

Les jeux de lutte à l'école

Michel FAURE, CPD EPS, I.A. 13.

Avertissement :

Le présent document a été produit pour l'essentiel à l'occasion d'un stage de conseillers pédagogiques de circonscription option EPS du département des Bouches du Rhône, qui s'est déroulé en Janvier 1997.

Les objectifs visés sont de plusieurs ordres :

- classer les jeux de lutte en y intégrant des jeux « de cour », c'est à dire non institutionnalisés en tant que sports de combat, mais exploitables dans une cour d'école ;
- élargir les jeux de lutte au delà des duels symétriques d'individus, en intégrant des jeux collectifs et des jeux dissymétriques ;
- faire connaître des éléments de culture professionnelle produits par d'autres à partir d'une réflexion didactique sur les sports de combat et sur leurs enjeux en EPS ;
- rendre explicites les savoirs visés à travers les jeux de lutte, les savoirs étant souvent considérés en EPS comme le « chaînon manquant » ;
- illustrer une démarche d'enseignement à l'école par les jeux de lutte.
- énoncer en les classant un grand nombre (56) de jeux de lutte à la disposition des enseignants sur l'ensemble des 3 cycles .

Ce document ne présente pas chaque jeu de lutte avec les consignes habituelles d'une tâche motrice (but, dispositif matériel et humain, règles d'action, ...). C'est pourquoi des références d'ouvrages édités sont données afin que les enseignants puissent s'y référer pour trouver les informations complémentaires dont ils auraient besoin.

Dans la perspective globale de rendre accessible grâce à la mise en ligne sur un site internet des ressources documentaires EPS non éditées, ce document a été remis en forme en Janvier 2004.

SOMMAIRE

Généralités sur les jeux de lutte :

1. Définition
2. Nécessité de règles et de conventions
3. Fondements de la lutte
4. De l'escrime à distance au corps à corps
5. Intérêt du classement des jeux de lutte
6. Diversifier les situations d'affrontement.

Références documentaires

Règles et conventions dans les jeux de lutte :

- A/ Règles de sécurité liées à la tenue vestimentaire
- B/ Règles de sécurité liées à l'aménagement de l'espace
- C/ Règles liées aux temps de jeu
- D/ Les "Règles d'or"
- E/ Les "conventions"
- F/ L'équilibre des affrontements

Savoirs visés au travers des jeux de lutte :

Références aux programmes.

1/ Gestion des émotions :

- liées au corps
- liées à la peur de se faire mal
- liées à la victoire et à la défaite
- liées à la limitation du temps pour agir

2/ Prise d'information et prise de décision d'actions :

- nature des informations à prendre
- anticipation des actions à venir et fausses informations
- éléments de la prise de décision

3/ Savoirs moteurs :

- répertoire d'actions
- dissociation segmentaire
- coordination des actions
- équilibration
- gestion des efforts

4/ Savoirs sociaux :

Démarche d'enseignement-apprentissage :

A/ les différents temps de la démarche

B/ les supports de la démarche : questionner et faire parler

I/ Jeux de lutte pour toucher :

a) Définition

b) Arme et cible

c) Limites

d) Classement et énoncé de 8 jeux de lutte pour toucher

II/ Jeux de lutte pour prendre un objet :

a) Définition

b) Paramètres

c) Classement et énoncé de 14 jeux de lutte pour un objet

III/ Jeux de lutte pour un territoire :

a) Définition

b) Paramètres

c) Classement et énoncé de 14 jeux de lutte pour un territoire

IV/ Jeux de lutte pour imposer un état physique à l'adversaire :

a) Référence aux pratiques sociales de la lutte

b) Classement et énoncé de 20 jeux de lutte

Généralités sur les jeux de lutte

Définition :

Ce sont des jeux où, dans le respect de l'intégrité de chacun et des conventions connues de tous, des adversaires s'affrontent physiquement dans un espace limité pour s'imposer à autrui en réalisant le but du jeu.

Le but du jeu peut être:

- lutter pour toucher une partie du corps de l'adversaire : *jeux de touche*.
- lutter pour prendre un objet à ou sur l'adversaire : *jeux de prise d'objet*.
- lutter pour occuper un territoire contre l'adversaire : *jeux de territoire*.
- lutter pour imposer un état corporel à l'adversaire : *jeux de combat*.

