Guide de l'enseignante ou enseignant

SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION
1re partie

Éducation physique et à la santé
2e année du secondaire

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

JEUX DE LUTTE

Québec

© Gouvernement du Québec, 2011
Le ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport autorise les commissions scolaires et les établissements d'enseignement privés à reproduire ce document à des fins pédagogiques, **sur support papier seulement**. Tout autre mode de reproduction ou de diffusion est interdit sans l'autorisation préalable du Ministère.

INTRODUCTION

Élaborée par la Direction de l'évaluation du MELS, la situation d'apprentissage et d'évaluation portant sur les jeux de lutte est mise à la disposition des enseignantes et enseignants des écoles secondaires du Québec afin de les soutenir dans leur pratique. Comme les apprentissages visés portent sur une activité physique relativement nouvelle, le Ministère a cru pertinent de produire une situation pour soutenir les enseignants tant sur le plan de l'apprentissage que celui de l'évaluation. Cette situation vise à exemplifier les orientations du Programme de formation, la progression des apprentissages tout en s'appuyant sur les cadres d'évaluation. Elle peut donc servir d'outil de perfectionnement pour les enseignants.

Le contenu, la progression et la démarche ont été expérimentés et validés par une enseignante auprès d'élèves de la 3e année du secondaire sur une période de huit cours consécutifs d'environ 75 minutes. Durant cette période, elle a pu constater que les élèves appréciaient particulièrement cette situation.

La question de départ de la situation reflète l'intention éducative. Les élèves, grâce aux tâches proposées, peuvent acquérir de nouvelles connaissances, développer et démontrer leur compétence, tout en approfondissant la réflexion suscitée par la question de départ. Quant à l'enseignant, la situation lui donne l'occasion d'évaluer la mobilisation des connaissances à partir de l'élaboration et l'application de plan d'action, de l'enchaînement d'actions motrices durant un match et du retour réflexif.

Comme cette situation d'apprentissage et d'évaluation est la première associée à ce type d'activités physiques et qu'elle comporte des aspects particuliers (jeux de corps à corps, aspect sécuritaire très important, manque d'équipement dans certains milieux, pas de formation initiale ni d'expérience professionnelle chez la grande majorité des enseignants, etc.), elle est plus étoffée que la plupart des situations déjà offertes. Certaines actions motrices, comme visser, dévisser, pousser-tirer, saisir, etc., y sont définies et illustrées.

Il convient de souligner que la situation proposée, incluant les tâches et les outils d'évaluation, peut être utilisée en tout ou en partie et que l'enseignant peut lui apporter les ajustements nécessaires afin qu'elle corresponde le mieux possible aux élèves de sa classe.

Vue d'ensemble du déroulement de la situation d'apprentissage et d'évaluation

Activité de combat : jeux de lutte

Préparation	Réalisation		Intégration
Cours 1 et 2	**Cours 2 à 6**	**Cours 7 et 8**	**Fin du cours 8**
Cours 1 Activation des connaissances antérieures **Tâche initiale à des fins diagnostiques** Élaboration d'un plan d'action par les élèves (fiche 1) Observation des élèves durant les matchs (annexe 6) Retour réflexif en groupe : • questionnement sur les forces et les difficultés des élèves (fiche 1) • présentation du portrait global de la classe (annexe 6) **Introduction du défi posé aux élèves** **Présentation du défi et des contraintes** (fiche 2) **Cours 2** Présentation de l'intention et des exigences Précision des contraintes de production (fiche 2) Exploitation des repères culturels	**Tâche d'acquisition et de mobilisation des connaissances** **Cours 2 (*suite*)** (fiche 3) Tâche 1 (Feinter) Tâche 2 (Feinter et saisir) **Cours 3** (fiche 3) Tâche 1 (Tirer et pousser) Tâche 2 (Choix d'enchaînement d'actions motrices) (fiche 4) **Cours 4** (fiche 3) Tâche 1 (Encercler, visser, dévisser) Tâche 2 (Choix d'enchaînement d'actions motrices) (fiche 4) **Cours 5** (fiche 3) Tâche 1 (Pratique de divers choix d'enchaînement d'actions motrices) (fiche 4) Tâche 2 (La défensive : contrer la feinte et s'esquiver) Tâche 3 (La défensive : se défaire de la saisie ou de l'encerclement) **Cours 6** (fiche 5) Tâche 1 (Introduction à l'élaboration du plan d'action) Tâche 2 (Élaboration, application et révision du plan d'action)	**Tâche évaluative de mobilisation des connaissances** Élaboration, application et évaluation du plan d'action final (fiches 6 et 7) Préparation pour l'intégration et utilisation du questionnaire portant sur le retour réflexif (fiche 7)	**Synthèse des apprentissages** Analyse des résultats et construction du jugement sur les apprentissages réalisés Animation de la synthèse, sur laquelle les élèves sont amenés à s'exprimer : • explication et présentation des réussites et des difficultés vécues (fiches 3, 6 et 7) • présentation des résultats de ses observations liées à la grille d'évaluation (annexe 8) • questionnement sur la participation et sur les réponses au questionnaire (fiche 7) • détermination des différentes autres tâches et activités physiques où il est possible de réutiliser les apprentissages (fiche 7) • établissement de liens avec la vie en société

Les compétences transversales sont au choix de l'enseignant, de l'équipe-cycle ou de l'équipe-école selon les normes et les modalités adoptées.

SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION

DISCIPLINE : Éducation physique et à la santé	Titre : Jeux de lutte	Nombre de cours : 8

COMPÉTENCE DISCIPLINAIRE :	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).

Programme de formation et Progression des apprentissages :

Savoir-faire : Déséquilibrer l'adversaire, attaquer l'adversaire qui est en déséquilibre, se déplacer en fonction de l'espace et de l'adversaire, varier la force, la vitesse et la direction de ses actions motrices et feinter, maintenir son équilibre, réagir aux actions de l'adversaire, se déplacer en fonction de l'espace et de l'adversaire, repérer des messages, émettre une variété de messages trompeurs et adaptés à l'activité.
Effectuer un échauffement ou un retour au calme en fonction de l'activité physique. Placer, utiliser et ranger le matériel de façon appropriée. Choisir un partenaire de même gabarit et de même poids que soi, s'il y a lieu.

Savoirs : Nommer les éléments techniques liés à l'exécution de différentes actions motrices selon l'activité physique pratiquée : feinter, encercler, pousser, tirer, visser, dévisser, contrer la feinte et s'esquiver, se défaire de la saisie ou de l'encerclement. Nommer les principales règles d'éthique dans le sport, les règles de sécurité lors d'une activité physique pratiquée seul ou avec d'autres et les règlements officiels ou les règles du jeu ajustées par l'enseignante ou l'enseignant selon l'activité physique pratiquée.

Savoir-être : Faire preuve de respect à l'égard de ses partenaires et de ses adversaires dans ses paroles et ses gestes. Appliquer de façon stricte et avec honnêteté les règles du jeu ou les ajustements déterminés par l'enseignante ou l'enseignant. Démontrer de la dignité et de la maîtrise de soi, peu importe l'activité physique pratiquée. Démontrer une combativité respectueuse de ses adversaires. Persévérer dans une activité malgré les difficultés et les résultats afin de se dépasser. Agir de manière responsable envers les autres.

Critères d'évaluation[1]	Éléments observables
Cohérence de la planification	• Élabore en coopération (avec un ou plusieurs partenaires) des plans d'action[1] selon les capacités des pairs et les contraintes de l'activité.
Efficacité de l'exécution[2]	• Applique les principes d'action planifiés. • Applique des principes de synchronisation. • Applique des principes de communication. • Joue le rôle prévu aux plans d'action. • Ajuste au besoin les actions motrices. • Respecte les règles de sécurité. • Manifeste un comportement éthique[3].
Pertinence du retour réflexif	▪ Évalue la démarche, les plans et les résultats. ▪ Dégage les apprentissages réalisés[4].

