

Les activités de lutte à l'école primaire

I / Les activités de lutte à l'école primaire : généralités

1. Spécificité de l'activité :

1.1. Sa nature :

⇒ L'activité corporelle spontanée des élèves (cour de récréation, salle de sport, ...) s'oriente invariablement vers des jeux de poursuite, de conquête de défense ou d'exclusion d'un camp, d'un territoire ou bien encore vers des jeux de contacts plus ou moins effectifs, voire des bagarres.

⇒ Une émotion essentielle est à la base de ces pratiques : **le plaisir du contact corporel recherché pour lui-même.**

En effet, la spécificité de l'activité Lutte, c'est de saisir-contrôler pour « DOMINER, VAINCRE SON ADVERSAIRE dans le cadre de règles connues de tous ». Parvenir à dominer celui-ci, à le placer dans l'impossibilité d'agir, réclame d'anticiper la conduite adverse, de continuellement **s'adapter à l'adversaire.**

1.2. Les espaces, les rôles, l'évaluation :

⇒ **Des espaces** aux formes variées et aux fonctions diverses (toujours bien matérialisés) : des refuges ou maisons que l'on atteint ou que l'on défend, des territoires délimités d'où l'on exclut les adversaires, des zones de combat (type rivière) où l'on peut immobiliser les pratiquants adverses.

⇒ **Des situations de jeu**, d'abord vécues collectivement, puis par équipes ou petits groupes, ensuite sous forme duelle.

⇒ **Des rôles** : différents (attaquant/défenseur), identiques (combattants étant à égalité de chances), arbitre (responsable du respect des règles du jeu, de sécurité).

⇒ **L'évaluation** : gains ou pertes des jeux, des phases de jeux ou des combats (résultat, score).

2. Les enjeux de formation :

Pourquoi proposer des activités de lutte aux élèves de l'école primaire ?

Pour leur permettre :

- d'apprendre à **gérer la contradiction entre le risque et la sécurité**, c'est-à-dire attaquer et simultanément se défendre, assurer sa sécurité et celle d'autrui, tout en prenant l'initiative d'attaquer ;

- d'apprendre à **maîtriser affectivement une situation conflictuelle de corps à corps**, à s'engager dans un rapport humain d'action-réaction, à affronter le camarade avec l'envie de gagner la partie, la manche, le duel, d'apprendre à ne pas subir ;
- d'apprendre à **s'engager dans un contact corporel proche** et parfois immobilisant ;
- d'accepter de **perdre**, d'être momentanément battu ;
- d'**ajuster rapidement ses conduites par rapport à celles de son adversaire** en réorganisant trois fonctions essentielles : l'information (prélever des indices et décider des actions adaptées), l'équilibration (transformer son équilibre individuel habituel en un équilibre nouveau avec son adversaire) et l'énergie (parvenir à réguler et à économiser son énergie).
- d'**acquérir des comportements citoyens**, en vivant l'exercice de la responsabilité, de l'autonomie, de la mobilité sociale dans des relations de contact corporel, de défi et d'affrontement à travers des rôles sociaux différents (attaquant, défenseur, arbitre, gardien du temps, garant de la sécurité matérielle) mais aussi en élaborant avec le groupe-classe le système de règles qui régit l'activité, assurant ainsi la transparence des décisions que l'on prend et que l'on confronte à la pratique.

3. Les exigences minimales :

En lutte, toute situation est affrontement, ce qui implique pour l'enseignant de :

- proposer **des espaces de confrontation identifiés et bien délimités**, en dehors desquels il n'y a pas de jeu possible ;
- compter **les points** et aider les élèves à déterminer quelle équipe ou quel combattant l'emporte ;
- instaurer **des règles minimales de sécurité** pour permettre aux élèves d'entrer sans danger en opposition et respecter ainsi leur intégrité corporelle ;
- établir ensuite avec les élèves, petit à petit, d'autres règles de sécurité les conduisant à **ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal et ne pas faire mal** (les règles d'Or) ;
- proposer **des temps de jeu limités et très courts**, avec signal de début et de fin de jeu.