Tous ces jeux autorisent des actions réglementées sur le corps de l'adversaire.

Ils peuvent être des affrontements collectifs ou des duels singuliers.

Ils peuvent être **symétriques ou dissymétriques**,
en nombre de joueurs et en droits.

I/ Nécessité de règles et de conventions :

Il s'agit de s'imposer à l'autre loyalement, en préservant son intégrité physique et morale. Le jeu n'est pas la guerre, ni l'agression, ni la bagarre.

Cette obligation rend nécessaire une connaissance précise de ce qui est autorisé et de ce qui est défendu et rend utile l'arbitrage par une tierce personne.

La pratique des Jeux de lutte à l'école a donc comme **enjeux éducatifs**:

Dans des situations émotionnelles et conflictuelles fortes,

-le respect de règles de comportement individuel vis à vis des autres,

-l'exercice de responsabilités pour garantir le respect de ces règles,

-la résolution à son avantage de problèmes posés par l'adversaire.

III/ Fondements de la lutte :

Chacun des buts délimités, dont la réalisation permet de s'imposer à l'adversaire, semble correspondre à des jeux pratiqués "spontanément" par les enfants dans les cours de récréation ou dans la rue, avec généralement des règles implicites.

Ces buts relèvent de **raisons "ancestrales"** qui ont poussé (et poussent encore) les hommes à se combattre pour :

- la conquête de biens (le vol du bien d'autrui) et la récupération de son bien.
- la conquête, la récupération, la défense d'un territoire.
- la neutralisation physique de l'ennemi (ou la défense contre...) .

III/ De l'escrime à distance au corps à corps :

Les jeux de touche, de prise, de territoire et de combat, outre leurs motifs différents d'agir, se différencient par la distance entre les combattants, la **nécessité plus ou moins forte d'entrer dans le corps à corps.**

-Les jeux de touche et ceux de prise d'objet sans saisie autorisée du corps peuvent être qualifiés de jeux de lutte à distance et à mi-distance :

- les informations à prendre sont principalement visuelles,
- les déplacements (en fonction de l'adversaire) sont prédominants,
- l'action d'attaque est brève et soudaine, comme la réaction en défense (parade),

-Les jeux de touche et de prise d'objet avec saisie autorisée du corps, sans nécessiter de corps à corps, sont des jeux de lutte à mi-distance:

- les informations à prendre sont visuelles et kinesthésiques dans la saisie,
- les déplacements sont moins nombreux,
- l'action d'attaque peut être préparée par des "contrôles".

-Les jeux de territoire impliquent des actions (pousser, tirer, soulever...) sur le corps de l'adversaire nécessitant un contact rapproché :

- les informations sont surtout kinesthésiques, mais aussi liées à la perception d'un espace de lutte.
- les actions d'attaque et de défense sont généralement plus longues,
- les modes d'action sont peu nombreux, et l'utilisation des jambes est privilégiée.

-Les jeux de combat impliquent un contact très proche entre les adversaires, le corps à corps:

- les informations sont essentiellement kinesthésiques,
- les actions d'attaque et de défense sont souvent longues,
- les modes d'action sont nombreux, tout le corps est engagé dans l'action.

IV/ Intérêt du classement des jeux de lutte :

La justification pratique de cette classification est d'associer, sans **aucun a priori hiérarchique**, des jeux d'affrontement dits traditionnels (non institutionnalisés) avec des pratiques sociales que sont les sports de combat.

Cette approche peut permettre de ne pas associer systématiquement la pratique des jeux de lutte à la nécessité de conditions matérielles déterminées (tapis, tatami), inexistantes dans beaucoup trop d'écoles, et ainsi de **ne pas se priver d'un tel support d'activités**.

Les jeux de touche, les jeux de prise, les jeux de territoire, dans leur majorité, ne nécessitent pas de sol souple pour leur pratique. Face aux éventuels dangers objectifs de se faire mal dans un environnement donné, maître et élèves définiront des règles complémentaires à respecter.

V/ Diversifier les situations d'affrontement :

Pour l'élaboration d'unités d'apprentissage au sein de chaque cycle de l'école primaire, cette classification permet **des croisements nombreux**, au choix du maître, entre d'une part le type de jeux d'affrontement (définis par leur sens), et d'autre part la variété des réseaux de communication socio-moteurs.

