

- Réaliser une performance mesurée
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
- S'opposer individuellement et/ou collectivement**
- Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive

- S'engager lucidement dans l'action
- Construire un projet d'action
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité
- Appliquer des règles de vie collective**

Pour attraper la queue du diable

La lutte est une activité de confrontation duelle dans laquelle chaque adversaire a l'intention de vaincre, de s'imposer physiquement à l'autre, en respectant des règles.

Par L. Abadie, L. Campese et A. Lourbet

À l'occasion d'un stage en pratique accompagnée, nous avons proposé un module de 5 séances « jeux de lutte » aux élèves d'une classe de CP sollicitant la coopération et le contact avec l'autre avant d'aborder les problèmes fondamentaux de l'opposition duelle. Chaque séance était structurée ainsi :

- mise en activité (échauffement articulaire en relation avec l'activité) ;
- deux ou trois jeux d'opposition extraits d'un répertoire¹ et organisés selon leur progressivité ; le jeu de la « queue du diable » a toutefois été privilégié : repris au cours des séances dans des formes d'organisation distinctes, il a permis, par les acquisitions successives qu'il a suscitées, une transformation des conduites motrices des élèves : le foulard est un médiateur facilitant les progrès vers l'acceptation du contact physique ; l'identification des statuts (attaque/défense) est explicite pour les élèves ; le déroulement du jeu (début/fin) est facilement repérable ;
- un temps de retour au calme, occasion d'une verbalisation des réussites et difficultés et de prise de conscience corporelle.

Quelles que soient les situations, le respect des règles d'or (ne pas faire mal, se dominer, contrôler ses actions) est incontournable.

Découvrir le jeu

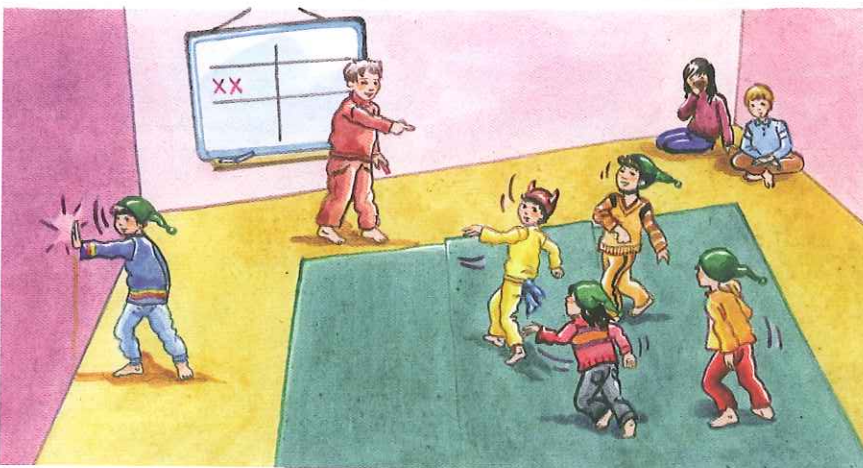
Objectifs

Comprendre et respecter les règles simples.

Organisation

Quatre élèves sur une surface d'environ 4m² de tapis : un diable avec dans son dos un foulard glissé à sa ceinture, et trois lutins. Quatre manches de 30 secondes permettent à chacun de jouer successivement le rôle du diable.

1. D. EICHELBRENNER, *Jeux de lutte : 52 jeux pour l'école élémentaire*. Éditions Revue EPS



Illustrations : H. Musyft

Consignes

Les lutins doivent prendre la queue du diable. Ce dernier doit éviter de se faire voler la queue et tenter d'attraper les lutins. Quand un lutin est touché par le diable, il est éliminé jusqu'à la fin de l'assaut. Quand le diable n'a plus de queue ou à la fin du temps de jeu, on change de diable.

Critères de réussite

- pour le diable : garder sa queue jusqu'à la fin du jeu ;

- pour les lutins : chaque prise de foulard apporte un point.

Difficultés rencontrées et remédiations

- la compréhension : faire verbaliser les rôles et les comportements permis ;
- le respect des règles : établir un code de conduite, d'arbitrage et de sanctions ;
- l'implication des élèves : limiter le temps d'exclusion des lutins touchés.

Coopérer et entrer en contact

Objectifs

Accepter le contact et coopérer.