II / La lutte au cycle des apprentissages premiers (PS-MS-GS) : les objectifs

Types de situations	Objectifs de ces situations	Exemples de jeux
<p style="text-align: center;">Situations de début de module</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elles s'appuient sur des jeux de poursuite où il y a confrontation avec un adversaire représenté d'abord par l'adulte, puis par l'adulte et un ou plusieurs élèves, puis par d'autres élèves. • Les rôles sont différenciés : c'est une coopération ou une participation individuelle dans un collectif qui s'installe. • L'objet utilisé dans le jeu sert à la fois de médiation dans le rapport d'opposition et de matérialisation du gain et du score. • La construction de l'espace (notion de territoire) s'élabore de manière progressive. 	<ul style="list-style-type: none"> • La queue du diable : Pour les uns, ne pas se faire prendre sa cordelette. / Pour les autres, attraper la cordelette. • Chats et souris : Pour les souris, changer de maison sans se faire prendre sa queue, matérialisée par le foulard. / Pour les chats, attraper le maximum de foulards. • Tirer la couverture à soi : Tirer la couverture dans son camp. <p>⇒ Travail dans chaque jeu sur les espaces, les règles, les rôles, la signification du jeu.</p>
<p style="text-align: center;">Situations de transformation</p>	<p>Elles sont caractérisées par :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'acceptation de la perte de l'objet, avec son corollaire qui est la lutte pour le conserver ; • l'entrée dans un corps à corps médié par un objet ; • l'approche groupale, chaque groupe étant le plus souvent défini par le rôle qui lui est dévolu, et chacun agissant de manière individuelle au sein de ce groupe ; • la réduction de l'espace et des déplacements à quatre pattes (moins de poursuites, plus de contacts). 	<ul style="list-style-type: none"> • Sortir de sa maison : Pour les souris, ne pas se faire prendre sa queue. / Pour les chats, attraper le plus de queues possible. • Traverser un territoire : Pour les lapins, traverser le territoire et arriver dans son terrier sans se faire prendre sa queue. / Pour les renards, attraper le plus de queues possible. • Voler les ballons : Pour les uns, ne pas se faire prendre son ballon. / Pour les autres, prendre le ballon et l'apporter à l'extérieur pour le faire comptabiliser. <p>⇒ Situations permettant une entrée plus directe dans le corps à corps.</p>

<p style="text-align: center;">Situations de fin de module</p>	<p>Elles sont caractérisées par :</p> <ul style="list-style-type: none"> • une entrée progressive dans des jeux de corps à corps direct, sans médiation d'objet ; • une multiplication des occasions de confrontations duelles à l'intérieur des groupes, favorisant la rencontre avec des adversaires différents ; • un passage plus rapide d'un rôle à l'autre ; • une entrée mieux acceptée dans les rôles d'attaquant et de défenseur avec des saisies différentes et l'expérimentation de la résistance. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trouver une maison et faire sortir un occupant : Faire sortir un occupant de sa maison pour lui prendre sa place. • Fourmis et araignées : Pour les fourmis, traverser le territoire sans se faire arrêter. / Pour les araignées, empêcher les fourmis de passer en les arrêtant.
---	---	--

↳ **Projet de fiche d'accompagnement de l'activité Jeux de lutte à l'école maternelle :**

Le contenu total de cette fiche, proposée par un groupe d'experts, (**compétences spécifiques** mais aussi **compétences transversales** présentant différentes situations à mettre en oeuvre) est disponible sur le site Eduscol (<http://www.eduscol.education.fr/>).

<p style="text-align: center;">Cycle 1</p> <p style="text-align: center;">Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.</p>	<p>- Compétences spécifiques -</p>
	<p>Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accepter le contact avec l'autre : se disputer la possession d'un ballon, transporter les statues, ... • Toucher, déplacer un adversaire, se rééquilibrer, varier les saisies : <p>⇒ A quatre pattes, empêcher un autre enfant de sortir d'un cercle tracé au sol.</p> <p>⇒ Récupérer les trois épingles à linge placées sur l'adversaire à différents endroits.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affronter individuellement un adversaire dans un jeu de lutte : tirer, pousser, saisir, tomber avec, fixer, résister. <p>⇒ S'investir dans une activité de corps à corps pour priver l'adversaire de sa liberté d'action (exemple : « Arrêter les fourmis ») ou pour l'amener et le maintenir au sol dans une position définie (exemple : « Retourner la tortue »).</p> <p>Les jeux de lutte seront abordés par des jeux de groupe où les enfants, en coopérant, peuvent mieux accepter le contact corporel avec les autres enfants.</p>

III / La lutte au cycle des apprentissages fondamentaux (GS-CP-CE1) : les objectifs

