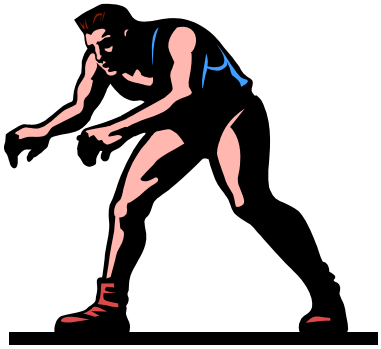


SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION

DISCIPLINE : Éducation physique et à la santé

TITRE : Les jeux de corps à corps et de lutte

ORDRE D'ENSEIGNEMENT : Secondaire

ANNÉE : 2e année du 1er cycle

AUTEURS : Alain Beaupré, Claude Robillard et Francis Philibert

RÉFÉRENCE : Les Olympiades de Yvon Lachance

RÉVISION : Claude Robillard

PRODUCTION DU SERVICE DES RESSOURCES ÉDUCATIVES AU SECONDAIRE

AVRIL 2007

SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION

DISCIPLINE : Éducation physique et à la santé	Titre : Les jeux de corps à corps et de lutte	Nombre de périodes : 9

DOMAINE GÉNÉRAL DE FORMATION :

Axe(s) de développement :

COMPÉTENCE(S) DISCIPLINAIRE(S) :	**Repères culturels :**
Interagir dans différents contextes de pratique d'activités physiques	Historique de la lutte au Québec ainsi que la lutte gréco-romaine, la lutte libre et la lutte féminine. Les différents médaillés aux Jeux olympiques (voir sites internet).

Contenu de formation : Se déplacer en fonction de l'espace et de l'adversaire, varier la force, la vitesse et la direction de ses actions motrices, maintenir son équilibre, attaquer l'adversaire qui est en déséquilibre et réagir à l'attaque de l'adversaire. Repérage des messages, émission de messages trompeurs et adaptés à l'activité. Éléments techniques de l'action : encercler, pousser, tirer, visser, dévisser, s'esquiver, se défaire de la saisir ou de l'encerclement. Esprit sportif : maîtrise de soi et respect de l'autre dans ses paroles et ses actions.

Critères d'évaluation	Éléments observables
- Justification du choix de la stratégie	- Explique dans ses mots le choix des principes d'action choisis, de la stratégie et des rôles à jouer
- Exécution d'actions individuelles	- Se place et se déplace selon le plan établi - Se place et se déplace selon les mouvements ou les actions de son opposant
- Manifestation d'un esprit sportif à toutes les étapes de l'activité	- Applique les règles du jeu et de sécurité - Félicite l'adversaire à la fin de la partie - S'adresse a son opposant avec politesse
- Évaluation de sa prestation et de la stratégie en fonction des résultats	- Cerne les améliorations souhaitables - Apporte sa contribution à toutes les étapes de l'activité
- Détermination des éléments pouvant être réinvestis dans des activités ultérieures	- Nomme des activités dans lesquelles il peut appliquer ce qu'il a appris

COMPÉTENCE(S) TRANSVERSALE(S) :

Critères d'évaluation	Indices observables

ÉVALUATION

Types d'instruments de mesure				Personnes impliquées			
Questionnement	X	Grille d'appréciation		Enseignant-groupe		Élève(s) – Élève(s)	
Grille d'observation	X	Autre(s)		Enseignant-élève(s)	X	Élève seul	X

Résumé de la ou des tâches de l'élève

Dans un contexte de jeux de corps à corps, l'élève devra choisir une stratégie pour déséquilibrer son opposant. En situation de match, l'élève devra contribuer, par ses bons choix moteurs (feinter, saisir…), à l'application de sa stratégie. Lors des parties, l'élève devra reconnaître et féliciter l'autre joueur pour ses bonnes actions motrices. De plus, l'élève devra s'assurer de respecter les règles du jeu, de sécurité et d'éthique liées au sport de combat. Par des observations sur fiches, l'élève devra évaluer l'efficacité de sa stratégie choisie. Vers la fin de l'étape, il devra être en mesure de reconnaître dans quels activités sportives ses stratégies pourront être à nouveau utilisées.

PREMIER TEMPS PÉDAGOGIQUE

Durée : 1 période

Matériel :
30 tapis de gymnastique, 16 foulards, 1 tableau ou des cartons, vidéo d'un match de lutte, lecteur de DVD et téléviseur

Description :

1re période

Suite à l'intérêt manifesté par les élèves pour certains sports, l'enseignant informe ceux-ci que lors des prochains cours, la lutte sera le moyen d'action utilisé pour développer la compétence *Interagir.*

L'enseignant questionne les élèves sur leurs connaissances antérieures en rapport avec la lutte :

- Qu'est-ce que la lutte a en commun avec d'autres sports? (par exemple avec le badminton : 1 contre 1, déjouer l'adversaire, tromper l'adversaire etc.)
- Quel est le but de cette activité physique?
- Quelles stratégies avez-vous déjà appris dans ce type d'activité physique?
- Comment peut-on tromper l'adversaire?
- Quels comportements faut-il manifester pour que les deux opposants se respectent?
- Quelles sont les règles de l'activité?

L'enseignant consigne l'information au tableau ou sur un carton affiché au mur et explique les règles de sécurité et de l'esprit sportif (voir annexe).

