC ROLES DIFFERENCIES ATTAQUANT / DEFENSEUR):**

- le jeu débute, lutteurs à **genoux**, face à face, avec **interdiction de se lever**.
- 2 manches de 30 s (sauf si le défenseur est immobilisé 3 secondes sur le dos ce qui arrête la manche),
- temps-morts **décomptés** (sortie du tapis, pénalités...).
- le chronomètre indique le moment de la fin du match (s'il n'y a pas eu d'immobilisation 3 secondes sur le dos).
- en cas de non-respect de la règle, l'arbitre doit arrêter le jeu en disant « stop ». Les adultes présents surveillent et restent garants de la sécurité.
- lors de chaque arrêt, le jeu reprend au centre du tapis.

Comment marquer des points lors du jeu ?

- **Pour l'attaquant :**
 - bloquer les 2 épaules du défenseur au sol pendant 3 secondes (victoire = 3 pts)
 - sortir le bassin de l'adversaire de la zone de jeu au moins une fois (victoire = 2 pts)
 - finir le jeu sans victoire mais en respectant les règles (défaite= 1 pt)

- **Pour le défenseur :**
 - Le défenseur n'a eu, **ni** les 2 épaules immobilisées au sol pendant 3 secondes, **ni** le bassin sorti de la zone de jeu (=3 pts)
 - Le défenseur a eu le bassin sorti de la zone de jeu au moins une fois (=2 pt)
 - Le défenseur a eu les 2 épaules immobilisées au sol pendant 3 secondes (=1 pt)

➤ **DIPLÔMES :**

Chaque classe recevra un diplôme de participation. Il n'y aura pas de classement.

➤ **ROLE DES ADULTES :**

L'enseignant veille à la sécurité, règle les litiges et aide à l'autogestion des groupes. Il est secondé par un parent qui en aucun cas ne peut tenir des rôles pédagogiques.

➤ **TENUE VESTIMENTAIRE :**

- Short et maillot (ou survêtement)
- Aucun bijou, montre,
- Pas de chaussures aux pieds (possibilité d'être en chaussettes ou pieds nus).