Types de situations	Objectifs de ces situations	Exemples de jeux
<p style="text-align: center;">Situations de début de module</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Les situations doivent encore permettre de passer d'un contact à distance à un corps à corps occasionnel, notamment par l'intermédiaire des jeux de conquête et de défense d'objets. • Les rôles demeurent longtemps différenciés : l'enfant est chat ou souris, attaquant ou défenseur dans le cadre d'une organisation collective. • La notion d'appartenance à l'équipe se construit, l'activité de l'élève restant d'abord très individuelle. • Les règles de sécurité devront être précisées : ne pas faire mal / ne pas se laisser faire mal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Voler les foulards : Pour les voleurs, attraper le maximum de foulards. / Pour les porteurs, ne pas se faire prendre son foulard. • Chats et souris : Pour les souris, au signal du maître, changer de maison sans se faire attraper son foulard. / Pour les chats, attraper le maximum de foulards. • La queue du diable : Le diable ne doit pas se faire prendre son foulard. / Les joueurs extérieurs au tapis essaient de le lui prendre.
<p style="text-align: center;">Situations de transformation</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Les situations proposées ont pour structure une conquête ou une défense de territoire, nécessitant une acceptation toujours plus grande du contact et du corps à corps. • Diminution et/ou suppression de la course poursuite en réduisant les espaces et en proposant des déplacements au sol plus systématiques. • Elaboration progressive du rôle d'arbitre, collectivement d'abord, plus individuellement ensuite. 	<ul style="list-style-type: none"> • Les gendarmes et les voleurs : Pour les voleurs, parvenir à s'échapper. / Pour les gendarmes, maintenir le voleur dans l'espace de jeu, le ceinturer. • Stopper les fourmis : Pour les fourmis, traverser l'espace sans se faire arrêter. / Pour les chasseurs, arrêter le plus de fourmis possible. / Pour les arbitres, faire respecter les règles. • Exclure de la maison : Pour les joueurs sans maison, exclure un propriétaire de son tapis et prendre sa place. / Pour les propriétaires, rester sur son tapis.

<p style="text-align: center;">Situations de fin de module</p>	<p>Ces situations témoignent d'un progrès dans différents domaines :</p> <ul style="list-style-type: none"> • d'abord quant à l'engagement des élèves dans un corps à corps réel ; • ensuite, dans la compréhension des règles édictées ; • enfin, dans l'acceptation de ces règles et de la présence d'un ou plusieurs arbitres garants de leur respect. 	<ul style="list-style-type: none"> • Retourner les souris : Pour les chats, retourner les souris. / Pour les souris, ne pas se laisser retourner. / Pour les arbitres, faire respecter les règles et compter les points. • La tortue : Pour les chasseurs, retourner les tortues et les maintenir trois secondes au sol. / Pour les tortues, ne pas se laisser retourner. / Pour les arbitres, faire respecter les règles et compter les points.
---	---	--

↳ **Projet de fiche d'accompagnement de l'activité Jeux de lutte à l'école élémentaire (cycle 2) :**

Le contenu total de cette fiche, proposée par un groupe d'experts, (**compétences spécifiques** mais aussi **compétences transversales** présentant différentes situations à mettre en oeuvre) est disponible sur le site Eduscol (<http://www.eduscol.education.fr/>).

<p style="text-align: center;">Cycle 2</p> <p style="text-align: center;">S'opposer individuellement ou collectivement.</p>	<p>- Compétences spécifiques -</p>
	<p>Réaliser des enchaînements simples d'actions élémentaires pour affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Combattre en attaquant et en se défendant : <p>⇒ Accepter le contact avec l'autre et rechercher le corps à corps : l'attaquant cherche à se trouver en contact le plus proche possible du défenseur ;</p> <p>⇒ Saisir et contrôler un adversaire : attraper, prendre, maintenir, pousser, tirer, immobiliser, ...</p> <p>⇒ Déséquilibrer un adversaire : l'attaquant recherche la perte de l'équilibre du défenseur sans technique spécifique.</p> <p>Exemples de compétences à atteindre en fin de cycle :</p> <p><u>Comme attaquant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans un combat à deux, agir sur son adversaire au sol pour le contrôler et l'obliger à se retourner. • D'une position à genoux, amener au sol son adversaire et le maintenir immobilisé sur le dos durant trois secondes. <p><u>Comme défenseur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Résister aux tentatives de retournement ou déséquilibre en utilisant tout son corps. • Essayer de se dégager d'une immobilisation en diversifiant ses actions.