LES COMPÉTENCES TRANSVERSALES : Au choix de l'enseignant, de l'équipe-cycle ou de l'équipe-école selon les normes et les modalités adoptées

ÉVALUATION

L'utilisation par l'enseignant de l'outil d'évaluation et d'interprétation (annexe 8 du *Guide de l'enseignant*) repose sur ses observations et sur les traces consignées dans les outils suivants :

- Planification du plan d'action (à des fins d'évaluation) (fiche 6 du *Cahier de l'élève*)
- Autoévaluation de la production et de mes prestations (fiche 7 du *Cahier de l'élève*)

Résumé des tâches de l'élève

Les élèves auront à produire, en coopération avec un partenaire, un plan d'action en tenant compte des principes d'action et de communication qui s'appliquent dans un contexte de jeux de lutte. À cet effet, l'enseignant permettra aux élèves de s'approprier les différents éléments de la progression des apprentissages précisés dans la planification de l'enseignant. Ils auront à mettre à exécution le plan d'action durant les matchs et à apporter les ajustements nécessaires. De plus, l'élève devra respecter les règles du jeu, de sécurité, et manifester des comportements éthiques liés aux sports de combat. Par des observations sur les fiches 3, 4, 5 et 6, l'élève devra évaluer sa démarche, ses plans, ses résultats, et en dégager les apprentissages réalisés. Le plan d'action final sera présenté à l'enseignant et sera mis en application dans de courts matchs à des fins d'évaluation. Les élèves qui s'opposeront seront sélectionnés par l'enseignant.

[1] Plan d'action pour la compétence *Interagir* : stratégies issues de principes d'actions, de communication, de synchronisation, s'il y a lieu, et rôles à jouer.
[2] Même s'il y a davantage d'éléments observables associés au critère *Efficacité de l'exécution*, cela ne veut pas dire qu'il faille y accorder une importance relative plus grande ni en augmenter la pondération; il faut considérer l'ensemble des informations recueillies pour communiquer les résultats dans les bulletins.
[3] Le comportement éthique inclut l'esprit sportif, l'aide et l'entraide, l'acceptation des différences et le sens des responsabilités déterminées par l'enseignant selon la compétence.
[4] Dégager les apprentissages réalisés relève des éléments sélectionnés par l'enseignant à partir de la progression des apprentissages.

PRÉPARATION

Durée : 1 cours

Matériel :
40 tapis de gymnastique avec Velcro et rouleaux de tapis, fiches 1 et 2 du *Cahier de l'élève*, annexes 2, 3, 4, 5, 6 et 7 du *Guide de l'enseignant*, tableau ou cartons, vidéo d'un match de lutte, lecteur de DVD et téléviseur, affiches sur les règles de sécurité et les comportements éthiques

Description :
Remarque. – Avant chaque séance d'activité physique, il est essentiel que les élèves effectuent un échauffement approprié et qu'ils nomment les règles d'éthique et de sécurité (voir annexes 3, 4 et 5 du Guide de l'enseignant*).*

COURS 1

Informer les élèves que lors des prochains cours, la lutte sera le moyen d'action utilisé pour développer la compétence *Interagir.*

Questionner les élèves sur leurs connaissances antérieures en rapport avec la lutte :

- Quel est le but de cette activité physique?
- Quelles stratégies avez-vous déjà apprises dans ce type d'activité physique?
- Comment peut-on tromper l'adversaire?
- 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.)?

Consigner l'information au tableau ou sur un carton affiché au mur et expliquer les règles de sécurité et les comportements éthiques (voir annexes 4 et 5 du *Guide de l'enseignant*).

<u>TÂCHE INITIALE À DES FINS DIAGNOSTIQUES :</u>

Remettre les cahiers aux élèves et leur expliquer le but et le contenu de la tâche initiale à l'aide de la fiche 1 de planification du plan d'action pour leur faire prendre conscience des réussites et des difficultés relatives à :

- leur capacité à élaborer un plan d'action;
- leur capacité à s'opposer en activité de combat selon leurs niveaux technique et tactique;
- leur capacité à observer les réussites et les difficultés de leur opposant.

1- Diviser la classe en équipes de deux élèves de même gabarit et à peu près de même capacité physique;
2- Répartir les équipes sur deux épaisseurs de tapis de gymnastique (voir annexe 2 du *Guide de l'enseignant*);
3- Demander aux élèves d'élaborer un plan d'action à partir de ce qu'ils connaissent de la lutte en coopération avec un partenaire (l'entraide est une manière efficace pour partager les connaissances antérieures);
4- Faire s'opposer les élèves dans un premier match d'environ 1 à 3 minutes;
5- Demander aux élèves d'ajuster leur plan au besoin selon le résultat du premier match;
6- Faire jouer un deuxième match de même durée;
7- Demander aux élèves, après ce match, de relever sur la fiche 1 leurs forces et leurs difficultés respectives selon le résultat obtenu ainsi que les pistes de solutions et les apprentissages à réaliser.

Observer les élèves durant les matchs et dresser un portrait global de la classe à l'aide de l'annexe 6 du *Guide de l'enseignant*.

Regrouper les élèves après les matchs et les amener dans une démarche réflexive sur leurs réussites et leurs difficultés en posant quelques questions selon les exemples suivants :

- Quelles ont été vos réussites et quelles difficultés avez-vous rencontrées?
- Avez-vous réussi à élaborer un plan d'action?
- L'avez-vous mis en application dans le jeu? A-t-il été efficace?
- Avez-vous observé les réussites et les difficultés de votre adversaire?
- Quels sont les comportements éthiques à manifester et les règles de sécurité à respecter?

Remarque. – Afin de pouvoir se servir de cette information lors du prochain cours, il est avantageux de consigner sur un carton les différentes réponses des élèves et de les compléter au besoin. Présenter deux ou trois plans d'action d'élèves afin d'expliquer les difficultés rencontrées.

Présenter le défi posé aux élèves par la question suivante :

« *Comment pourriez-vous interagir contre votre opposant de façon à le déjouer, à le déséquilibrer et à l'amener au sol?* »

Demander aux élèves de répondre à cette question. Consigner l'information au tableau ou sur un carton et amener les élèves à établir des liens entre les réponses, celles liées aux connaissances antérieures, celles liées aux réponses données à la suite des matchs réalisés et les composantes de la compétence *Interagir*. Au besoin, présenter une vidéo d'un match de lutte et demander aux élèves d'observer les actions exécutées en attaque et en défense. Questionner à nouveau les élèves afin de compléter les réponses.

Présenter le défi et les contraintes en demandant aux élèves de lire la fiche 2 de leur cahier.

Répondre aux questions de compréhension.

COURS 2

Présenter l'intention liée à cette situation d'apprentissage et d'évaluation.

Présenter les critères d'évaluation et les éléments observables (voir annexe 8 du *Guide de l'enseignant*).

Préciser d'autres contraintes de production (voir aussi la fiche 2 du *Cahier de l'élève*) :

- Les matchs de jeux de lutte se dérouleront essentiellement sur deux épaisseurs de tapis de gymnastique (voir annexe 2 du *Guide de l'enseignant*);
- Les élèves qui s'opposeront seront sélectionnés et jumelés selon le même gabarit et les mêmes capacités technique et tactique;
- Chaque équipe sera jumelée à une autre équipe dans le but d'être observée et d'observer un partenaire afin de lui donner une rétroaction et de l'aider à élaborer son plan d'action.

Exploitation des repères culturels :

1- Demander aux élèves de s'informer sur l'historique de la lutte au Québec, les athlètes qui se sont illustrés aux différentes compétitions nationales et internationales, la distinction entre la lutte gréco-romaine, la lutte libre et la lutte féminine, etc.;
2- Durant les prochains cours, poser des questions aux élèves en rapport avec ces éléments d'information trouvés dans la littérature ou sur Internet (suggestion : un élément différent par cours).

RÉALISATION

Durée : 7 cours

Matériel :
40 tapis de gymnastique avec Velcro et rouleaux de tapis, 16 foulards, tableau, 6 chronomètres, annexes 2, 3, 4, 5, 7 et 8 du *Guide de l'enseignant*, fiches 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7 du *Cahier de l'élève*, cartons sur chaque action offensive et défensive, vidéo d'un match de lutte, lecteur de DVD et téléviseur et 16 crayons

Description :

Déroulement général pour chacun des cours 2 à 6

Au début de chaque cours :

- Remettre les copies du *Cahier de l'élève*;
- Questionner les élèves sur le contenu du cours précédent afin de leur faire prendre conscience du chemin parcouru et des apprentissages à réaliser pour relever le défi en référence à la fiche 3 du *Cahier de l'élève*;
- Afficher diverses ressources au mur du gymnase ou les rendre disponibles sur un ordinateur portable afin d'aider les élèves à exécuter des actions motrices, différentes figures gymniques, différentes actions de jonglerie, de sauts à la corde, etc.;
- Amener les élèves à nommer les règles de sécurité et les comportements éthiques à adopter en rapport avec les éléments du savoir-être et compléter les réponses au besoin en référence aux annexes 4 et 5 du *Guide de l'enseignant*.

