

BLOC DE COURS

TITRE Combat à genoux	
MOYEN D'ACTION Lutte grégo-romaine modifiée	FAMILLE D'ACTIVITÉ Activités physiques de duelles
CYCLE : PRIMAIRE : 1 ^{ER} 2 ^E 3 ^E SECONDAIRE : 1 ^{ER} 2 ^E	NIVEAU : INITIÉ ☐ DÉBROUILLÉ ☐ ARTICULÉ
DURÉE DU BLOC DE COURS : 6 cours + tournoi (Selon la progression des élèves et vos attentes)	
LIEUX : Gymnase	MATÉRIELS : 24 Tapis ou tatami (6 aires de combat, selon les cours) 12 paires de foulards ou bracelets de couleur (2 couleurs) Fiches de pointage Fiches d'atelier
ÉLÉMENTS LIÉS LA CULTURE : Histoire romaine Jeux Olympiques Lutte	LE CONTEXTE OU LA SITUATION (LE PROJET) Tournoi inter-classe à la SEP
AUTEUR : Patrick Parent Date : 25 janvier 2003	AUTRES : Équipe d'éducateurs physiques de l'école Pierre-de-Coubertin

MOYEN D'ACTION

LES FONDAMENTAUX DU MOYEN D'ACTION :

Esprit sportif, prévention de la violence, attaque et défense en situation de combat. Opposition, entraide, force, équilibre, point d'appuis, prises, résistance, esquiver, vitesse d'exécution, feinte, poids, règles de pointage, arbitrage spécifique, sécurité, hygiène. Avantage, désavantage, situation dangereuse.

RICHESSÉ ÉDUCATIVE DU MOYEN D'ACTION

Utiliser une activité commune et pratiquée par tous (tout le monde s'est déjà battu *pour le fun* avec son frère, sa sœur ou un ami) et la mettre dans un contexte codifié et supervisé. Développer des habiletés de combat et réaliser l'évolution que l'on fait pendant les cours. Travailler contre et avec un partenaire en même temps. Réaliser un tournoi inter-classes dans un sport non collectif.

CONTENU D'APPRENTISSAGE

Les compétences disciplinaires :

- ☐ Agir dans divers...
- X Interagir dans divers...
- X Adopter un mode de vie...

Les compétences transversales :

- ☒ Exploiter l'information
- ☒ Résoudre des problèmes
- ☐ Exercer son jugement critique
- ☐ Mettre en œuvre sa pensée créatrice
- ☐ Se donner des méthodes de travail efficace
- X Structurer son identité
- X Coopérer
- X Communiquer de façon appropriée
- ☐ Exploiter technologies de l'information et communication

LES RÉSEAUX D' ACTIONS

LES PRINCIPES D' ACTION (QUOI FAIRE) :	LES RÈGLES D' ACTION (COMMENT FAIRE) :
A- Équilibration	A- Chercher et prendre les points d'appuis. Déséquilibrer le partenaire en utilisant des prises variées et en usant de force et de vitesse. Perdre volontairement l'équilibre pour utiliser l'effet de surprise (équilibration anticipée).
B- Vitesse d'exécution	B- Changer de prise rapidement pour déjouer le partenaire et utiliser les pertes d'équilibres.
C- Prises	C- Varier les prises pour aller dans le dos de l'adversaire et/ou le renverser sur le dos. Identifier des prises efficaces pour prendre l'avantage du combat, immobiliser le partenaire au sol ou pour se dégager d'une situation difficile.
D- Dégagement d'une prise (en défensive)	D - Se dégager d'une position dangereuse (sur le dos) ou d'une position de désavantage en utilisant la vitesse, la force ou différentes prises.
E- Contre-attaquer (en défensive)	E- Après s'être dégager d'une position dangereuse, reprendre rapidement le contrôle du combat en attaquant l'adversaire.
F- Esprit sportif	F- Respect de la charte de l'esprit sportif. Respect de l'arbitre et du partenaire de combat. Se serrer la main après un combat.
G- Sécurité	G- Savoir chuter. Ne pas tirer les vêtements. Communication si le partenaire nous fait mal. Aucun bijoux. Aucun souliers. Être propre.

SITUATION DE RÉFÉRENCE (SR_1__)

LA SITUATION :

Combat à genoux avec pointage, sur un espace de 4 tapis.

En équipe de 4, par catégorie de poids de préférence. 2 combattants, 1 arbitre et 1 marqueur/chronomètre. 2 périodes de 1 minute avec une pause de 30 secondes. Mettre l'accent sur le travail de l'arbitre.

Règles : C'est un combat à genoux. Tu dois toujours rester à genoux, pas debout. Si tu es debout, on arrête le combat et on reprend. Il y a deux façons de remporter le combat :

1- mettre l'adversaire sur le dos, les épaules au sol, immobilisé pendant 3 secondes. Après ce moment, l'arbitre met fin au combat en frappant au sol.

2- en ayant plus de points que l'adversaire à la fin du combat.

L'arbitre attribue des points pendant le combat de la façon suivante : **1 point** lorsqu'un joueur se retrouve derrière un adversaire (**dans son dos**), **2 points** lorsqu'un joueur place le partenaire en **situation dangereuse** (épaules au sol) et **1 point** lorsque le joueur en situation dangereuse réussit à se dégager de la prise.