IV / La lutte au cycle des approfondissements (CE2-CM1-CM2) : les objectifs

Types de situations	Objectifs de ces situations	Exemples de jeux
Situations de début de module	<ul style="list-style-type: none"> • Il s'agit d'abord de jeux d'approche des saisies et des contacts, à partir de situations de conquête et défense d'objets, ou bien de coopération sous forme collective ou groupale. • <u>Pour l'enseignant</u> : donner envie de jouer, de veiller à ce que tous réussissent. 	<ul style="list-style-type: none"> • Seul contre tous : Attraper le maximum de foulards sans se faire prendre le sien. • Voler leurs foulards : Attraper le maximum de foulards de l'équipe adverse sans se faire prendre le sien. • La cocarde : Pour le joueur-cocarde porteur du foulard, toucher le maximum d'adversaires. / Pour les autres joueurs, lui prendre son foulard.
Situations de transformation	<ul style="list-style-type: none"> • Favoriser une meilleure acceptation du contact et du corps à corps. • Construire une opposition réelle. • Elaborer des règles d'action. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sortir les lapins du terrier : Pour les chasseurs, faire sortir les lapins de l'espace le plus vite possible. / Pour les lapins, résister le plus longtemps et le plus efficacement possible. / Pour les arbitres, faire respecter les règles de jeu et de sécurité, compter les points. • Retourner les fourmis : Pour les chasseurs, stopper et retourner les fourmis. / Pour les fourmis, traverser l'espace sans se faire arrêter et retourner. / Pour les arbitres, faire respecter les règles et compter les points. • La tortue : Pour le chasseur, retourner la tortue pour la mettre sur le dos et l'y maintenir 2 secondes. / Pour la tortue, ne pas se laisser retourner ni maintenir dos au tapis. / Pour l'arbitre, faire respecter les règles et apprécier la victoire ou la défaite du chasseur.


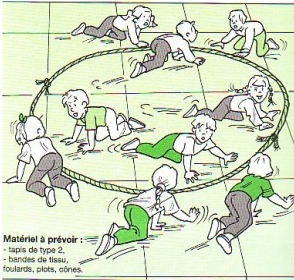
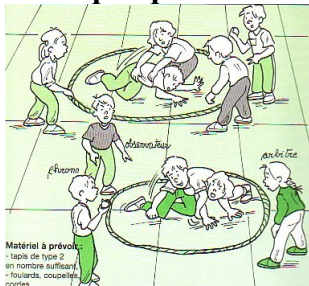
<p style="text-align: center;">Situations de fin de module</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Favoriser des situations totalisantes de combats, d'assauts entre deux protagonistes à statut égal qui s'affrontent dans un contact corporel franc (départ au sol, gestion et arbitrage organisés par les élèves). 	<ul style="list-style-type: none"> • Dos à dos : Etre plus rapide que l'autre pour le renverser et l'immobiliser dos au tapis. • Assauts, défis : Retourner l'adversaire et l'immobiliser.
---	---	--

↳ **Projet de fiche d'accompagnement de l'activité Jeux de lutte à l'école élémentaire (cycle 3) :**

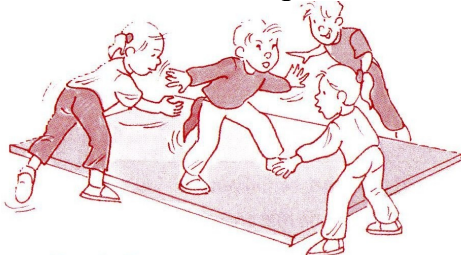
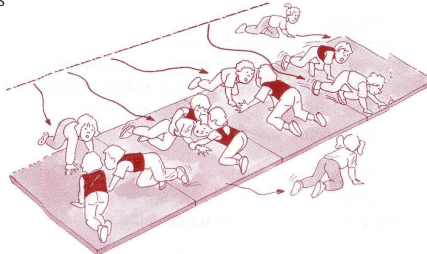
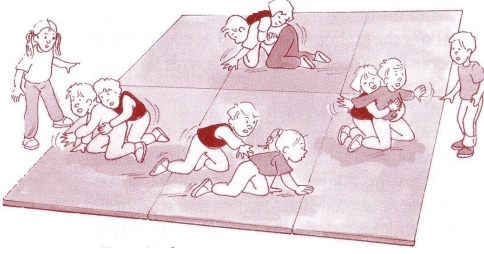
Le contenu total de cette fiche, proposée par un groupe d'experts, (**compétences spécifiques** mais aussi **compétences transversales** présentant différentes situations à mettre en oeuvre) est disponible sur le site Eduscol (<http://www.eduscol.education.fr/>).