Durant chaque cours :

- Amener les élèves à utiliser leur liste de vérification pour structurer leur travail et s'assurer de respecter les contraintes liées au défi (fiche 3 du *Cahier de l'élève*);
- Amener régulièrement les élèves à réfléchir sur les liens à établir entre les éléments suivants : leurs forces, leurs difficultés indiquées sur la fiche 1 du *Cahier de l'élève*, le choix des actions motrices et des principes d'action, le défi décrit sur la fiche 2 du *Cahier de l'élève*. À la suite de cette démarche, amener les élèves à réviser le contenu de leur plan d'action au fur et à mesure des apprentissages réalisés à partir du cours 3 et en tenant compte des contraintes;
- Poser des questions aux élèves en rapport avec leur recherche sur les repères culturels et les amener à établir des liens avec le défi posé;
- Porter constamment attention au respect des règles de sécurité et à la manifestation de comportements éthiques et intervenir au besoin.

À la fin de chaque cours :

- Regrouper les élèves afin de les questionner sur les apprentissages réalisés, les problèmes éprouvés, leur intérêt, leur niveau de motivation et les besoins pour le prochain cours;
- Demander aux élèves de faire le point en utilisant la liste de vérification insérée dans le *Cahier de l'élève* (fiche 3) et les amener à prévoir ce qu'ils feront au prochain cours afin de leur faire prendre conscience du chemin parcouru et des apprentissages à réaliser pour relever le défi;
- Ramasser toutes les copies du *Cahier de l'élève*.

COURS 2 (*Suite*)

<u>TÂCHES D'ACQUISITION ET DE MOBILISATION DES CONNAISSANCES :</u>

Tâche 1 (Feinter)

Questionner les élèves sur la notion de feinte (voir le glossaire à l'annexe 10 du *Guide de l'enseignant*) et leur demander de donner des démonstrations en lien avec les apprentissages réalisés au primaire en exploitant l'exemple et le contre-exemple dans diverses activités vécues antérieurement (exemples : dans les jeux de poursuite, dans l'exécution du démarquage ou de la feinte de passe). Consigner les réponses au tableau ou sur un carton.

Présenter aux élèves la figure de la page suivante en précisant les apprentissages à réaliser en fonction des trois principes d'action lors d'une activité de combat et du principe de communication. Ces quatre principes vont s'appliquer à travers l'exécution de la feinte.

FIGURE 1	
Principe de communication (Émission de messages trompeurs et adaptés à l'activité) **Feinter l'opposant**	**Principes d'action lors d'activités de combat**
- Conserver sa position de base - Se positionner près de l'adversaire (environ 1 mètre) - Exécuter une combinaison de mouvements avec les membres supérieurs et de déplacements latéralement et frontalement en pas chassés en effectuant 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 prendre le foulard	• Se déplacer en fonction de l'espace et de l'adversaire • Varier la force, la vitesse et la direction de ses actions motrices • Réagir aux actions de l'adversaire
Le moment est jugé opportun lorsque l'opposant est déplacé et en position vulnérable, ce qui augmente les chances de l'attaquant de prendre le foulard.	

Expliquer au besoin que la feinte est une communication trompeuse dans le but de déjouer l'opposant.
Expliquer la tâche suivante pour appliquer la feinte dans les actions motrices à exécuter contre l'adversaire :

1. Les mêmes équipes que la dernière fois sont réunies;
2. Selon la même procédure, une équipe s'oppose tandis que l'autre équipe observe les joueurs durant la partie;
3. Un joueur place un foulard dans sa ceinture au milieu du bas de son dos, dans un de ses bas et à l'épaule sous le t-shirt. La moitié de la longueur du foulard doit être à l'extérieur de l'endroit où il est placé (le foulard peut être fixé ou remplacé par une épingle à linge);
4. Les opposants se placent sur les tapis face à face et débutent par un salut ou une poignée de main;
5. Au signal donné par l'arbitre, le joueur n'ayant pas de foulards exécute des feintes afin de prendre un des trois foulards de son adversaire ou les trois foulards;
6. La partie dure 1 minute, après quoi les élèves changent de rôle selon la procédure suivante :

1re partie	Joueur A possède les foulards.	Joueur B attaque.
2e partie	Joueur C possède les foulards.	Joueur D attaque.
3e partie	Joueur B possède les foulards.	Joueur A attaque.
4e partie	Joueur D possède les foulards.	Joueur C attaque.

Regrouper les élèves lorsque les matchs sont terminés et leur demander de nommer les différentes façons utilisées pour feinter l'adversaire et pour contrer la feinte.
Amener les élèves à déterminer, à partir de leurs réponses et à l'aide d'exemples et de démonstrations, les caractéristiques de la feinte, à savoir une combinaison d'éléments inscrits dans la figure 1.

Demander aux élèves de reprendre les quatre matchs en appliquant ces éléments et les divers choix d'actions liées à la feinte.
Demander aux membres des équipes qui observent les joueurs durant les matchs de repérer l'application des caractéristiques liées à la feinte.
Permettre aux élèves de réguler afin d'apprendre à appliquer les éléments liés à la feinte.

Tâche 2 (Feinter et saisir)
Profiter de l'occasion pour questionner les élèves sur la notion de saisir et de niveau d'exécution (voir annexes 2 et 10 du *Guide de l'enseignant*).

Amener les élèves à 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 d'agir pour le déséquilibrer. Présenter le lien entre cette action offensive et le principe d'action concerné à l'aide de la figure 2.

FIGURE 2	
Action offensive	**Principe d'action lors d'activités de combat**
Saisir	Varier la force, la vitesse et la direction de ses actions motrices

Profiter de l'occasion pour expliquer aux élèves les divers choix relatifs aux différentes parties du corps à saisir selon la réaction de l'opposant à l'aide d'une démonstration ou de la figure 3.

FIGURE 3		
Enchaînement d'actions motrices		
Action 1	**Action 2**	
Feinter →	Saisir →	L'avant-bras
		Le poignet
		Le genou (derrière)
		La cheville (derrière)

Expliquer la tâche suivante concernant l'enchaînement d'une feinte suivie de la saisie. Les équipes peuvent être les mêmes ou modifiées selon le cas. Les élèves auront à enchaîner la feinte et l'action de saisir une partie du corps de l'adversaire en variant chaque fois le niveau et la partie du corps à saisir, en se rapportant à la figure 3.
Amener les élèves qui s'opposent à s'entendre pour déterminer celui qui sera l'attaquant durant 1 à 2 minutes avant d'inverser les rôles. La procédure relative aux quatre matchs demeure.

COURS 3

Tâche 1 (Tirer et pousser)
Questionner les élèves sur les notions de tirer et pousser (voir annexe 10 du *Guide de l'enseignant*). Expliquer ces notions à l'aide de démonstrations et les amener à établir des relations avec les principes d'action selon la figure 4.

FIGURE 4	
Actions offensives	**Principes d'action lors d'activités de combat**
Tirer et pousser	• Varier la force, la vitesse et la direction de ses actions motrices • Déséquilibrer l'adversaire

Appliquer la même procédure pour cette tâche que pour les tâches décrites précédemment :

- Position de départ :
  - L'élève, situé face à son opposant, place le côté extérieur du pied droit en contact avec le côté extérieur du pied droit de son opposant.
  - Les deux opposants se tiennent par le poignet de la main droite.
- Le but est de déséquilibrer l'opposant en feintant de tirer ou de pousser ou en combinant les deux actions motrices de façon soudaine et dans diverses directions : vers l'avant, vers l'arrière, vers le côté droit ou gauche.
- Le match est arrêté lorsqu'un des opposants est déséquilibré. Par la suite, le match reprend à partir de la position de départ.
- Le match dure 1 minute.

Regrouper les élèves, les questionner sur les réussites et les difficultés et les amener à partager les trucs pour feinter lors de l'exécution des actions de pousser et de tirer.

Tâche 2 (Choix d'enchaînement d'actions motrices)
Expliquer la tâche suivante qui va concerner divers choix d'enchaînement d'actions motrices selon la figure 5 à présenter aux élèves. Ceux-ci auront à exécuter une feinte et à enchaîner deux actions : saisir une partie du corps de l'opposant selon la ou les parties du corps laissées vulnérables par l'opposant et pousser ou tirer ou combiner les deux actions motrices afin de déséquilibrer l'opposant. Afin de planifier la pratique d'enchaînement, amener les élèves à consigner, sur la fiche 4 du *Cahier de l'élève*, le choix de leurs actions motrices.