Tâche complexe cible à des fins de diagnostic

Dans un jeu de lutte libre, vous devez déséquilibrer votre opposant sur le tapis en respectant les règles de sécurité. L'enseignant répartit les élèves en équipes de deux opposants de même gabarit et environ de même capacité physique. Chaque équipe est jumelée à une autre équipe pour s'observer mutuellement durant les parties. Les principales règles de jeu sont présentées sur une affiche et expliquées (fautes diverses, limite du terrain, etc.). Chaque partie dure environ une minute. Chaque joueur devra s'opposer à deux reprises. Pendant les parties, les deux élèves de l'équipe jumelée et l'enseignant observent les forces et les difficultés rencontrées par tous les élèves en action (feinte, actions pour déséquilibrer, déplacements en variant la vitesse et la direction, attaque selon différents niveaux : haut, bas ou moyen, etc.). Une fois que la première partie est terminée, les élèves inversent les rôles (observateurs vs joueurs) et ainsi de suite pour les autres parties.

Après les quatre parties, l'enseignant regroupe ses élèves et les questionnent sur les réussites et les difficultés observées.

- Avez-vous eu du plaisir à vous opposer?
- Avez-vous réussi à tromper l'adversaire, à le déséquilibrer et à le contrer?
- Quelles sont les actions motrices qui vous ont permis de tromper ou de déséquilibrer l'adversaire?
- Quelles sont les actions motrices qui vous ont permis de contrer les actions de l'opposant?

- Quelles sont les actions motrices qui n'ont donné aucun résultat? Pourquoi?

L'enseignant consigne l'information au tableau ou sur un carton et présente ses observations sur les forces et les difficultés observées.

Suite à ces constats, l'enseignant présente le problème suivant :

<<Comment pourriez-vous interagir contre votre opposant de façon à le déjouer, à le déséquilibrer ou à le contrer?>>

L'enseignant demande aux élèves de répondre à cette question. Il consigne les informations au tableau ou sur un carton et amène les élèves à établir des liens entre ces réponses, celles liées aux connaissances antérieures, celles liées aux réponses données suite aux matchs réalisés et les composantes de la compétence. Au besoin, il présente une vidéo d'un match de lutte. Il demande aux élèves d'observer les actions exécutées en attaque et en défense. Il questionne à nouveau les élèves afin de compléter les réponses.

Par la suite, l'enseignant présente la consigne suivante :

<< Tu devras, avec un partenaire, déterminer une stratégie, la mettre en exécution lors des parties et évaluer son efficacité. Deux cours vous seront alloués pour finaliser votre plan d'action. Votre stratégie sera représentée par un schéma à l'aide d'un outil que je vous présenterai. Le schéma devra présenter vos différentes actions motrices en attaque (feinter, passer derrière, enrouler, pousser, tirer, déséquilibrer, amener au sol, etc.) que vous allez vous donner selon la tactique à travailler.

De plus, vous allez vous évaluer entre vous à l'aide de l'outil d'évaluation et vous autoévaluer à l'aide d'un autre outil (remettre ici les différentes grilles aux élèves). J'ai aussi une grille d'évaluation qui me permettra également d'évaluer votre démarche. Je tiens à préciser que l'accent n'est pas seulement mis sur les habiletés techniques mais sur votre capacité à élaborer, exécuter et évaluer votre plan d'action et à la manifestation d'un esprit sportif. Par exemple, si, pour une raison ou une autre, le plan d'action échoue, il faudra regarder pourquoi l'erreur est arrivée et comment la corriger.>>

DEUXIÈME TEMPS PÉDAGOGIQUE

Durée : 6 périodes

Matériel :
30 tapis de gymnastique, 1 tableau ou des cartons, vidéo d'un match de lutte, lecteur de DVD et téléviseur, 32 grilles d'observation des élèves et de l'enseignant et 16 crayons

Description :

Tâches d'acquisition de ressources

2e période (l'attaque)

L'enseignant présente aux élèves les outils d'évaluation. Il les informe que tout au long de la situation d'apprentissage, ils seront observés sur les critères d'évaluation suivants : justification du choix de la stratégie, exécution d'actions individuelles, évaluation de sa prestation, de celle de ses paires et de sa stratégie, sa manifestation d'un esprit sportif à toutes les étapes de l'activité et la détermination des éléments pouvant être investis dans des activités ultérieures. Il explique aussi les éléments observables liés à ces critères d'évaluation.

1re tâche (feinter)

Contenu de formation à apprendre

Se déplacer en fonction de l'espace et de l'adversaire, varier la force, la vitesse et la direction de ses actions motrices

L'enseignant questionne les élèves sur la notion de feinte et leur demande de donner des exemples. Il consigne les réponses des élèves sur le tableau ou un carton. Selon les réponses des élèves, il explique que la feinte est une communication trompeuse dans le but de déjouer l'opposant. Pour appliquer les feintes dans les actions motrices à exécuter contre l'adversaire, l'enseignant explique la tâche suivante :

« Les mêmes équipes que la dernière fois sont réunis. Selon la même procédure, une équipe s'opposera tandis que l'autre équipe observera les joueurs durant la partie. Un joueur place un foulard dans sa ceinture au bas de son dos. La moitié de la longueur du foulard doit être à l'extérieur de la ceinture. Vous devez vous placer sur les tapis face à face et distancé de 2 à 3 mètres. Au signal donné par un membre de l'autre équipe, le joueur n'ayant pas de foulard exécute des feintes afin de prendre le foulard de son adversaire. La partie est d'une durée de 2 minutes ensuite vous changez de rôle selon la procédure suivante :

1re partie	Joueur A possède le foulard	Joueur B attaque
2e partie	Joueur C possède le foulard	Joueur D attaque
3e partie	Joueur B possède le foulard	Joueur A attaque
4e partie	Joueur D possède le foulard	Joueur C attaque

Lorsque les parties sont terminées, l'enseignant regroupe les élèves et leur demande de nommer les différentes façons utilisées pour feinter l'adversaire et pour contrer la feinte. Il consigne l'information au tableau ou sur un carton. À partir des réponses, les élèves sont amenés à identifier, à l'aide d'exemples et de démonstrations, les caractéristiques de la feinte, à savoir une combinaison d'éléments suivants.