En effet, une approche des jeux de lutte ne prenant pas comme référence unique ou ultime le duel singulier symétrique (le combat un contre un) devrait permettre au maître et aux élèves de vivre et d'explorer, dans de multiples jeux de lutte, tout un éventail de situations d'affrontement : collectif, dissymétrique, évolutif, ambivalent ...

La gestion par les élèves de ces diverses mises en situation (sur les plans affectif, moteur, cognitif et social) est plus à même de développer les visées des programmes que la gestion d'une situation limitée au duel symétrique d'individus.

Références documentaires.

Les références qui suivent sont citées selon leur forme abrégée dans les chapitres suivants. Vous pourrez trouver dans les documents eux-mêmes d'utiles (et parfois indispensables) compléments à la seule définition du but du jeu.

“J.C.M.”

Jean-Claude MARCHAL:

in “Jeux traditionnels et jeux sportifs” (ed. Vigot), p 347 à 377.

“G.E.2”

Collectif A.E.E.P.S. :

in “Le guide de l’enseignant” tome 2 (ed. Revue EPS), p 303 à 330.

“G.P.L.”

Collectif formateurs de l’Académie de NANTES :

in “A l’école de l’éducation physique” (ed. CRDP Pays de Loire) p 137 à 153.

“D.E.”

Daniel EICHELBRENNER :

“Jeux de lutte, 52 jeux pour l’école élémentaire”. (ed. Revue EPS)

“E.R.”

Essai de réponses M.E.N.:

“Les sports de combat, les jeux d’opposition à l’école élémentaire”
(ed. Revue EPS) p 20 à 43.

“10 A.M.”

Michel BONHOMME, Simone CHIRAT, Christian JALLON :

“L’éducation physique à l’école maternelle. 10 Activités au service des compétences du cycle 1” (ed. Revue EPS) p 87 à 93.

“Bag.”

Equipe départementale EPS du RHÔNE :

“Bagarre, vous avez dit bagarre”

Vidéo du CRDP de Lyon et livret d’accompagnement.

“P.L.L.”

Roland de Monique MICHAUD:

“Parler, lire et lutter” Compétence 1 2 et3

ADEPS Rhône. Vidéo et document d’accompagnement.

“SPI”

Daniel RAY et Daniel RIMET:

articles de la revue SPIRALES n° 1 et 3

Règles et conventions dans les jeux de lutte

Références:

-J.C. Marchal: p 350. -G.P.L. p 140. -10 A.M. p 88. -Bag.

A/ Règles de sécurité liées à la tenue vestimentaire:

1) Quelles que soient les conditions matérielles de la pratique des jeux de lutte, le maître doit s'assurer qu'aucun élève ne porte sur lui des objets potentiellement dangereux lors des affrontements : bijoux (collier, boucles d'oreille, bracelet...), montre, lunettes.

2) La tenue vestimentaire devrait être spécifique et non "fragile". Les cheveux longs devront être serrés et retenus, les ongles coupés.

3) Pour une pratique sur tapis ou tatami: les élèves doivent se mettre en chaussettes par hygiène (lorsqu'elles sont propres!), pour éviter toute torsion des chevilles sur le sol souple et pour ne pas risquer de faire mal à l'adversaire.

Le port d'un bas de survêtement évitera l'échauffement des genoux par frottement sur les tapis ...

B/ Règles de sécurité liées à l'aménagement de l'espace:

4/ Les espaces de combat et de non combat doivent être clairement délimités, pour chacun des jeux proposés, et pour chacun des groupes jouant simultanément.

5) Aucun obstacle (gros matériel EPS, arbre, mur...) ne doit se trouver dans un périmètre entourant l'espace de jeu qui est défini par le bon sens du maître, selon la nature des jeux proposés.

C/ Règles liées aux temps de jeu :

6) Les jeux de lutte à un contre un doivent, selon l'intensité du jeu, être limités à 30 secondes, une minute, une minute trente secondes.

Pour les jeux à plusieurs contre plusieurs, le temps de jeu peut être allongé à 2 minutes et plus.

Le maître doit être néanmoins très attentif au risque d'épuisement dans ces jeux par nature intenses et se baser sur les possibilités des plus "faibles".