FIGURE 5				
Enchaînement d'actions motrices				
Action 1	**Action 2**		**Action 3**	**Action 4**
Feinter	Saisir	L'avant-bras	Pousser	Déséquilibrer et amener au sol
		Le bras	Tirer	
		Le genou (derrière)	Tirer	
		La cheville (derrière)		

Cette tâche pourra être répétée à quelques reprises selon les difficultés observées et les apprentissages à réaliser.

COURS 4

Tâche 1 (Encercler, visser, dévisser)
Questionner les élèves sur les notions d'encercler, de visser et de dévisser à l'aide d'exemples de la vie courante. Expliquer ces notions à l'aide de démonstrations (voir annexes 2 et 10 du *Guide de l'enseignant*) et les amener à établir des relations avec les principes d'action selon la figure 6.

FIGURE 6	
Actions offensives	**Principes d'action lors d'activités de combat**
Encercler, visser, dévisser	• Varier la force, la vitesse et la direction de ses actions motrices • Déséquilibrer l'adversaire

Expliquer aux élèves qu'ils auront à enchaîner la feinte (action 1), l'action d'encercler (action 2) une partie du corps de l'adversaire en variant chaque fois le niveau et la partie du corps à encercler, suivie de l'action de visser et de dévisser (action 3) pour déséquilibrer l'opposant et l'amener au sol (action 4) selon la figure 7.

FIGURE 7				
Enchaînement d'actions motrices				
Action 1	**Action 2**		**Action 3**	**Action 4**
Feinter	Encercler (de face)	Les membres supérieurs	Visser dévisser	Déséquilibrer et amener au sol
		Les membres inférieurs		

Les équipes peuvent être les mêmes ou modifiées selon le cas. La même procédure concernant les quatre matchs s'applique.

Tâche 2 (Choix d'enchaînement d'actions motrices)
Expliquer la tâche suivante qui va concerner divers choix d'enchaînement d'actions motrices selon la figure 8 à présenter aux élèves. Ceux-ci auront à exécuter une feinte et à enchaîner trois autres actions motrices selon leur choix et la réaction de l'adversaire.

FIGURE 8				
Enchaînement d'actions motrices				
Action 1	**Action 2**		**Action 3**	**Action 4**
Feinter	Saisir	L'avant-bras	Pousser	Déséquilibrer et amener au sol
		Le bras	Tirer	
		Le genou (derrière)	Tirer	
		La cheville (derrière)		
	Encercler (de face)	Les membres supérieurs	Visser dévisser	
		Les membres inférieurs		

Afin de planifier la pratique d'enchaînement, amener les élèves à consigner, sur la fiche 4 du *Cahier de l'élève*, le choix des actions motrices.
Les équipes peuvent être les mêmes ou modifiées selon le cas. La même procédure concernant les quatre matchs s'applique.

COURS 5

Tâche 1 (Pratique de divers choix d'enchaînement d'actions motrices)
Amener les élèves à pratiquer divers choix d'actions motrices selon les modalités décrites dans la 2e tâche du cours précédent. Regrouper les élèves, les questionner sur les réussites et les difficultés et les amener à partager les trucs pour feinter lors de l'exécution des actions de pousser et de tirer ainsi que de visser et de dévisser. Au besoin, revenir sur la compréhension et la pratique de certaines actions motrices qui présentent des difficultés généralisées. Afin de planifier la pratique d'enchaînement, amener les élèves à consigner, sur la fiche 4 du *Cahier de l'élève*, le choix des actions motrices.

Tâche 2 (La défensive : contrer la feinte et s'esquiver)
Questionner les élèves sur la manière de contrer une feinte et de s'esquiver à l'aide d'une ou de deux démonstrations et de l'annexe 10 du *Guide de l'enseignant*. Utiliser ce moyen pour amener les élèves à relever les éléments permettant de contrer la feinte et de s'esquiver à l'aide de la figure 9.

FIGURE 9	
Actions défensives Contrer la feinte et s'esquiver	**Principes d'action lors d'activités de combat**
- Conserver sa position de base - Conserver son équilibre (principes d'équilibration) - Observer les yeux de l'adversaire - Conserver une certaine distance de l'adversaire	Se déplacer en fonction de l'espace et de l'adversaire
- Réagir rapidement à l'attaque de l'adversaire (bloquer la tentative de saisie, déplacer rapidement la partie du corps visée par l'attaquant, s'éloigner rapidement de l'attaquant, etc.)	Réagir aux actions de l'adversaire

Expliquer le déroulement et les principes d'action à apprendre dans cette tâche, à savoir :

1. Les équipes peuvent être maintenues ou modifiées selon le cas;
2. Les élèves vont jouer les deux rôles : attaquant et défenseur;
3. Le défenseur va apprendre à contrer la feinte et à esquiver les attaques de l'adversaire en appliquant les éléments présentés dans la figure 9;
4. Les membres des équipes qui observent les joueurs doivent, durant les matchs, repérer l'application des caractéristiques liées aux actions de contrer la feinte et de s'esquiver.

Lors des changements d'équipes, les observateurs informent les joueurs des forces et des difficultés observées au sujet de l'exécution des actions motrices en lien avec les éléments d'apprentissage.

Tâche 3 (La défensive : se défaire de la saisie ou de l'encerclement)

Remarque. – Ces actions motrices sont enseignées et pratiquées si le temps le permet au regard du nombre de cours restant et des éléments antérieurs à intégrer.

Questionner les élèves sur la manière de se défaire de la saisie ou de l'encerclement à l'aide d'une ou de deux démonstrations. Utiliser ce moyen pour amener les élèves à relever les éléments permettant de se défaire de la saisie ou de l'encerclement à l'aide de la figure 10.

FIGURE 10	
Actions défensives **Se défaire de la saisie ou de l'encerclement**	**Principes d'action lors d'activités de combat**
Pour se défaire de la saisie d'une partie du haut du corps : • Exécuter une circumduction de la partie du corps saisie pour s'en défaire ou saisir le poignet de l'attaquant et, avec force, retirer sa main de la saisie Pour se défaire de la saisie d'une partie du bas du corps : • Pivoter pour forcer l'attaquant à lâcher la saisie ou l'encercler à la hauteur de son dos pour le déséquilibrer	Réagir aux actions de l'adversaire Varier la force, la vitesse et la direction de ses actions motrices

Expliquer le déroulement et les principes d'action à apprendre dans cette tâche selon la même procédure que la tâche précédente.

COURS 6

Tâche 1 (Introduction à l'élaboration du plan d'action)

1- Expliquer aux élèves la démarche d'élaboration d'un plan d'action en simulant un match à l'aide de deux élèves qui s'affrontent;
2- Amener les élèves à observer les actions motrices exécutées en attaque et en défense par chaque joueur et ainsi relever les réussites et les difficultés de chaque joueur;
3- Questionner les élèves sur les actions motrices à privilégier lors d'un prochain match, à partir des observations réalisées précédemment;
4- Expliquer aux élèves comment élaborer un plan d'action à partir des réponses obtenues ou consignées par eux-mêmes à l'aide de la fiche 5 du *Cahier de l'élève* présentée sur un tableau ou un écran dans un grand format.

Tâche 2 (Élaboration, application et révision du plan d'action)

1- Amener les élèves à affronter des élèves d'autres équipes correspondant à leur niveau de jeu. À tour de rôle, certaines équipes jouent un match pendant que d'autres observent et notent les réussites et les difficultés en utilisant la fiche 5 du *Cahier de l'élève*. Demander aux élèves des équipes jumelées de s'associer (un élève de l'équipe qui s'opposera à un élève de l'équipe en observation) dans le but de coopérer à l'élaboration du plan;
2- Demander aux élèves associés d'élaborer une stratégie pour affronter l'élève observé en utilisant la fiche 5 du *Cahier de l'élève*. Exigence : dans le but de gagner le prochain match, relever la feinte ainsi qu'au moins trois actions motrices (deux à l'offensive et une à la défensive) en relation avec les réussites et les difficultés de l'opposant;
3- Demander aux élèves d'appliquer la stratégie prévue dans un contexte d'un match de 2 minutes;
4- Les opposants d'une équipe s'entendent pour désigner l'attaquant et le défenseur en alternance pour chacun des matchs;
5- Les matchs peuvent se dérouler selon les options suivantes :
   - Les deux opposants s'attaquent;
   - 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;
   - Le défenseur peut aussi simuler certaines difficultés afin d'aider l'attaquant à appliquer son plan d'action;
   - Les matchs peuvent être organisés à l'intérieur d'un tournoi;
6- À la fin du match, les observateurs livrent leurs commentaires aux élèves observés; après ce premier match, les élèves en observation se placent en opposition selon les mêmes modalités décrites précédemment;
7- Amener ensuite les élèves à ajuster leur stratégie, s'il y a lieu, en prévision d'un prochain match en utilisant la fiche 5 du *Cahier de l'élève*;
8- Prévoir, au besoin, un retour réflexif sur les apprentissages des actions motrices en attaque et en défense et des principes d'action et de communication;
9- Amener les élèves à répéter la même démarche en jouant un autre match contre le même élève en utilisant la fiche 5;
10- Répéter la même procédure pour un troisième match;
11- Observer les élèves, questionner, donner des rétroactions et prodiguer des conseils;
12- 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. La figure 11 précise l'alternance des rôles au regard de chacun des matchs :