Feinter l'opposant

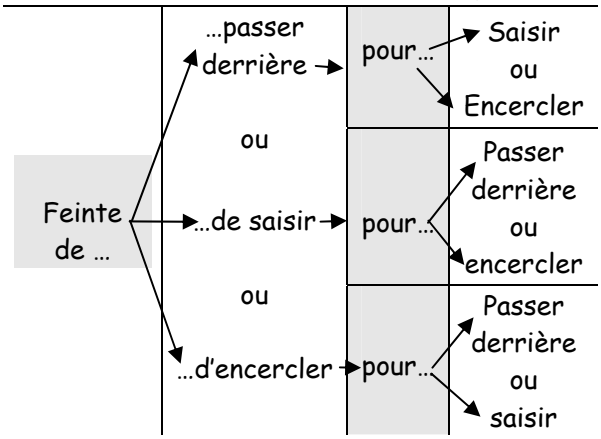
- Conserver sa position de base.
- Se positionner près de l'adversaire (environ 1 mètre).
- Se déplacer latéralement et frontalement pour faire déplacer l'adversaire et exécuter un changement soudain et rapide de direction et de vitesse au moment opportun pour passer derrière l'opposant et prendre le foulard.
- Exécuter des mouvements avec les membres supérieurs selon un changement soudain et rapide de direction et de vitesse au moment opportun pour saisir ou encercler une partie du corps afin de prendre le foulard.
- Exécuter une combinaison des mouvements avec les membres supérieurs et de déplacements latéralement et frontalement selon un changement soudain et rapide de direction et de vitesse au moment opportun selon la réaction de l'opposant pour saisir ou encercler une partie du corps ou passer derrière afin de prendre le foulard.

Contrer la feinte

- Conserver sa position de base.
- S'éloigner de l'adversaire.
- Observer les yeux de l'adversaire.
- Conserver son équilibre.
- Réagir rapidement à l'attaque de l'adversaire.

Le moment est jugé opportun lorsque l'opposant est déplacé et positionné de façon vulnérable augmentant les chances à l'attaquant de prendre le foulard.

Divers choix d'actions liées à la feinte



La feinte est liée au faite de montrer à l'opposant l'intention d'une action et, selon la réaction de celui-ci, exécuter soudainement et rapidement une autre action pour le tromper et ainsi contrer sa défensive pour mieux agir afin d'atteindre le but de l'activité.

L'enseignant demande aux élèves de reprendre les quatre parties en appliquant ces éléments et les divers choix d'actions liés à la feinte. Il demande aussi aux porteurs du foulard de s'opposer à environ 50 % de leur capacité avec une contrainte (exemple de contrainte : main dans le dos, etc..) favorisant l'apprentissage de l'attaquant. Les membres des équipes qui observent les joueurs doivent, durant les parties, repérer l'application des caractéristiques liées à la feinte. Durant les matchs, un, deux ou trois temps d'arrêt est prévu pour trois raisons :

1. Si la feinte devient trop facile ou trop difficile à exécuter, le porteur du foulard s'opposera en diminuant ou en augmentant le % d'opposition ou en ajoutant d'autres contraintes selon le cas. Cette façon de faire permet ainsi à l'attaquant de développer les actions motrices liées à la feinte.
2. Les observateurs informent les joueurs des forces et des difficultés observées au sujet de l'exécution des feintes en lien avec les éléments.
3. Permette aux élèves de réguler afin d'apprendre à appliquer les éléments liés à la feinte.

À la fin des quatre autres parties, l'enseignant regroupe les élèves et les questionnent sur l'application des caractéristiques de la feinte. Il leur demande d'émettre des commentaires sur les forces et les difficultés observées.

L'apprentissage des notions et des actions de saisir, de passer derrière et d'encercler peut se faire selon les différentes tâches indiquées à l'intérieur de la 2e tâche (voir glossaire).

2e tâche (Feinter, saisir, pousser et tirer)

L'enseignant profite de l'occasion pour questionner les élèves sur la notion de saisir et de niveau du corps. Les réponses des élèves complétées par l'enseignant et consignées sur un tableau ou un carton permet de comprendre que cette notion porte sur l'utilisation de la main de l'attaquant pour saisir une partie du corps de l'opposant dans le but éventuellement de le déséquilibrer. Il profite de l'occasion pour expliquer aux élèves les divers choix et enchaînements d'actions possibles selon la réaction de l'opposant à l'aide du tableau suivant :

Enchaînement d'actions

Action 1	Action 2	Action 3	Action 4	Action 5
Feinte de passer derrière ou de saisir ou d'encercler	Passer derrière	Encercler	Les épaules Le tronc Les cuisses Les jambes	Dévisser Visser	Déséquilibrer
	Saisir	L'avant-bras Le poignet Le genou (derrière) La cheville (derrière)	Pousser Tirer	Déséquilibrer
	Encercler (de face)	Les épaules Le tronc Les cuisses Les jambes	Dévisser Visser	Déséquilibrer

La tâche suivante concerne uniquement que l'enchaînement d'une feinte suivi de la saisie (partie texturée du tableau). Les équipes peuvent être conservées ou modifiées selon le cas. Il serait important de considérer le même gabarit et le même niveau de capacité physique des élèves qui s'opposent. Les élèves auront à enchaîner la feinte et l'action de saisir une partie du corps de l'adversaire en variant, à chaque fois, le niveau et la partie du corps à saisir en se rapportant au tableau ci-haut.