<p style="text-align: center;">Cycle 3</p> <p style="text-align: center;">S'affronter individuellement ou collectivement.</p>	<p>- Compétences spécifiques -</p>
	<p><u>Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour affronter un adversaire dans des jeux d'opposition duelle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Combattre à deux en attaquant et en se défendant : <p>⇒ Saisir et contrôler un adversaire (tirer, pousser, tomber avec, fixer, ...).</p> <p>⇒ Rechercher le corps à corps : l'attaquant cherche à se trouver en contact le plus proche possible du défenseur.</p> <p>⇒ Utiliser le déséquilibre et la force de l'adversaire pour le déséquilibrer : accepter de se déséquilibrer pour mettre l'adversaire en difficulté (pas de technique spécifique).</p> <p><u>Exemples de compétences à atteindre en fin de cycle :</u></p> <p><u>Comme attaquant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Amener son adversaire au sol en le contrôlant et le maintenir immobilisé sur le dos durant 5 secondes. <p><u>Comme défenseur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas se laisser retourner sur le dos, chercher à garder une position ventrale. • Se dégager d'une immobilisation.


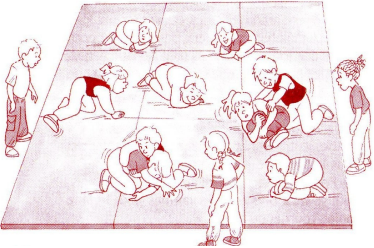
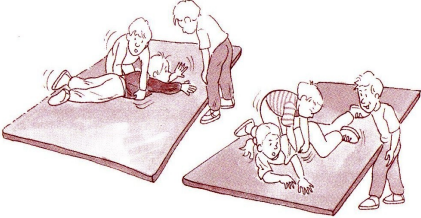
V / La lutte au cycle 1 : une démarche

Situations et jeux	Compétences visées	But du jeu, Règles, Critères de réussite		Variable
<p>Début de module : les foulards.</p> 	<p>Entrer dans un jeu de saisie médiée par un objet.</p> <p>Mettre en relation score et résultat de l'action.</p> <p>Vivre des rôles différents.</p>	B	Pour les uns ne pas se faire prendre l'objet, pour les autres attraper l'objet.	Objet à attraper (cordelette, plusieurs foulards).
R	Le foulard est placé à l'initiative des élèves mais l'objet doit être visible et dépasser suffisamment pour être attrapé.			
C	Nombre de points marqués soit individuellement, soit collectivement.			
<p>Transformation : sortir de sa maison.</p>  <p><small>Matériel à prévoir : - tapis de type 2, - bandes de tissu, - foulards, plots, cônes.</small></p>	<p>Construire la notion de territoire.</p> <p>Développer des stratégies individuelles de saisie (attaque) et d'évitement excluant la fuite (défense).</p> <p>Accepter le corps à corps.</p>		B	Pour les uns, sortir de la maison, pour les autres les en empêcher.
R	Ne pas faire mal, ne pas attraper la tête, utiliser exclusivement l'action de pousser.			
C	Nombre d'élèves sortis de la maison Nombre d'élèves restants			
<p>Fin de module : prendre la place de quelqu'un.</p>  <p><small>Matériel à prévoir : - tapis de type 2 en nombre suffisant, - foulards, coupe-file, cordes...</small></p>	<p>Entrer dans un corps à corps direct sans médiation d'objets</p> <p>Vivre des rôles différents (attaquants – défenseurs)</p> <p>Saisir – résister</p>		B	Faire sortir un occupant de sa maison pour lui prendre sa place.
R	Ne pas faire mal : on n'attrape pas la tête, on ne tire pas le bras. Le jeu s'effectue à 4 pattes.			
C	Nombre de fois où l'on a réussi à déloger quelqu'un.			