FIGURE 11		
Équipe 1	**Équipe 2**	**Durée**
Le joueur attaquant A contre le joueur en défense B	En observation	2 min
Équipe 2	**Équipe 1**	
Le joueur attaquant A contre le joueur en défense B	En observation	2 min
Équipe 1	**Équipe 2**	
Le joueur attaquant B contre le joueur en défense A	En observation	2 min
Équipe 2	**Équipe 1**	
Le joueur attaquant B contre le joueur en défense A	En observation	2 min

Cette séquence peut être reprise dès le début tant et aussi longtemps que le temps le permet selon la planification de l'enseignant. Au cours de cet exercice, les joueurs peuvent changer d'équipe pourvu que le gabarit et la capacité physique des élèves qui s'opposent soient semblables.

COURS 7 et 8

TÂCHE ÉVALUATIVE DE MOBILISATION DES CONNAISSANCES

Évaluer les élèves selon la même organisation quant à la formation des équipes et l'affectation d'un partenaire collaborateur à l'élaboration du plan d'action. Utiliser la procédure suivante :

1. Prendre connaissance du plan d'action (fiche 6 du *Cahier de l'élève*) de chacun des opposants rencontrés individuellement;
2. S'assurer de maîtriser la compréhension des éléments de l'outil d'interprétation lié à la légende de la grille d'évaluation (annexe 7, recto verso, du *Guide de l'enseignant*);
3. Observer les élèves à tour de rôle en situation de match à l'aide de la grille d'évaluation de l'enseignant (annexe 8 du *Guide de l'enseignant*) afin de vérifier si les joueurs appliquent leur plan;
4. Consigner les traces selon l'application des éléments observables indiqués sur la grille. Durant l'évaluation, ne pas aider les élèves, sinon en prendre note dans la grille d'évaluation de l'enseignante ou enseignant.

L'enseignant à la possibilité d'utiliser un barème selon les normes et les modalités adoptées pour interpréter les traces accompagnant la grille d'évaluation afin d'établir le résultat en pourcentage pour la communication aux bulletins (annexe 9 du *Guide de l'enseignant*).

Remarque. – Durant l'évaluation, les élèves en attente s'exercent aux divers enchaînements d'actions motrices appris. Les autres élèves déjà évalués se préparent pour l'intégration (analyser l'ensemble des résultats, porter un jugement sur les apprentissages réalisés et répondre aux questions de la fiche 7 du Cahier de l'élève *portant sur le retour réflexif).*

INTÉGRATION

Durée : 15 à 20 minutes

Matériel :
Annexe 8 du *Guide de l'enseignant*, fiches 3, 6 et 7 du *Cahier de l'élève*, tableau ou carton

Description :

Fin du cours 8

Demander aux élèves d'analyser l'ensemble des résultats et de porter un jugement sur les apprentissages réalisés. Ensuite, leur demander de partager les difficultés ou les réussites vécues à l'intérieur de l'équipe.

Animer la synthèse des apprentissages :

1- Amener les élèves à expliquer et à présenter les réussites et les difficultés vécues ainsi que les apprentissages réalisés en se référant aux traces consignées dans les fiches 3 et 6 du *Cahier de l'élève*;
2- Présenter aux élèves les résultats de ses observations liés à la grille d'évaluation de l'enseignant (annexe 8 du *Guide de l'enseignant*). Leur faire part de ses commentaires sur le travail fait par chacune des équipes;
3- Questionner les élèves sur leur participation et sur les réponses à la question de la fiche 7 du *Cahier de l'élève* portant sur la réutilisation des règles de sécurité, des comportements éthiques, des principes d'action et de communication ainsi que leur capacité à s'opposer[1] dans d'autres tâches ou activités physiques et dans la vie en société.

Remarque. – L'enseignant peut se réserver du temps pour questionner les élèves et ajouter ses commentaires sur la situation d'apprentissage et d'évaluation, la démarche qu'ils ont mise en œuvre, les perceptions qui se sont modifiées, les éléments qu'ils pourront réinvestir dans leur vie personnelle.

[1] Cette question doit faire l'objet d'une rétroaction à l'élève, mais ne doit pas être considérée dans les résultats communiqués à l'intérieur des bulletins.

Médiagraphie

Livres et publications

CECM, Fondement III, *Environnement social, Thème : opposition*, Montréal, Service de la formation générale, 1993.

Commission scolaire de Le Gardeur, *L'opposition par des jeux de corps à corps et de lutte*, document créé par Gérard Labrosse et Claude Robillard, Repentigny, 1996.

EICHELBRENNER, Daniel, *Jeux de lutte, 52 jeux pour l'école élémentaire*, Paris, Édition Revue EPS, 1992.

Table régionale en éducation physique, *Glossaire des termes en éducation physique*, document créé par Luc Ducharme, Germain Richer, Claude Robillard, Clarence Tourangeau et Robert Villeneuve, Repentigny, 1989.

Ressource électronique

Jeux olympiques Pékin 2008, Lutte, Olympisme
http://www.01men.com/contenu/4878/01men_JO_2008/lutte-olympisme

Avec la collaboration d'enseignants de la Commission scolaire des Affluents, Service des ressources éducatives au secondaire.

ANNEXE 1

Éléments pédagogiques à considérer pour l'enseignement de la situation d'apprentissage et d'évaluation *Jeux de lutte*

- Les tâches planifiées selon les différents cours permettent aux élèves d'acquérir des ressources essentielles pour relever le défi posé.
- Lorsque l'enseignant présente les actions offensives ou défensives à enchaîner, il est plus facile pour les élèves de les visualiser, de les comprendre et d'établir des liens au fur et à mesure à l'aide de cartons sur lesquels les mots sont inscrits et fixés au mur ou sur un tableau (voir figure 5 de la page 11, tâche 2).
- À partir du cours 3 et durant les autres cours, entraîner les élèves à observer les réussites et les difficultés de chacun durant les matchs.
- Au début de chaque cours, revenir sur les notions et les actions motrices enseignées lors du cours précédent.
- Présenter la liste de vérification en cours d'apprentissage (fiche 3 du *Cahier de l'élève*) dès le début du 2e cours et inciter les élèves à l'utiliser pour chacune des tâches des cours suivants.
- Durant la présentation des différentes tâches, tout au cours de la situation d'apprentissage et d'évaluation, demander à l'opposant en situation de défense de s'opposer à environ 50 % de sa capacité avec une contrainte (exemple de contrainte : main dans le dos), ce qui favorise l'apprentissage de l'attaquant.
- Durant les explications, les démonstrations, au début de chaque cours ou avant les matchs, rappeler les règles du jeu, de sécurité et de l'esprit sportif.
- Pour tous les matchs, les élèves de gabarit et de capacité physique semblables sont affectés aux mêmes tapis et, pour chacun des matchs, un arbitre et un chronométreur sont nommés.
- Durant les matchs, un, deux ou trois temps d'arrêt peuvent être prévus pour une ou plusieurs des raisons suivantes :
  - rappeler la notion, l'action motrice ou l'enchaînement enseigné;
  - rappeler les règles de sécurité ou d'éthique à respecter;
  - démarrer une démarche réflexive dans le cas de difficultés généralisées.
- À la suite de chacune des tâches d'apprentissage d'une notion et d'actions motrices offensives ou défensives, lors du retour réflexif, regrouper les élèves et les questionner sur les réussites et les difficultés vécues et observées ainsi que sur la compréhension de la notion, de l'action motrice ou de l'enchaînement des actions motrices appliqué. Au besoin, consigner l'information au tableau ou sur un carton.
- À l'aide de la figure suivante, amener les élèves à établir des liens entre les différents principes d'action et de communication et les actions offensives et défensives.