Organisation

Par groupes de six élèves : un diable, quatre lutins et un observateur. Ce dernier vérifie les sorties de tapis et comptabilise les lutins touchés par le diable. L'espace est limité (environ 3 tapis) et la durée de jeu est de 4 à 5 minutes.

Consignes

Les lutins doivent saisir la queue du diable sans se faire toucher. S'ils sont pris, ils doivent sortir de la zone des tapis, aller toucher le mur situé à deux mètres avant de reprendre le jeu ; pour devenir diable, il faut attraper le foulard (cf. dessin p.19).

Critères de réussite

- pour le diable : toucher le plus de lutins possible ;
- pour les lutins : s'organiser pour empêcher le diable d'occuper tout l'espace et permettre ainsi à leurs camarades pris d'aller jusqu'au mur ; ne pas être touché plus de deux fois.

Difficultés rencontrées et remédiations

- la collaboration entre lutins : laisser évoluer le jeu pour qu'elle apparaisse ; faire verbaliser l'observateur (occupation de l'espace, déplacements, etc.) ;

- le respect de la nouvelle règle (aller toucher le mur) imposée aux lutins touchés : accroître la distance pour faciliter la lisibilité des actions ;
- la difficulté à prendre du recul par rapport à son activité lors des moments de verbalisation : passer du langage descriptif chargé d'émotions à l'énoncé de stratégies en s'appuyant sur les observations.

Progresser vers l'opposition duelle

Objectif

Mettre en relation le résultat et la manière d'agir.

Organisation

Par groupes de trois : deux joueurs qui s'opposent sur un espace réduit et un arbitre. Les assauts sont limités à 30 secondes.

Consignes

Chacun doit protéger sa queue mais il faut en même temps essayer de prendre celle de son adversaire.

Critères de réussite

Gagner l'assaut : attraper la queue de son adversaire sans se faire prendre la sienne.

Difficultés rencontrées et remédiations

- le jeu s'épuise rapidement car un diable est dépossédé en quelques secondes : mieux équilibrer les binômes, varier les positions de départ ;

- le jeu s'éternise car les deux diables n'osent s'approcher de l'adversaire : marquer 1 point lorsqu'on touche l'adversaire et 3 points si l'on s'empare de son foulard ;
- l'arbitre veille au respect des règles mais ne peut désigner le vainqueur à la fin de l'assaut : ajouter un « secrétaire » qui, sur une ardoise, note le nombre de prises réalisées ;
- les élèves n'arrivent pas à formuler leur stratégies car les changements de rôles (passer de la situation d'attaque à celle de défense) ne sont pas perçus : attribuer 3 foulards à un élève, l'autre n'en ayant qu'un.

Progresser vers de réelles stratégies

Objectif

Diversifier ses actions en fonction de la réaction de l'adversaire.

Organisation

Par groupes de trois : deux joueurs et un arbitre. Les assauts sont limités à 30 secondes.

Consignes

Le jeu débute avec un diable assis et l'autre à genou. Ensuite, les règles restent les mêmes. Après deux assauts, on compte les points obtenus.

Critère de réussite

Attraper la queue de l'adversaire sans se faire prendre la sienne pour marquer un point.

Difficultés rencontrées et remédiations

- les élèves hésitent entre privilégier l'attaque du diable ou la protection de leur queue : favoriser l'attaque (2 points par prise mais 1 point négatif par perte) ; attribuer un bonus aux élèves qui conservent leur foulard après deux manches ;
- les gestes sont imprécis, stéréotypés : varier les positions d'accrochage du foulard (hanche, genou, cheville) ;
- le jeu est bref et répétitif : utiliser des feintes verbales ou corporelles. ●

Lucie Abadie, Léa Campese, Aurélie Lourbet

Professeurs des écoles stagiaires, IUFM de Nice, centre de La Seyne (83).

À propos de cette fiche

Les situations proposées dans cette fiche ont été mises en œuvre lors d'un stage de pratique accompagnée d'1/2 journée pendant 5 semaines, dans la classe de CP de Mme Christiane Martel, Institutrice-maitre-formatrice, école La Beaucaire, Toulon (83) dans le cadre de la dominante EPS (Danielle Serres, Professeur EPS, IUFM de la Seyne).