L'esprit sportif prime. Tu travailles avec un partenaire, et non un adversaire. On écoute les remarques et commentaires des partenaires et on se sert la main après chaque combat, même en pratique. On respecte les règles et l'arbitre-élève. On ne fait pas de la lutte, on fait des combats éducatifs. Ce qui se fait au gymnase reste au gymnase.

Si un adversaire sort du tapis (moitié du corps), l'arbitre arrête le combat. On est en situation « **Avantage pour...** » Le joueur qui était en désavantage se place à 4 pattes au centre du tapis. Le partenaire place les mains sur le dos du joueur. L'arbitre redonne le signal et on recommence. Le temps n'est pas arrêté pendant ce moment.

Tu dois trouver par toi-même les prises pour renverser ton adversaire et le mettre sur le dos. Et quand tu es sur le dos, tu dois trouver les façons de te sortir de cette situation. Le combat se termine après la 2^e période ou par arrêt de l'arbitre.

Pour identifier les joueurs, on met un foulard rouge dans le bas d'un joueur, et un foulard jaune à l'autre joueur. L'arbitre à un foulard rouge à la main gauche et un foulard jaune à la main droite. Lorsqu'il appelle un point, il lève sa main avec le foulard de la couleur du joueur qui fait le point, en montrant 1 ou 2 doigts, selon les points donnés. Le marqueur indique les points sur la feuille de pointage. Pour aider, l'arbitre peut dire les points à voix haute ou il peut y avoir un 2^e marqueur qui dit les points.

À la fin du combat, s'il n'y a pas eu de mise hors de combat, le joueur avec le plus de points l'emporte.

Sécurité : Protection de la tête (rentrer son menton lors d'une chute). Ne pas tirer les vêtements. Signal d'arrêt (ouch ou tape sur l'épaule) si le partenaire nous fait mal. Aucun bijoux. Aucun souliers. Être propre.

Évaluation

Attaquer :

- Se placer derrière son partenaire : **Une (1) fois dans un combat.** (Réussit à se déplacer pour aller derrière son partenaire et le prendre dans le dos.)
- Renverser son partenaire sur le dos : **1 fois dans un combat.** (Réussit à faire chuter son partenaire, le dos au sol.)

Défendre :

- Se dégager d'une situation dangereuse (dos au sol ou 4 pattes) : **1 fois dans un combat.**
- Contre-attaquer après s'être dégager : **1 fois dans un combat.** (S'être dégager et essayer de prendre une prise sur le partenaire ou prendre l'avantage).

Profil de la compétence 2 (note B): Comptabilisation des observations sur une grille synthèse

À la fin du bloc de cours, l'élève est capable de se placer derrière son partenaire (faire 1 point), est capable de renverser son partenaire (2 points) et est capable de se dégager d'une situation dangereuse (1 point). Il surpasse les attentes s'il contre-attaque après s'être dégagé.

4 éléments sur 3 : A

2 ou 3 éléments sur 3 : B

1,5 éléments et moins sur 3 : C

Profil de la compétence 3 (note B) :

Pendant le bloc de cours, l'élève respecte les règles de sécurité et de l'esprit sportif. Il est attentif aux paroles et gestes de son partenaire. Il serre la main de son partenaire après chaque combat. Il ne porte pas de bijoux. Il est propre lorsqu'il arrive au cours et porte des vêtements adéquats (t-shirt, bas).

Les suites si non réussite :

- . erreurs dans le choix des hypothèses (actions).
- . manque de motivation.

Les suites si réussite :

- . lutte olympique.
- . autres sports de combats (Judo, etc.).

IDENTIFICATION DES PROBLÈMES LIÉS À LA SITUATION DE RÉFÉRENCE (SR_1_)

PROBLÈME NUMÉRO :

1. Manque de motivation, ne veut pas participer.
2. Difficulté à se rendre dans le dos de son partenaire.
3. Difficulté à utiliser la situation d'avantage. Difficulté à faire sortir son partenaire du tapis afin de profiter d'une situation d'avantage.
4. Difficulté à mettre et/ou conserver son partenaire sur le dos.
5. Difficulté à se dégager et contre-attaquer.

LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE RELIÉES AUX PROBLÈMES

PROBLÈME NUMÉRO 1 : Manque de motivation

- Parler avec l'élève
- Impliquer l'élève dans des fonctions connexes (arbitre, marqueur)
- Donner un « truc magique » à l'élève.

PROBLÈME NUMÉRO 2 : Difficulté à se rendre dans le dos de son partenaire.

3. F. : Situation de combat 1 – attaquer, prendre l'avantage.

Les joueurs se placent en situation de combat initiale. Les joueurs se prennent par les épaules. Un joueur se laisse faire. Le joueur en avantage doit essayer de se placer derrière le dos de son partenaire (1 point en match).

Après quelques essais, demander au 2^e joueur de bouger pour empêcher le joueur d'aller dans son dos. Le 2^e joueur doit seulement bouger, sans faire de combat. Faites remarquer les actions défensives utilisées.