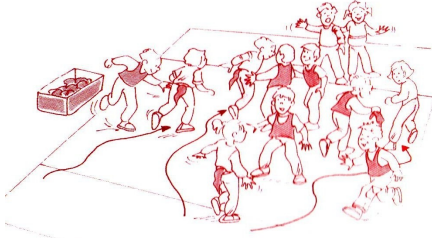
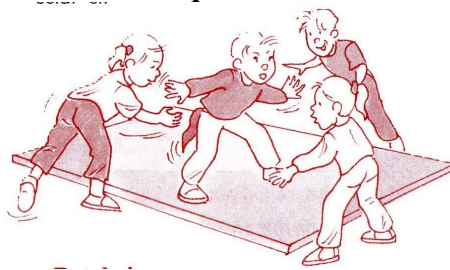
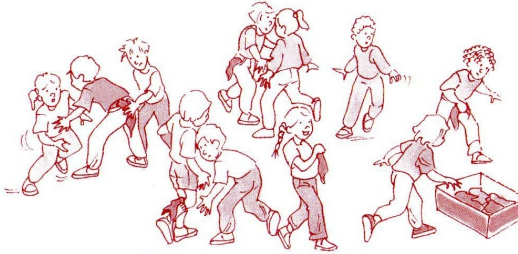
VI / La lutte au cycle 2 : une démarche

Situations et jeux	Compétences visées	But du jeu, Règles, Critères de réussite		Variable
Début de module : la queue du diable. 	Accepter un rapport d'opposition toujours médié par un objet. Parvenir à des saisies rapides (prise d'information). Construire et accepter des règles conduisant à l'autonomie.	B	Le diable ne doit pas se faire prendre son foulard. Les joueurs extérieurs au tapis essaient de le lui prendre.	Modes de saisie. Plusieurs « diables ».
		R	Chaque diable a un foulard, les joueurs extérieurs n'entrent pas sur le tapis. Changement de rôle.	
		C	Demeurer diable le plus longtemps possible.	
Transformation : stopper les fourmis. 	Parvenir à arrêter l'adversaire par des saisies efficaces. Accepter d'être ceinturé, arrêté, entravé, accepter le corps à corps réel. Construire progressivement le rôle d'arbitre	B	Pour les uns, traverser l'espace sans se faire arrêter, pour les autres, arrêter le plus possible de personnes.	Modes de saisie.
		R	Immobiliser pendant 3 secondes, ne pas faire mal, ne pas se faire mal, se déplacer uniquement à 4 pattes.	
		C	Nombre de points acquis par chaque équipe.	
Fin de module : retourner les souris. 	Retourner son adversaire avec efficacité. Accepter dans un corps à corps réel, des saisies proximales et résister efficacement. Accepter la perte du combat et le verdict du score.	B	Pour les chats : retourner les souris. Pour les souris : ne pas se laisser retourner. Pour les arbitres : faire respecter les règles	Modes de saisies et parties du corps (excepté la tête)
		R	Tous les chats à 4 pattes, les souris en boule. Les souris retournées restent sur le dos. Les arbitres comptent le nombre de souris retournées. 1 mn de jeu, cinq rotations (trois fois souris, une fois chat, une fois arbitre)	
		C	Nombre de souris retournées par chaque équipe de chats pendant le temps de jeu. Comparaison des scores des équipes de chats.	

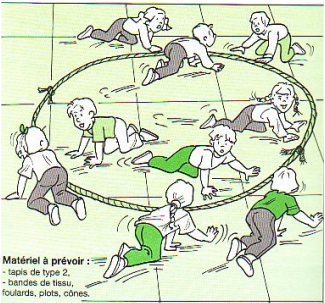
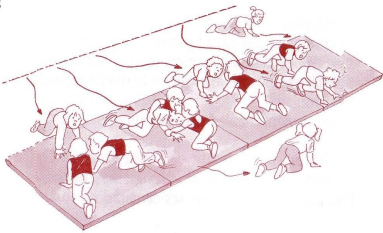
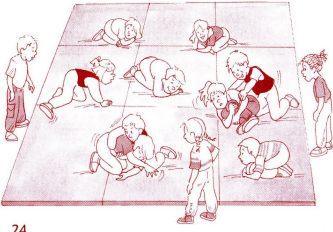
VI / La lutte au cycle 3 : une démarche