Les élèves qui s'opposent s'entendent pour identifier celui qui sera l'attaquant durant 2 minutes puis les rôles sont changés. Celui qui se défend s'opposera à environ 50 % de leur capacité avec une contrainte (main dans le dos, etc..). La procédure relative aux quatre parties demeure. Les membres des équipes qui observent les joueurs doivent, durant les parties, repérer l'application des caractéristiques liées à la saisie. Durant les matchs, un, deux ou trois temps d'arrêt est prévu pour les mêmes raisons précisées précédemment.

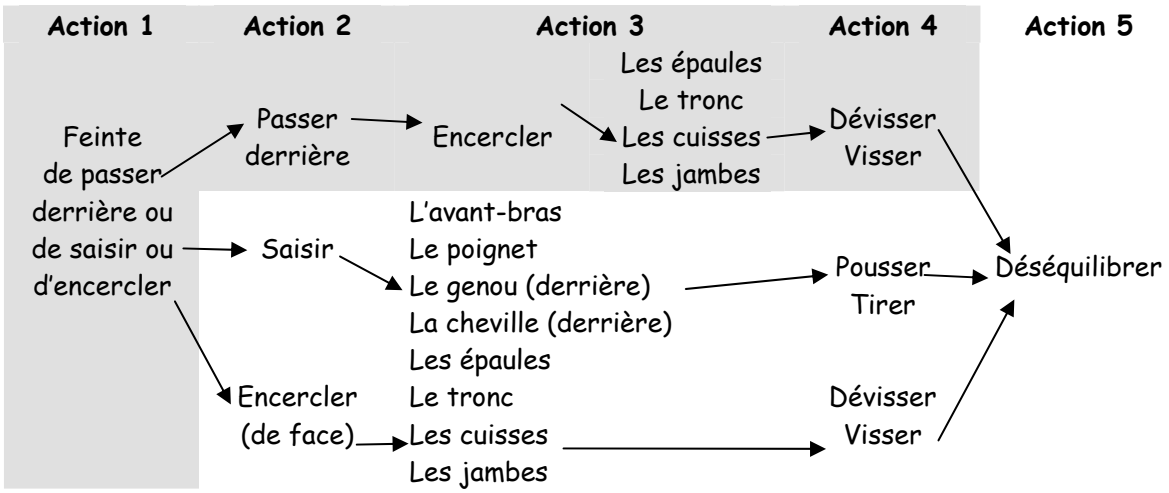
Lorsque les parties sont terminées, l'enseignant regroupe les élèves et leur demande de nommer les réussites et les difficultés rencontrées dans l'enchaînement de la feinte et de la saisie. Il consigne l'information au tableau ou sur un carton.

3e période

3e tâche (Passer derrière et encercler)

Pour cette troisième tâche, les équipes peuvent être conservées ou modifiées selon le cas en portant attention au gabarit et aux capacités physiques des élèves. Ceux-ci auront à enchaîner la feinte (action 1) et l'action de passer derrière (action 2) et d'encercler (action 3) une partie du corps de l'adversaire en variant, à chaque fois, le niveau et la partie du corps à encercler suivi d'un visser ou d'un dévisser (action 4) pour déséquilibrer l'opposant (action 5) selon l'exemple texturé du tableau suivant.

Enchaînement d'actions

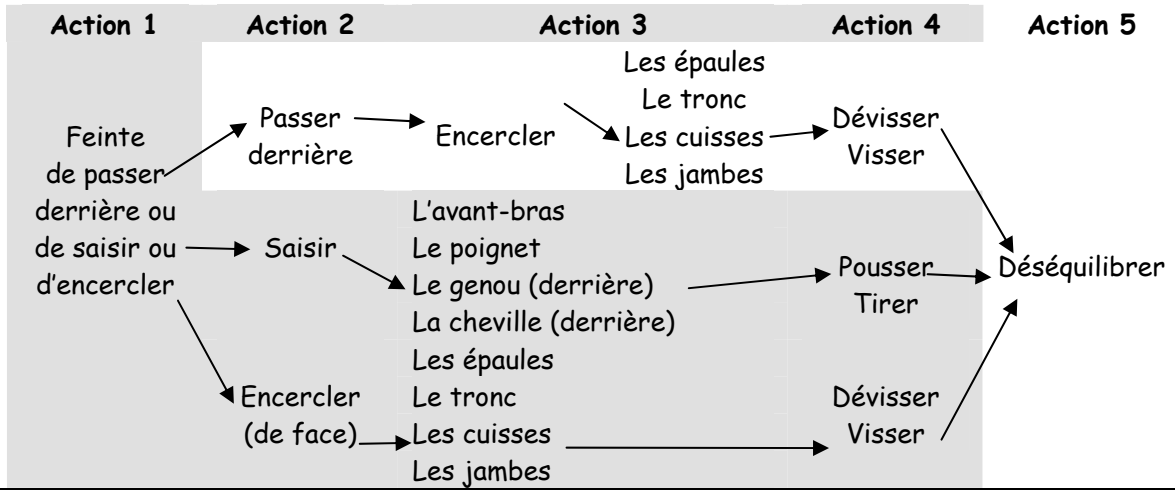


Le déroulement de la tâche se fait de la même manière que les tâches décrites précédemment.

4e tâche (Saisir et/ou encercler, pousser, tirer ou visser, dévisser)

Pour cette quatrième tâche, l'élève aura à enchaîner la feinte et l'action de passer derrière ou de saisir ou d'encercler selon son choix et la réaction de l'opposant. S'il saisit une partie du corps de l'opposant (action 2), il pourra pousser et tirer (action 4) afin de déséquilibrer l'opposant (action 5).