Il doit veiller à permettre un temps de récupération suffisant (mais pas trop long!) avant une reprise du jeu par les mêmes élèves, tout en organisant un nombre approprié de combats par élève pour que chacun ait le temps d'expérimenter, de comparer, de progresser.

7) Les signaux de début et de fin de combat doivent être très nets et impératifs.

D/ Les “Règles d’or”:

- Ne pas se faire mal.
- Ne pas faire mal à l’autre.
- Ne pas se laisser faire mal.

Ces trois règles d’or s’imposent à tous les joueurs. Elles permettent de différencier la bagarre “sauvage” des jeux sportifs de combat où l’on joue “avec et contre” l’adversaire, où l’on peut jouer à s’affronter physiquement sans chercher à faire mal.

Si elles ont pour but évident de ne pas entraîner de quelconques blessures, elles ont aussi pour but de rassurer psychologiquement les élèves.

1)Ne pas se faire mal:

Une fois énoncée “par principe”, cette règle doit être explicitée en fonction des comportements dangereux pour soi-même observables chez certains élèves. Par exemple, “ne pas se jeter”, “ne pas foncer tête en avant”...

2)Ne pas faire mal à l’autre:

- On ne porte pas de coup (de poing, de pied, de genou ...), on ne frappe pas.
- N.B.: dans les jeux de touches, les modalités (mains ouvertes, cible) sont clairement explicitées.
- On ne griffe pas, on ne chatouille pas, on ne mord pas, on ne tire pas les cheveux...
 - On ne s’attaque ni au visage ni au niveau du sexe.
 - On n’enserme pas le cou seul.
 - On ne projette pas au sol un adversaire sans l’accompagner dans sa chute. On repose au sol un adversaire qu’on a soulevé.

3)Ne pas se laisser faire mal:

Un signal convenu à l’avance doit permettre à tout joueur de faire arrêter immédiatement le combat.

Ce signal peut être deux coups frappés de la main sur le sol ou sur l’adversaire et/ou une exclamation (“pouce”, stop”...).

A ces trois règles d’or doit être ajouté:

- 4-On ne combat pas en dehors de l’aire de jeu prévue.
- 5-On respecte les signaux de début et de fin de combat.
- 6-On obéit aux interventions convenues à l’avance des arbitres (“stop”, “break”...)

A ces règles doivent être associées des sanctions:

- point ou combat perdu.
- exclusion momentanée ou définitive.
- ou toute sanction définie collectivement par la classe et le maître.

E/ Les “conventions”:

Outre les règles de sécurité (liées à la tenue, à l'espace et au temps), outre les règles d'or (liées principalement au respect de l'intégrité physique des joueurs), des conventions à mettre au point avec l'ensemble de la classe doivent permettre de développer des comportements de combattant loyal et respectueux de l'adversaire.

Parmi ces conventions (ou bons usages) sont à privilégier :

- un **“cérémonial”** au début et à la fin d'un combat doit être mis au point au sein de la classe: se serrer la main, se saluer, dire une formule...

-un respect sans discussion des interventions et des décisions de l'arbitre (les modes d'intervention de l'arbitre ayant été convenus avant le combat).

Le maître peut néanmoins être sollicité comme “superviseur” pour régler des différends persistants.

-une acceptation “sereine” du résultat du jeu: le vaincu ne doit pas être humilié et le vainqueur ne doit faire preuve d'arrogance. Le cérémonial de fin de combat et le salut à l'arbitre concourent à ces objectifs.

Des conventions peuvent être communes à plusieurs jeux, d'autres dépendront de la nature et du but de tel ou tel jeu.

F/ L'équilibre des affrontements:

Le maître doit être attentif au rapport de forces “objectif” qui doit permettre à tous les joueurs de s'engager dans l'affrontement avec des chances de réussite.

Dans les affrontements duels, l'usage est d'**appairer** les joueurs selon leur poids et leur taille.

Cependant il convient de **varier les adversaires** pour favoriser l'activité adaptative des joueurs en fonction des actions et réactions diverses et inattendues d'adversaires différents.

Dans le cadre de défis, la liberté est laissée aux élèves de choisir un adversaire qui n'est pas a priori de sa force.

Dans les affrontements collectifs dissymétriques en nombre de joueurs ou/et en rôles, le nombre de joueurs dans chaque équipe est défini (tout en pouvant varier) selon la difficulté respective du but à réaliser.