PRINCIPES		**Actions offensives**						**Actions défensives**
		Feinter	Saisir	Pousser et tirer	Encercler	Visser et dévisser	Déséquilibrer et amener au sol	Contrer la feinte et s'esquiver
Principes de communication	Émettre une variété de messages trompeurs et adaptés à l'activité	x						
Principes d'action lors d'activités de combat	Déséquilibrer l'adversaire			x		x	x	
	Se déplacer en fonction de l'espace et de l'adversaire	x						x
	Varier la force, la vitesse et la direction de ses actions motrices	x	x	x	x	x		x
	Maintenir son équilibre							x
	Attaquer l'adversaire qui est en déséquilibre						x	
	Réagir aux actions de l'adversaire	x						x

Règles de sécurité

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

- Lorsque l'élève déséquilibre son opposant, il doit maintenir le contact avec lui pour éviter les chutes brutales et les risques de blessures;
- Attention de ne pas se blesser **:** l'élève essaie de déséquilibrer son opposant pour apprendre et pour le plaisir;
- Il est interdit de saisir la tête de son opposant et d'agir contre le mouvement d'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 au gabarit physique des deux opposants. Il doit **obliger** les élèves à choisir leur opposant selon la similarité de la taille et du poids.

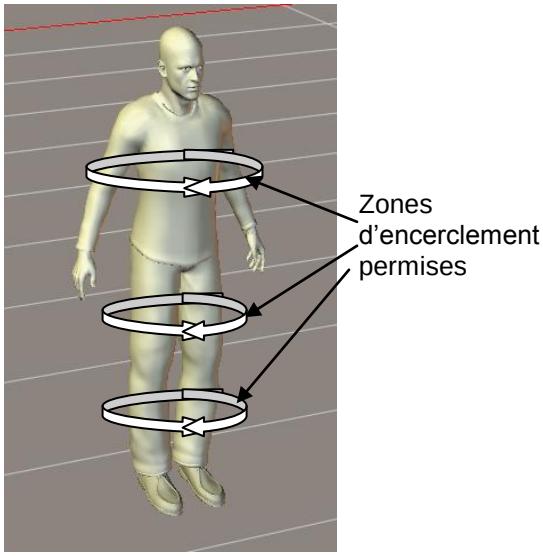
Le port de souliers de course est interdit. Aucun élève ne devrait porter un quelconque objet susceptible de blesser l'adversaire tels un collier, un bracelet, une prothèse, une bague ou des boucles d'oreille. Les ongles devront être coupés court. Toutes les activités de ce type doivent se réaliser sur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

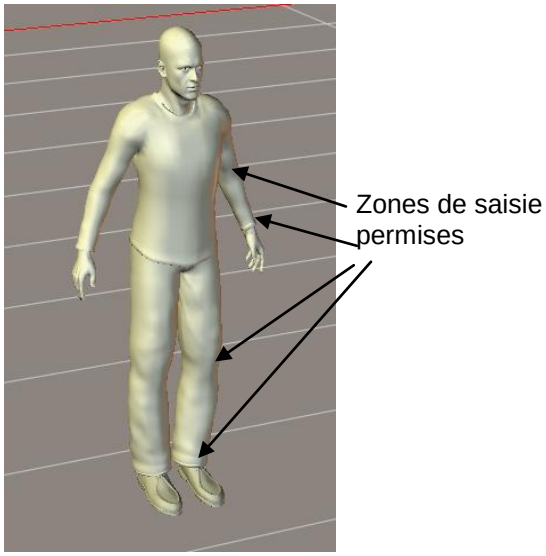
Note à l'enseignant
La surface matelassée devrait être suffisamment grande pour que les opposants ne se retrouvent pas sur le plancher. Utiliser des tapis avec Velcro pour éviter qu'ils se déplacent durant les activités. Si vous ne pouvez pas disposer de tapis avec Velcro en nombre suffisant, placez-les dans le pourtour de la surface à couvrir et placez 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 choisies par l'enseignante ou enseignant, un cercle de 2,5 mètres de diamètre peut être tracé au centre de la surface matelassée avec de la craie à tableau. L'observation étant à privilégier, des outils d'évaluation et des crayons seront à la disposition des élèves.

Les zones de saisie ou d'encerclement

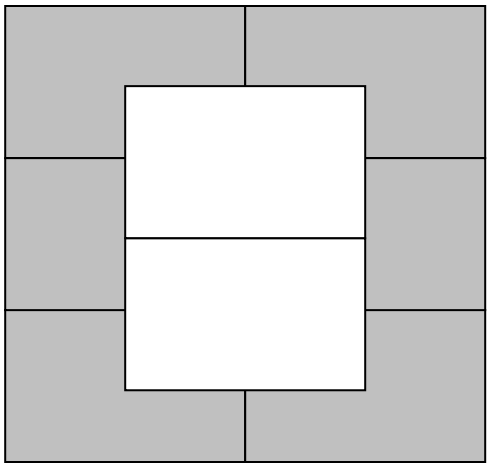
Les figures suivantes précisent les zones de saisie et d'encerclement permises. **Le cou, la tête ainsi que les hanches sont des zones exclues de tout contact**.





Disposition des tapis

- 8 tapis pour 5 ateliers (environ 6 élèves par atelier)



Les aires de combat sont formées de 6 tapis avec Velcro ou de rouleaux de tapis au sol et de 2 tapis placés sur les 6 tapis.

Pour commencer les combats, les élèves se placent au centre des tapis, et les matchs se déroulent uniquement sur les deux tapis centraux. Dans le cas où les opposants se déplacent à l'extérieur de ces deux tapis centraux, l'arbitre siffle, le combat arrête et il est repris au centre.

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. Ils devront surtout solliciter les articulations des membres supérieurs et inférieurs ainsi que du cou.

1. Roulades rapides vers l'avant et l'arrière;
2. Déplacements rapides en position de base et en pas chassés vers l'avant, l'arrière, de côté et en diagonale;
3. Enchaînements des actions motrices indiquées aux points 1 et 2 avec des pivots;
4. Face à face avec un partenaire, poser ses mains sur les épaules de l'autre, pousser alors que l'autre résiste à 25 %, 50 % et 100 % de sa force. L'exercice se répète à tour de rôle sur une distance de 3 mètres.

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 : en position de base (demi-flexion des membres inférieurs, membres supérieurs placés vers l'avant) et en position groupée :

- rouler vers l'avant et vers l'arrière;
- 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 le côté à partir de la position de base en frappant vigoureusement le tapis avec un avant-bras avant le contact du corps avec le tapis afin de briser la chute;
- chuter vers l'arrière avec réception sur les fesses, en rapprochant le menton de la poitrine, et allonger les membres supérieurs pour arrêter la rotation vers l'arrière;
- chuter vers l'arrière à partir de la position de base en frappant vigoureusement le tapis avec les avant-bras avant le contact du dos avec le tapis afin de briser la chute;
- chuter en roulant vers l'arrière en déposant ses fesses sur le sol, puis incliner sa tête sur un côté et continuer la roulade en passant ses membres inférieurs du côté opposé à sa tête, vers l'avant, en déposant son omoplate sur le tapis et en roulant pour revenir sur ses pieds.

2.- En équipe de deux, un partenaire est placé en position debout face à l'autre placé en position de base. Le partenaire en position debout pousse l'autre, et ce dernier chute vers l'avant, l'arrière et le côté en appliquant les actions motrices indiquées au point 1.

3.- En équipe de deux, un partenaire est placé en position debout, l'autre est placé en position de base, puis en position groupée. Le partenaire en position debout pousse l'autre. Ce dernier chute et roule vers l'arrière en déposant ses fesses sur le sol, puis il incline sa tête sur un côté et continue la roulade en passant ses membres inférieurs du côté opposé à sa tête, vers l'avant en déposant son omoplate sur le tapis et en roulant pour revenir sur ses pieds. Reprendre la même activité, mais celui qui roule ou chute doit le plus rapidement possible reprendre la position de base pour s'équilibrer.

LES RÈGLES DE SÉCURITÉ

Responsabilités de l'élève
1. M'assurer que j'ai bien compris les règles de sécurité.
2. Éviter tout comportement de brutalité ou antisportif.
3. Maintenir le contact lorsque je déséquilibre mon opposant pour éviter les chutes brutales et les risques de blessures.
4. Éviter de saisir la tête de mon opposant et d'aller contre le mouvement d'une articulation.
5. Choisir mon opposant selon la similarité de notre taille, de nos poids, de nos capacités technique et tactique.
6. Enlever mes souliers de course durant les tâches et les matchs.
7. Enlever tout 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 court.
8. Réaliser toutes les tâches et tous les matchs sur une surface matelassée.