Enchaînement d'actions



DEUXIÈME TEMPS PÉDAGOGIQUE (suite)

Description

Le déroulement de la tâche se fait de la même manière que les tâches décrites précédemment.

4e période
5e tâche

Pour cette cinquième tâche, les équipes sont jumelées et se retrouvent dans un contexte d'une partie de 2 minutes. Conséquemment, les élèves d'une équipe exécutent des actions offensives et défensives en appliquant différents enchaînements d'actions appris antérieurement. Les élèves de l'autre équipe observent ceux en action et notent les réussites et les difficultés éprouvées. À la fin du match, les observateurs informent les élèves observées de leurs commentaires. Les mêmes élèves reprennent le match en tenant compte des commentaires des observateurs. À la fin de cette deuxième partie les rôles changent.

À la fin de cette tâche, l'enseignant regroupe les élèves et les questionnent sur les forces, les difficultés éprouvées et les solutions pour les surmonter. Au besoin, il consigne l'information sur un tableau ou un carton.

6e tâche (Dévisser, visser, pousser, tirer pour déséquilibrer)

L'enseignant aborde à nouveau les notions de pousser, tirer, visser et dévisser en questionnant les élèves sur ces concepts. Dans une tâche de coopération en équipe de deux, l'attaquant désigné a le choix de :

- √ feinter et saisir une partie du corps de son opposant et tente de le déséquilibrer en poussant et en tirant. L'élève en défense s'oppose à 50 % de sa capacité. Par la suite, les rôles changent.
- √ feinter et passer derrière son opposant, encercle une partie de son corps et tente de le déséquilibrer en exécutant des visser et des dévisser. L'élève en défense s'oppose à 50 % de sa capacité. Par la suite, les rôles changent.
- √ feinter, encercler une partie du corps, pousser ou tirer pour déséquilibrer l'opposant. L'élève en défense s'oppose à 50 % de sa capacité. Par la suite, les rôles changent.

Le déroulement de la tâche se fait de la même manière que les tâches décrites précédemment.

Pour les différentes actions à enchaîner se rapporter au tableau de la page précédente.

5e période (La défensive)

Contenu de formation à apprendre
Maintenir son équilibre et réagir à l'attaque de l'adversaire.

7e tâche (S'esquiver)

Pour cette tâche, les équipes peuvent être conservées ou modifiées selon le cas. Les élèves vont jouer les deux rôles : attaquant et défenseur. Le défenseur va apprendre à esquiver les attaques de l'adversaire par un déplacement d'une partie du corps ou par un déplacement de tout le corps.

Il demande aussi à l'attaquant de s'opposer avec contrainte (à environ 50 % de leur capacité, main dans le dos, etc..) favorisant l'apprentissage du défenseur. Les membres des équipes qui observent les joueurs doivent, durant les parties, repérer l'application des caractéristiques liées à l'esquive. Si toutefois, l'esquive devient trop facile ou trop difficile à exécuter, l'adversaire s'opposera en diminuant ou augmentant les contraintes, selon le cas permettant ainsi à l'attaquant de réaliser les apprentissages visés. Lors des changements d'équipes, les observateurs informent les joueurs des forces et des difficultés observées au sujet de l'exécution des esquives en lien avec les éléments.

10e tâche (Maintenir son équilibre et se défaire de la saisie ou de l'encerclement)

Pour cette tâche, les équipes peuvent être conservées ou modifiées selon le cas (attention au gabarit et aux Capacités physiques des opposants). Les élèves vont jouer les deux rôles : attaquant et défenseur.

Il demande aussi à l'attaquant de s'opposer avec contrainte (à environ 50 % de leur capacité, main dans le dos, etc.) favorisant l'apprentissage du défenseur. Les membres des équipes qui observent les joueurs doivent, durant les parties, repérer l'application des caractéristiques liées à l'esquive. Si toutefois, l'esquive devient trop facile ou trop difficile à exécuter, l'adversaire s'opposera en diminuant ou augmentant les contraintes, selon le cas permettant ainsi à l'attaquant de réaliser les apprentissages visés. Lors des changements d'équipes, les observateurs informent les joueurs des forces et des difficultés observées au sujet de l'exécution des esquives en lien avec les éléments.

Si l'esquive n'a pas été possible, le défenseur devra d'abord appliquer certains principes d'équilibration (voir le contenu de formation du Programme page 486), pour conserver son équilibre et tenter de se défaire de la saisie où de l'encerclement de son opposant par des actions et des déplacements pour ensuite contre attaquer.

Principes d'équilibration

- Position des appuis
- Surface de contact des appuis
- Position du centre de gravité
- Transfert de poids

Pour se défaire de la saisie, l'élève pourra saisir le poignet de l'attaquant et, avec force, retirer sa main de la saisie ou pour se défaire de l'encerclement, il pourra saisir les avant-bras de l'attaquant et les lever ou s'accroupir pour passer en-dessous.

6e période

L'enseignant informe les élèves que cette période de pratique des actions offensives et défensives est préparatoire à la tâche complexe pour collecter des traces afin de communiquer les résultats aux parents.

Les équipes sont jumelées et se retrouvent dans un contexte d'une partie de 2 minutes. Les opposants d'une équipe s'entendent pour désigner l'attaquant et le défenseur en alternance pour chacun des matchs. Durant les 2 minutes l'attaquant désigné va uniquement attaquer et le défenseur va tenter de contrer l'attaque. L'attaquant devra s'ajuster aux réactions du défenseur en exploitant toutes les combinaisons d'actions offensives apprises antérieurement. À la fin du match, les observateurs informent les élèves observées de leurs commentaires. Après ce premier match, les élèves en observations se placent en opposition selon les mêmes modalités décrites précédemment. Par la suite, la première équipe revient en situation de match et inverse les rôles durant 2 minutes et ainsi de suite pour la 2e équipe. le tableau suivant précise l'alternance des

rôles au regard de chacun des matchs.