Situations et jeux	Compétences visées	But du jeu, Règles, Critères de réussite		Variable
<p>Début de module : voler les foulards.</p> 	<p>Accepter un rapport d'opposition médié par un objet.</p> <p>Parvenir à des saisies occasionnelles.</p> <p>Construire et accepter des règles de jeu.</p>	B	Attraper le maximum de foulards de l'équipe adverse sans se faire prendre les siens.	<p>Organisation individuelle, en groupe, en équipe.</p> <p>Modification de l'espace de jeu.</p> <p>Durée.</p>
<p>Transformation : sortir les lapins du terrier.</p> 	<p>Trouver des stratégies individuelles et collectives pour exclure les adversaires d'un territoire.</p> <p>S'opposer à des actions parfois intenses (tirer, pousser, porter, soulever, ...).</p>	B	Pour les uns, faire sortir les autres de l'espace le plus vite possible, pour les autres, résister le plus longtemps possible. Pour les arbitres, faire respecter les règles de jeu et de sécurité.	<p>Modification de l'espace de jeu.</p> <p>Durée.</p>
<p>Fin de module : assauts, défis.</p> 	<p>Parvenir à accepter la forme la plus élaborée du corps à corps en lutte : l'assaut-duel.</p> <p>Maîtriser affectivement et physiquement une série de combats.</p> <p>Contribuer à la gestion et à l'arbitrage des séries de rencontres.</p>	B	Retourner l'adversaire et l'immobiliser.	<p>Organisation.</p> <p>Points.</p> <p>Règles de combats.</p>
		R	Equipe X défie équipe Y et chacun choisit son adversaire. Début et fin de combat au signal. Combat = 1 min – Immobilisation = 3 secondes	
		C	Immobilisation franche : 5 points Décision de l'arbitre sur domination : 3 points Comptabilisation des points et classement.	

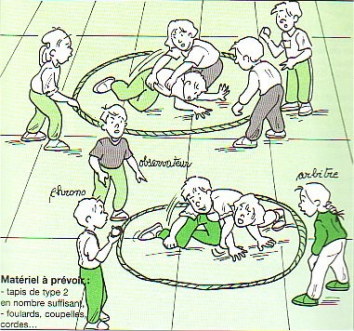
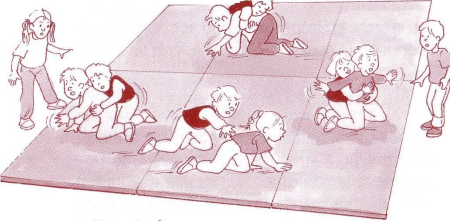
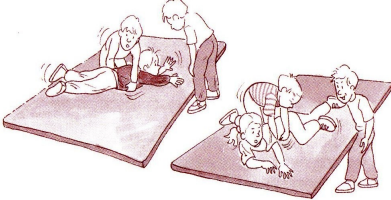
VII / La lutte : une progression de la situation de référence sur les 3 cycles

Cycle	Situation de référence de début de module	Compétences visées	But du jeu, Règles, Critères de réussite		Variable
1	<p style="text-align: center;">Jeu : les foulards</p> 	<p>Entrer dans un jeu de saisie médiée par un objet.</p> <p>Mettre en relation score et résultat de l'action.</p> <p>Vivre des rôles différents.</p>	B	Pour les uns ne pas se faire prendre l'objet, pour les autres attraper l'objet.	Objet à attraper (cordelette, plusieurs foulards).
			R	L'objet doit être visible et dépasser suffisamment pour être attrapé.	
			C	Nombre de points marqués soit individuellement, soit collectivement.	
2	<p style="text-align: center;">Jeu : la queue du diable</p> 	<p>Accepter un rapport d'opposition toujours médié par un objet.</p> <p>Parvenir à des saisies rapides (prise d'information).</p> <p>Construire et accepter des règles conduisant à l'autonomie.</p>	B	Le diable ne doit pas se faire prendre son foulard. Les joueurs extérieurs au tapis essaient de le lui prendre.	Modes de saisie. Plusieurs « diables ».
			R	Chaque diable a un foulard, les joueurs extérieurs n'entrent pas sur le tapis. Changement de rôle.	
			C	Demeurer diable le plus longtemps possible.	
3	<p style="text-align: center;">Jeu : voler les foulards</p> 	<p>Accepter un rapport d'opposition médié par un objet.</p> <p>Parvenir à des saisies occasionnelles.</p> <p>Construire et accepter des règles de jeu.</p>	B	Attraper le maximum de foulards de l'équipe adverse sans se faire prendre les siens.	Organisation individuelle, en groupe, en équipe. Modification de l'espace de jeu. Durée.
			R	On attrape le foulard, pas le joueur – On ne tient pas son foulard – Son foulard pris, on peut en reprendre un autre dans une caisse.	
			C	Nombre de foulards restant dans les caisses.	