LES COMPORTEMENTS ÉTHIQUES

1. Observer strictement tous les règlements et ne jamais chercher à enfreindre délibérément un règlement.
2. Respecter l'arbitre est essentiel au bon déroulement de toute compétition.
3. Accepter toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son intégrité.
4. Reconnaître dignement la supériorité de l'adversaire dans la défaite.
5. Accepter la victoire avec modestie et sans ridiculiser son adversaire.
6. Savoir reconnaître les bons coups et les bonnes performances de l'adversaire.
7. Vouloir se mesurer à un adversaire dans l'équité. Compter sur son talent et ses habiletés pour tenter d'obtenir la victoire.
8. Refuser de gagner par des moyens illégaux et par tricherie.
9. Saluer son adversaire ou lui donner la main au début et à la fin du match.

ANNEXE 6

TÂCHE INITIALE EN *INTERAGIR* **PORTRAIT GLOBAL DE LA CLASSE**

Légende : Force √ Difficulté • Grande difficulté - Groupe : Date :

Équipes Noms	Production du plan d'action[2]	Application des principes de communication (Feinter)	Application des principes d'action		Commentaires
			Actions offensives	Actions défensives	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					

[2] Plan d'action pour la compétence *Interagir* : stratégies issues de principes d'action, de communication, de synchronisation, s'il y a lieu, et rôles à jouer.

OUTIL D'INTERPRÉTATION DES CRITÈRES D'ÉVALUATION EN FONCTION DU NIVEAU DE RÉUSSITE [1] (Secondaire)				
INTERAGIR DANS DIVERS CONTEXTES DE PRATIQUE D'ACTIVITÉS PHYSIQUES				
Critères d'évaluation	**Éléments observables**	**RÉUSSI (+)**	**PLUS OU MOINS RÉUSSI (+-)**	**NON RÉUSSI (-)**
Cohérence de la planification	**Élabore en coopération (avec un ou plusieurs partenaires) des plans d'action.**	Utilise diverses ressources appropriées. Planifie une stratégie avec un ou des partenaires en tenant compte des forces et des difficultés de son ou de ses pairs (partenaires et opposants) et des contraintes de l'activité. Ajuste ses plans en fonction des résultats obtenus.	Utilise peu les ressources suggérées par l'enseignant. Planifie une stratégie avec un ou des partenaires en tenant compte des forces et des difficultés de son ou de ses partenaires ou de quelques contraintes de l'activité. Ajuste ses plans en tenant compte de peu de résultats.	N'utilise aucune ressource. N'applique aucune procédure dans la planification de la stratégie. Ne fait aucun ajustement.
Efficacité de l'exécution	**Applique les principes d'action planifiés.**	Exécute des actions motrices offensives, défensives ou coopératives en fonction des stratégies[2] choisies.	Exécute des actions motrices offensives, défensives ou coopératives avec quelques omissions d'application des stratégies[2] choisies.	Exécute des actions motrices offensives, défensives ou coopératives sans lien avec les stratégies[2] choisies.
	Applique des principes de synchronisation.	Exécute des actions motrices offensives, défensives ou coopératives en se synchronisant avec son ou ses partenaires ou avec un rythme.	Exécute des actions motrices offensives, défensives ou coopératives avec quelques erreurs de synchronisation avec son ou ses partenaires ou avec un rythme.	Exécute des actions motrices offensives, défensives ou coopératives sans aucune synchronisation.
	Applique des principes de communication.	Communique de façon efficace (avec un signal clair, au bon moment et au bon endroit) avec son ou ses partenaires. Feinte de façon efficace (au bon moment et au bon endroit) contre un ou plusieurs opposants.	Communique quelquefois avec son ou ses partenaires avec un signal clair ou au bon moment ou au bon endroit. Feinte à l'occasion, au bon moment ou au bon endroit, contre un ou plusieurs opposants.	Ne communique pas avec son ou ses partenaires. N'exécute aucune feinte.
	Joue le rôle prévu aux plans d'action.	Exécute des actions motrices offensives, défensives ou coopératives selon le rôle déterminé dans le plan.	Exécute des actions motrices offensives, défensives ou coopératives en modifiant le rôle déterminé dans le plan.	Exécute des actions motrices offensives, défensives ou coopératives sans aucun rôle déterminé.
	Ajuste au besoin les actions motrices.	Ajuste régulièrement sa position et ses actions motrices aux aspects imprévisibles de l'activité et au potentiel de son ou de ses pairs (partenaires et opposants). Ajuste ses actions motrices en fonction des résultats obtenus.	Ajuste à l'occasion sa position et ses actions motrices aux aspects imprévisibles de l'activité et au potentiel de son ou de ses pairs. Ajuste à l'occasion ses actions motrices en fonction des résultats obtenus.	Ne fait aucun ajustement.
	Respecte les règles de sécurité.	Se conforme à toutes les règles de sécurité précisées par l'enseignant.	Se conforme à quelques règles de sécurité précisées par l'enseignant.	Ne se conforme à aucune règle de sécurité précisée par l'enseignant.
	Manifeste un comportement éthique.	Adopte tous les comportements éthiques précisés par l'enseignant.	Adopte quelques comportements éthiques précisés par l'enseignant.	N'adopte aucun comportement éthique précisé par l'enseignant.
Pertinence du retour réflexif	**Évalue la démarche, les plans et les résultats.**	Effectue avec le ou les partenaires des retours réflexifs permettant de dégager des solutions aux problèmes rencontrés*. Consigne plusieurs traces pertinentes et variées. Apprécie les réussites, les difficultés, la manière de coopérer et la démarche utilisée (planification, exécution et évaluation).	Effectue avec le ou les partenaires peu de retours réflexifs permettant de dégager des solutions aux problèmes rencontrés*. Consigne peu de traces pertinentes et variées. Apprécie peu les réussites, les difficultés, la manière de coopérer et la démarche utilisée.	Ne consigne aucune trace. N'effectue aucun retour réflexif.
	Dégage les apprentissages réalisés.	Relève tous les apprentissages réalisés[3].	Relève quelques apprentissages réalisés[4].	Ne relève aucun apprentissage réalisé.

[1] Les critères d'évaluation et les éléments observables sont les mêmes pour toutes les années du secondaire. Il appartient à l'enseignant ou à l'enseignante d'augmenter la complexité des tâches, les contraintes des activités et la difficulté des actions motrices exigées selon les préalables des élèves et l'année concernée.
[2] Les stratégies sont issues des principes d'action, de communication, de synchronisation, s'il y a lieu, et des rôles à jouer.
[3] Les apprentissages réalisés sont de l'ordre des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être de la progression des apprentissages sélectionnés dans la planification de l'enseignant.
[4] Les quelques apprentissages réalisés concernent à la fois les savoirs, les savoir-faire et les savoir-être de la progression des apprentissages sélectionnés dans la planification de l'enseignant. Ils peuvent être complets dans un type de savoir et incomplets dans un autre type.
* Cette précision doit faire l'objet d'une rétroaction à l'élève, mais ne doit pas être considérée dans les résultats communiqués à l'intérieur des bulletins.

Caractéristiques relatives aux types d'aide apportée à l'élève dans le contexte d'une tâche complexe à des fins d'évaluation des apprentissages[1]

Notion d'aide	Prévisions	Modalités d'aide	Domaine d'aide	Exemples de difficultés éprouvées	Types d'aide
Aide **:** Action d'intervenir auprès d'un élève en joignant ses efforts aux siens dans le but de l'aider à réaliser la tâche demandée	Aide : Non prévue dans la tâche Prévue dans la tâche (convention fixée au départ)	• De l'enseignant • D'un pair • D'autres ressources	Cognitif	Compréhension de la consigne, de la question ou de la tâche	• Expliquer • Faire répéter • Rappeler • Préciser • Décrire • Conseiller • Suggérer • Activer les connaissances antérieures • Rassurer • Encourager • Motiver • Fournir une ressource • Etc.
				Application de la démarche ou de procédures	
				Mobilisation des ressources de la tâche liée à la discipline	
				Mobilisation des ressources de la tâche liée à d'autres disciplines	
				Mobilisation des ressources de la tâche liée à une ou à plusieurs compétences transversales	
			Sociorelationnel	Relation avec les autres dans une tâche nécessitant la coopération	
				Respect des autres	
				Acceptation du rôle à jouer, des suggestions des autres, etc.	
			Affectif	Insécurité, stress, sentiment d'incompétence, etc.	
				Respect des règles établies	
			Moteur	Application des principes (coordination, équilibration, synchronisation, en activités collectives, etc.)	
			Métacognitif	Manque d'objectivation Absence de stratégies de planification ou de contrôle et de régulation	

[1] Commission scolaire des Affluents, *Propositions de normes et modalités en évaluation pour les écoles secondaires*, document créé par Denis Chabot, Charles Fournier et Claude Robillard, Terrebonne, Service des ressources éducatives, 2008.