Équipe 1	Équipe 2	Durée
Joueur attaquant A vs joueur en défense B	En observation	2 min.
Équipe 2	**Équipe 1**	
Joueur attaquant A vs joueur en défense B	En observation	2 min.
Équipe 1	**Équipe 2**	
Joueur attaquant B vs joueur en défense A	En observation	2 min.
Équipe 2	**Équipe 1**	
Joueur attaquant B vs joueur en défense A	En observation	2 min.

Cette séquence reprend dès le début tant et aussi longtemps que le temps le permet selon la planification de l'enseignant. Au cours de cette pratique les joueurs peuvent changer d'équipe en autant que le gabarit et la capacité physique des élèves qui s'opposent sont semblable.

Pendant les matchs, l'enseignant observe les élèves, intervient au besoin pour poser des questions sur le choix des enchaînements d'actions lors de l'attaque et sur les actions en défensive. Ainsi que pour prodiguer des conseils.

À la fin de la période, l'enseignant regroupe les élèves pour échanger sur les éléments observés par les élèves en observation, sur les difficultés rencontrées ainsi que sur les réussites. Au besoin, il revient sur des notions enseignées, sur des enchaînements d'actions offensives et défensives et sur les ajustements selon la réaction du défenseur. Il profite de l'occasion pour informer les élèves des modalités d'évaluation lors du prochain cours.

7e période

Tâche complexe à des fins d'évaluation pour la communication aux parents

Le déroulement de cette période est identique à celui de la 6e période. L'enseignant observe les élèves à tour de rôle en situation de match à l'aide de la grille d'observation. Il consigne les traces selon l'application des éléments observables indiqués sur la grille. Durant ses observations, il n'intervient pas pour aider les élèves.

TROISIÈME TEMPS PÉDAGOGIQUE

Durée : 15 à 20 minutes

Matériel : Crayons, grilles d'observation et grille d'évaluation (universelle)
Tableau

Description :

À la fin de la dernière période (8e), l'enseignant demande aux élèves de compiler leurs résultats consignés sur les différentes grilles d'observation. Il leur demande d'analyser l'ensemble des résultats et de porter un jugement sur les apprentissages réalisés. Il demande aux différentes équipes de témoigner de leurs résultats au groupe. Par la suite, il les questionne sur leur participation. Il leur demande de partager les difficultés ou les réussites rencontrées à l'intérieur de l'équipe, il présente aussi les résultats de ses observations liés à l'outil d'évaluation de l'enseignant. Il leur fait part de ses observations sur le travail fait par chacune des équipes.

Il demande aux élèves d'identifier les différentes autres activités collectives où ils pourront réutilise apprentissages acquis durant les derniers cours. Il leur demande de faire un lien avec la vie en société tous les jours en ce qui concerne la manifestation d'un esprit sportif, le respect des règles du jeu et sécurité ainsi que la capacité de coopérer.

Annexe

Règles de sécurité

Expliquer les règles de sécurité. S'assurer que les élèves les ont bien comprises et intervenir à chaque fois que des élèves ne respectent pas ces règles. Des élèves manifestant des comportements de brutalité ou anti-sportif, seront avertis. En cas de récidive, ils seront retirés des tâches et des parties.

- Lorsque l'élève déséquilibre son opposant, tu dois maintenir le contact avec lui pour éviter les chutes
- brutales et les risques de blessures.

- Attention à ne pas se faire mal, l'élève essaie de déséquilibrer, son opposer pour apprendre et pour le plaisir.
- Il est interdit de saisir la tête de son opposant et d'aller contre une articulation.

Il est important de considérer que dans le choix d'un opposant, l'élève doit se sentir en confiance avec ce dernier, l'enseignant doit porter attention sur le gabarit physique des deux opposants. L'enseignant doit **obliger** les élèves à choisir leur opposant selon la similarité de la taille et du poids.

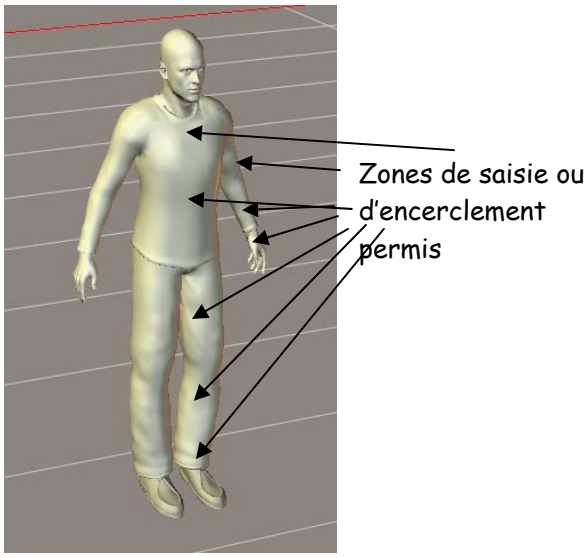
Le port de souliers de course est interdit. Aucun élève ne devrait porter un quelconque objet susceptible de blesser l'adversaire tels un collier, un bracelet, une prothèse, une bague ou des boucles d'oreille. Les ongles devront être coupés courts. Toutes les activités de ce type doivent se réaliser sur une surface matelassée.

Note à l'enseignant :
La surface matelassée devrait être suffisamment grande pour ne pas que les opposants se retrouvent sur le plancher. Utiliser des tapis avec velcro pour éviter qu'ils se déplacent durant les activités. Si vous ne pouvez pas disposer de tapis avec velcro en nombre suffisant, placer les dans le pourtour de la surface à couvrir et placer les autres tapis (sans velcro) à l'intérieur de façon à ce qu'ils soient retenus par les tapis autour reliés avec velcro.