VIII / La lutte : une progression de la situation de transformation sur les 3 cycles

Cycle	Situation de transformation	Compétences visées	But du jeu, Règles, Critères de réussite		Variable
1	<p style="text-align: center;">Jeu : sortir de sa maison</p>  <p style="font-size: small;">Matériel à prévoir : - tapis de type 2, - bandes de tissu, - foulards, plots, cônes.</p>	<p>Construire la notion de territoire.</p> <p>Développer des stratégies individuelles de saisie (attaque) et d'évitement excluant la fuite (défense).</p> <p>Accepter le corps à corps.</p>	B	Pour les uns, sortir de la maison, pour les autres les en empêcher.	Sortie totale ou partielle (tronc, tronc à ceinture, totalité du corps).
	R	Ne pas faire mal, ne pas attraper la tête, utiliser exclusivement l'action de pousser.			
	C	Nombre d'élèves sortis de la maison. Nombre d'élèves restants.			
2	<p style="text-align: center;">Jeu : stopper les fourmis</p> 	<p>Parvenir à arrêter l'adversaire par des saisies efficaces.</p> <p>Accepter d'être ceinturé, arrêté, entravé, accepter le corps à corps réel.</p> <p>Construire progressivement le rôle d'arbitre.</p>	B	Pour les uns, traverser l'espace sans se faire arrêter, pour les autres, arrêter le plus possible de personnes.	Modes de saisie.
	R	Immobiliser pendant 3 secondes, ne pas faire mal, ne pas se faire mal, se déplacer uniquement à 4 pattes.			
	C	Nombre de points acquis par chaque équipe.			
3	<p style="text-align: center;">Jeu : sortir les lapins du terrier</p>  <p style="font-size: x-small;">24</p>	<p>Trouver des stratégies individuelles et collectives pour exclure les adversaires d'un territoire.</p> <p>S'opposer à des actions parfois intenses (tirer, pousser, porter, soulever, ...).</p>	B	Pour les uns, faire sortir les autres de l'espace le plus vite possible, pour les autres, résister le plus longtemps possible.	Modification de l'espace de jeu. Durée.
	R	Interdiction de se mettre debout, changement de rôle, pour gagner, il faut sortir entièrement du tapis, ne pas faire mal.			
	C	Nombre de points obtenus par chaque équipe.			

IX / La lutte : une progression de la situation de fin de module sur les 3 cycles

Cycle	Situation de fin de module	Compétences visées	But du jeu, Règles, Critères de réussite		Variable
1	<p>Jeu : prendre la place de quelqu'un.</p>  <p><small>Matériel à prévoir : - tapis de type 2 en nombre suffisant - foulards, coupelles, cordons...</small></p>	<p>Entrer dans un corps à corps direct sans médiation d'objets</p> <p>Vivre des rôles différents (attaquants – défenseurs)</p> <p>Saisir – résister</p>	B	Faire sortir un occupant de sa maison pour lui prendre sa place.	Manière d'occuper la maison : à genoux, à 4 pattes, assis, allongé, ...
	R	Ne pas faire mal : on n'attrape pas la tête, on ne tire pas le bras. Le jeu s'effectue à 4 pattes.			
	C	Nombre de fois où l'on a réussi à déloger quelqu'un.			
2	<p>Jeu : retourner les souris.</p> 	<p>Retourner son adversaire avec efficacité.</p> <p>Accepter dans un corps à corps réel, des saisies proximales et résister efficacement.</p> <p>Accepter la perte du combat et le verdict du score.</p>	B	<p>Pour les chats : retourner les souris. Pour les souris : ne pas se laisser retourner. Pour les arbitres : respecter les règles.</p>	Modes de saisies et parties du corps (excepté la tête)
	R	<p>Tous les chats à 4 pattes, les souris en boule. Les souris retournées restent sur le dos. Les arbitres comptent le nombre de souris retournées. 1 min de jeu, cinq rotations (3 fois souris, 1 fois chat, 1 fois arbitre).</p>			
	C	<p>Nombre de souris retournées par chaque équipe de chats pendant le temps de jeu. Comparaison des scores des équipes de chats.</p>			
3	<p>Jeu : assauts, défis.</p> 	<p>Parvenir à accepter la forme la plus élaborée du corps à corps en lutte : l'assaut-duel.</p> <p>Maîtriser affectivement et physiquement une série de combats.</p> <p>Contribuer à la gestion et à l'arbitrage de rencontres</p>	B	Retourner l'adversaire et l'immobiliser.	Durée
	R	<p>Equipe X défie équipe Y et chacun choisit son adversaire. Début et fin de combat au signal. Combat = 1 min – Immobilisation = 3 secondes.</p>			
	C	<p>Immobilisation franche = 5 points. Décision de l'arbitre sur domination = 3 points. Comptabilisation des points et classement.</p>			