Compétence : ***Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques*** **GRILLE D'ÉVALUATION DE L'ENSEIGNANTE OU ENSEIGNANT** **ANNEXE 8**

Légende : **+ Réussi** **+- Plus ou moins réussi** **- Non réussi** **o Avec de l'aide** **NE : Non évalué** **NOMS DES ÉLÈVES**	**Résultat en pourcentage**	**Critères d'évaluation liés au Cadre d'évaluation**									
		Cohérence de la planification	**Efficacité de l'exécution**							**Pertinence du retour réflexif**	
		Éléments observables (Indiquez, dans la colonne visée, la cote concernée ou tout autre signe distinctif pour expliquer votre résultat.)									
		Élabore en coopération des plans d'action selon les capacités des pairs et les contraintes de l'activité.	Applique les principes d'action planifiés.	Applique des principes de synchronisation.	Applique des principes de communication.	Joue le rôle prévu aux plans d'action.	Ajuste au besoin les actions motrices.	Respecte les règles de sécurité.	Manifeste un comportement éthique.	Évalue la démarche, les plans et les résultats.	Dégage les apprentissages réalisés.
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.											

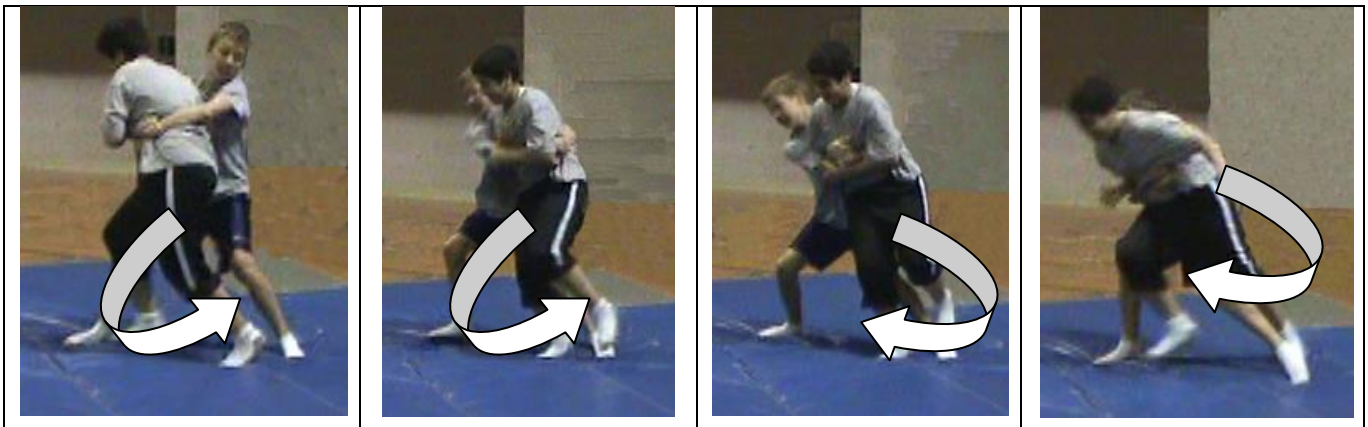
Exemple d'outil d'interprétation des traces accompagnant la grille d'évaluation et le niveau d'aide pour établir le résultat en pourcentage au bulletin

Résultat en % selon les normes et modalités d'évaluation adoptées	**Niveau de réussite des tâches**[1]	**Nombre de tâches réalisées**	**Niveau d'aide**
	Réussi avec grande facilité et de manière remarquable	Toutes les tâches	Est autonome.
	Réussi	Toutes les tâches	
		Un grand nombre de tâches (+ ou – 85 %)	
		Un nombre important de tâches (+ ou – 75 %)	A rarement besoin d'aide.
	Plus ou moins réussi	Un grand nombre de tâches (+ ou – 85 %)	A occasionnellement besoin d'aide.
		Un nombre important de tâches (+ ou – 75 %)	A souvent besoin d'aide.
		Quelques tâches (+ ou – 50 %)	
	Non réussi	Un nombre important de tâches (+ ou – 75 %)	A constamment besoin d'aide.
		Un grand nombre de tâches (+ ou – 85 %)	
		Toutes les tâches	A besoin d'une aide particulière.

[1] Commission scolaire des Affluents, *Propositions de normes et modalités en évaluation pour les écoles secondaires*, document créé par Denis Chabot, Charles Fournier et Claude Robillard, Terrebonne, Service des ressources éducatives, 2008.

Glossaire

Dévisser



Action de rotation provoquée par une tirade brusque et soudaine dans une direction, suivie d'une tirade rapide dans la direction opposée dans le but de déséquilibrer l'opposant.

Encercler

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

Esquiver

Déplacer une partie du corps 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.

Feinter

Simuler un mouvement ou une action pour tromper l'adversaire.

Lutte féminine

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

Lutte gréco-romaine

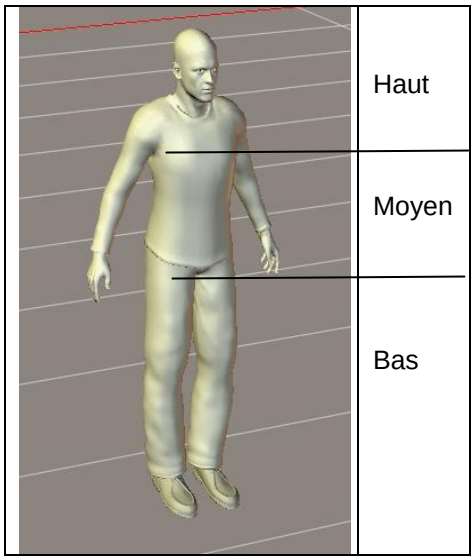
En lutte gréco-romaine, les lutteurs commencent leur assaut en position debout et essaient soit d'envoyer leur adversaire au tapis, soit de recourir à des prises pour le faire tomber. Les combattants doivent porter toutes leurs prises au-dessus de la ceinture, l'usage des jambes étant interdit. Croche-pieds et plaquages sont également interdits.

Lutte libre

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.

Niveau d'exécution[1]

Le niveau d'exécution réfère à la position du corps lors de l'exécution d'un mouvement. On distingue trois (3) niveaux d'exécution : haut, moyen et bas.

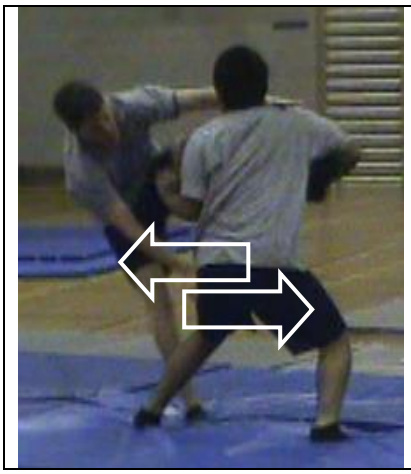


[1] Table régionale en éducation physique, *Glossaire des termes en éducation physique*, document créé par Luc Ducharme, Germain Richer, Claude Robillard, Clarence Tourangeau et Robert Villeneuve, Repentigny, 1989.

Position de base[1]

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

Pousser et tirer[2]

	Pousser : Exercer une force sur une personne pour l'éloigner de soi. Cette action peut être partielle (une partie du corps) ou globale (tout le corps). Tirer : Exercer une force de façon à ramener une personne vers soi. Cette action peut être partielle (une partie du corps) ou globale (tout le corps).

Saisir

	Mettre dans sa main avec détermination, force ou rapidité. Attraper, empoigner brusquement avec force. Prendre vivement, avec vigueur.

[1] Commission scolaire de Le Gardeur, *L'opposition par des jeux de corps à corps et de lutte*, document créé par Gérard Labrosse et Claude Robillard, Repentigny, 1996.

[2] Table régionale en éducation physique, *Glossaire des termes en éducation physique*, document créé par Luc Ducharme, Germain Richer, Claude Robillard, Clarence Tourangeau et Robert Villeneuve, Repentigny, 1989.

Visser

		Action de rotation provoquée par une tirade brusque et soudaine dans une direction. Cette action est exécutée dans le but de déséquilibrer l'opposant.

Éducation,
Loisir et Sport
Québec