Pour certaines activités, un cercle de 2,5 mètres de diamètre sera tracé au centre de la surface matelassée avec de la craie à tableau. L'observation est à privilégier, des outils d'évaluation et des crayons seront à la disposition des élèves.

Les zones de saisie ou d'encerclement

La figure suivante précise les zones de saisie et d'encerclement permis. **Le cou, la tête ainsi que les hanches sont des zones exclus de tout contact**.



Les chutes

Pour éviter les blessures aux genoux et aux poignets, au début de chaque période, il y a lieu de faire pratiquer les actions de rouler et de chuter particulièrement en fonction du contenu d'apprentissage de la période. Faire pratiquer les réceptions au sol selon les modalités suivantes :

1.- À partir des positions suivantes : grouper, siège oriental, à genou, assis, rouler vers l'avant et vers l'arrière.

2.- À partir des positions suivantes : groupée, siège oriental, à genou, assis ou en quadrupédie, chuter vers l'avant en amortissant la chute par une flexion des membres supérieurs et en venant terminer la chute en déposant sa poitrine sur les tapis. Chuter vers le côté en allongeant le corps et le membre supérieur situé du côté de la chute. Chuter vers l'arrière avec réception sur les fesses, en rapprochant le menton sur la poitrine et allonger les membres supérieurs pour arrêter la rotation vers l'arrière.

3.- À partir des positions suivantes : groupée, en siège oriental, à genou devant, de côté ou derrière l'autre il chute en roulant, vers l'arrière en déposant ses fesses sur le sol puis il incline sa tête sur un coté et continue la roulade en passant ses membres inférieurs du coté opposé a sa tête, vers l'avant en déposant son omoplate sur le tapis et en roulant pour revenir sur ses pieds.

4.- En équipe de 2, un élève est placé en position debout et l'autre est placé selon une des positions suivantes : groupée, siège oriental, à genou, assis ou en quadrupédie. Le partenaire debout pousse l'autre et ce dernier chute vers l'avant, l'arrière et le côté en respectant les principes énoncés au

point 2. Pour aider l'élève à mieux adopter une posture adéquate lors de la chute, demandez de saisir un objet au sol placé à sa portée lors du déséquilibre.

5.- En équipe de 2, un partenaire en position debout, l'autre est placé en position groupée, en siège oriental, à genou devant, de côté ou derrière l'autre, pousse son partenaire. Ce dernier chute, roule, vers l'arrière en déposant ses fesses sur le sol puis il incline sa tête sur un coté en passant ses membres inférieurs du coté opposé à sa tête, vers l'avant en déposant son omoplate sur le tapis. Reprendre les même activités mais celui qui roule ou chute doit, le plus rapidement possible, reprendre la même position (position de base) ou une autre position pour se restabiliser.

La préparation des élèves

L'échauffement

Quelques exercices d'échauffement devraient être exécutés avec vigueur en début de cours afin de prévenir des élongations ou des entorses. Ces exercices seront généralisés et localisés. Ces derniers exercices devront surtout solliciter les articulations des membres supérieurs et inférieurs ainsi que le cou.

Glossaire (à placer sur un carton)

Dévisser

Action de rotation provoquée par une tirade d'un côté du corps de l'opposant et, simultanément, une poussée de l'autre côté du corps dans le but d'amener l'opposant derrière soi. Cette action est exécutée pour déséquilibrer l'opposant.

Encercler

Entourer avec les membres supérieurs une partie du corps de l'adversaire dans le but de bloquer l'utilisation de cette partie pour le déséquilibrer.

Esquiver (s')

Habileté à déplacer une partie ou tout son corps rapidement, dans une direction donnée ou dans une direction autre que son déplacement initial pour éviter l'attaque de l'opposant.

Lutte libre[1]

En lutte libre, la victoire revient au lutteur ayant mis son adversaire au tapis en lui plaquant les épaules au sol. Cette discipline autorise une plus grande variété de prises qu'en lutte gréco-romaine, les athlètes pouvant utiliser la totalité du corps. La lutte libre est le style le plus populaire de lutte.

Lutte gréco-romaine[1]

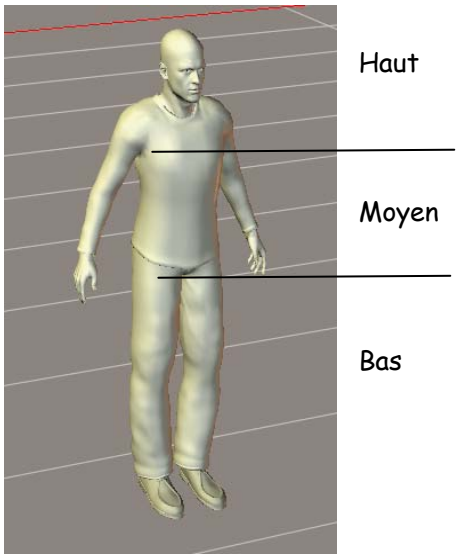
En lutte gréco-romaine, les lutteurs commencent leur assaut en position debout et essaient soit d'envoyer leur adversaire au tapis, soit de recourir à des prises pour le faire tomber. Les combattants doivent porter

toutes leurs prises au-dessus de la ceinture, l'usage des jambes étant interdit. Croche-pied et plaquage sont également interdits.

Lutte féminine[2]

La lutte féminine est très semblable à la lutte libre. Cependant les prises de clefs doubles (double Nelson) sont formellement interdites.

Niveau du corps



Position de base

Position d'attente dynamique. Le joueur est debout, les membres inférieurs sont légèrement fléchis, les pieds sont écartés de la largeur des épaules et décalés, les membres supérieurs sont aussi légèrement fléchis et orientés vers l'avant, le regard est fixé sur son opposant.

Position en siège orientale

Position accroupie, les membres inférieurs écartés, les talons au sol, les genoux pointent vers l'extérieur, les fesses sont près du sol.

Renverser

Faire tomber ou faire mouvoir à la renverse sur le dos dans le but d'immobiliser l'adversaire.

Saisir

Mettre en sa main avec détermination, force ou rapidité. Attraper, empoigner, prendre une partie du corps de son opposant, le retenir brusquement ou avec force.

Visser

Action de rotation provoquée par une tirade d'un côté du corps de l'opposant et, simultanément, une poussée de l'autre côté du corps en gardant l'opposant devant soi. Cette action est exécutée dans le but de déséquilibrer l'opposant.

Règles de l'esprit sportif (à placer sur un carton)

Les élèves doivent apprendre à se serrer la main ou se faire un salut comme au judo dès le début de la partie et à la fin d'une partie (indique que l'on est animé d'une intention pure et du respect de l'autre ou afin de démonter à l'autre un remerciement).

Respecter son opposant selon les règles d'éthique suivantes (À afficher sur un carton) :

- D'abord et avant tout, observer strictement tous les règlements et ne jamais chercher à enfreindre délibérément un règlement.
- Respecter l'arbitre est essentiel au bon déroulement de toute compétition.
- Accepter toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son intégrité.
- Reconnaître dignement la supériorité de l'adversaire dans la défaite.
- Accepter la victoire avec modestie et sans ridiculiser son adversaire.
- Savoir reconnaître les bons coups et les bonnes performances de l'adversaire.
- Vouloir se mesurer à un adversaire dans l'équité. Compter sur son talent et ses habiletés pour tenter d'obtenir la victoire.
- Refuser de gagner par des moyens illégaux et par tricherie.

OUTIL D'ÉVALUATION DES PAIRS (RECTO)

Compétence : **Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques**

Nom de l'élève A : _____Équipe : _____ Groupe : _____

Légende : √ applique l'action offensive

Dates des cours	Actions offensives					
	Feinter	Passer derrière	Saisir	Encercler	Dévisser, visser, pousser et tirer	Déséquilibrer

Légende : √ applique l'action défensive

Date des cours	Actions défensives	
	Esquiver	Se défaire de la saisie ou de l'encerclement

Mes réussites sont :

Pourquoi?

Les difficultés rencontrées sont :

Pourquoi?

Mes améliorations souhaitables sont :

Nomme des activités dans lesquelles tu peux appliquer ce qu'il a appris

OUTIL D'ÉVALUATION DES PAIRS (VERSO)

Compétence : **Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques**

Nom de l'élève B : _____Équipe : _____ Groupe : _____

Légende : √ applique l'action offensive

Dates des cours	Légende : √ applique l'action offensive					
	Feinter	Passer derrière	Saisir	Encercler	Dévisser, visser, pousser et tirer	Déséquilibrer l'opposant

Légende : √ applique l'action défensive

Date des cours	Légende : √ applique l'action défensive	
	Esquiver	Se défaire de la saisie ou de l'encerclement

Mes réussites sont :

Pourquoi?

Les difficultés rencontrées sont :

Pourquoi?

Mes améliorations souhaitables sont :

Nomme des activités dans lesquelles tu peux appliquer ce qu'il a appris

OUTIL D'ÉVALUATION DE L'ENSEIGNANT

Compétence : **Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques**

Cycle : 1er cycle du secondaire Groupe : _____

Légende : **+ applique l'élément observable** **√ n'applique pas l'élément observable** **Noms**	**Cote au bulletin**	**Critères d'évaluation**					
		Justification du choix de la stratégie	Exécution d'actions individuelles ajustées au but collectif		Évaluation de sa prestation, de celles de ses pairs et de la stratégie		
		Éléments observables					**Niveau d'aide**
		Explique dans ses mots les raisons de ses enchaînements d'actions	Se place et se déplace selon ses choix	Se place et se déplace selon les mouvements ou les actions de son opposant	Cerne les améliorations souhaitables	Apporte sa contribution à toutes les étapes de l'activité	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							
16.							
17.							
18.							
19.							
20.							
21.							
22.							
23.							
24.							
25.							
26.							
27.							
28.							
29.							
30.							
31.							
32.							

Note : les traces différentes et spécifiques à chaque type d'activité physique exploité durant l'année scolaire sont consignées selon une couleur différente de crayon.

OUTIL D'ÉVALUATION DE L'ENSEIGNANT (verso)

Cycle : 1er cycle du secondaire Groupe : _____

Légende : **+ applique l'élément observable** **√ n'applique pas l'élément observable** **Noms**	**Cote au bulletin**	**Critères d'évaluation**				**Niveau d'aide**
		Manifeste un esprit sportif à toutes les étapes de l'activité			Détermination des éléments pouvant être investis dans des activités ultérieures	
		Éléments observables				
		Encourage ou félicite son opposant et les pairs	Applique les règles de jeu et de sécurité	S'adresse aux pairs (partenaires ou opposant) avec politesse	Nomme des activités dans lesquelles il peut appliquer ce qu'il a appris	
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						
21.						
22.						
23.						
24.						
25.						
26.						
27.						
28.						
29.						
30.						
31.						
32.						
33.						
34.						

Note : les traces différentes et spécifiques à chaque type d'activité physique exploité durant l'année scolaire sont consignées selon une couleur différente de crayon.