Dans tous les affrontements dissymétriques en rôles, la **permutation** des rôles dans les mêmes conditions est nécessaire pour comparer le degré de réussite respectif.

Les savoirs à faire acquérir à travers les Jeux de Lutte

Préambule

1) Référence aux programmes EPS de 2002.

A/ Les jeux de lutte relèvent de la 3^{ème} compétence spécifique des programmes « s'opposer individuellement ou collectivement » soit :

- *rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle ;*
- *coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur.*

B/ Ils développent comme les autres APSA des compétences transversales.

Ainsi, lors des séances d'éducation physique et sportive s'appuyant sur les jeux de lutte, « les élèves vont pouvoir montrer qu'ils sont capables :

- *de s'engager lucidement dans l'action (oser s'engager en toute sécurité, choisir des stratégies efficaces, contrôler ses émotions...),*
- *construire un projet d'action (le formuler, le mettre en œuvre...),*
- *mesurer et apprécier les effets de l'activité (lecture d'indices variés, mise en relation des notions d'espace et de temps, appréciation de ses actions, de ses progrès, de ceux des autres...),*
- *appliquer des règles de vie collective. »*

C/ « Les élèves acquièrent des connaissances variées en construisant leurs compétences, dans la pratique des différentes activités. Ce sont des connaissances sur soi, des savoirs pratiques portant sur le "comment réaliser", sur les façons de se conduire dans le groupe classe.

Ce sont aussi des connaissances sur les activités elles-mêmes, sur les instruments utilisés, sur les règles qu'elles impliquent... »

2) Explicitation des savoirs :

Nous avons jugé nécessaire de décrire de manière approfondie les savoirs liés aux jeux de lutte, afin qu'ils puissent constituer pour l'enseignant des écoles un répertoire d'objectifs d'apprentissage adaptés à leurs élèves et à l'activité.

Ils seront traités selon le plan suivant :

I/ La gestion des émotions.

II/ La prise d'informations et la prise de décisions d'actions.

III/ Les savoirs moteurs.

IV/ Les savoirs sociaux.

I/ la gestion des émotions.

Dans le guide du CRDP des pays de Loire (cf. p138 à 140), la présentation du domaine d'actions à opposition interindividuelle et celle du combat mettent l'accent sur la prise d'information rapide et le décodage des conduites de l'adversaire.

Les analyses de D. Ray et D. Rimet (en particulier in Spirales n°3, volume 2) présentent la lutte comme "une activité essentiellement décisionnelle" où il s'agit pour le lutteur *"de résoudre en actes, individuellement et de manière autonome une succession imprévisible de problèmes. L'élève doit, à tout moment, prendre rapidement des décisions les plus adaptées à la situation présente et à son niveau. Cette activité adaptative s'organise autour de la gestion d'alternatives décisionnelles..."*

Dans les deux cas, est mentionnée la nécessité de prendre en compte "la dimension affective", de gérer et de "réguler ses émotions". Nous allons tenter d'analyser de manière plus détaillée ce que suppose cette gestion des émotions.

Ce qui paraît premier dans les activités d'affrontement physique, c'est la capacité à accepter le contact corporel avec l'autre, en surmontant suffisamment les angoisses, les peurs, les appréhensions, les dégoûts, les complexes, mais aussi l'excitation... que chacun peut ressentir quand est supprimée l'habituelle distance qui sépare son corps de celui des autres.

De plus cette "entrée dans l'espace intime de l'autre" (qui survient aussi dans la danse) est accompagnée de la nécessité d'agir sur le corps de l'autre pour le dominer, ...et ne pas se laisser dominer.

Les Jeux de lutte permettent, à travers une relation nouvelle à l'autre, de découvrir et de reconnaître une autre manière de vivre son corps et d'agir avec les autres.

"L'objectif-obstacle" principal dans la pratique des Jeux de lutte relève de la dimension émotionnelle des conduites, de l'affectivité du joueur-combattant, de ses ressources "psycho-socio-affectives".

Il est important de tenir compte que la relation au corps évolue, se modifie avec l'âge. Le besoin de s'affirmer comme appartenant à un sexe, l'acceptation de son corps soumis au regard des autres, les modifications de son corps liées à la puberté, les expériences corporelles de sa vie privée... sont autant de facteurs qui remettent en cause, qui réorganisent (ou désorganisent) la manière de vivre son corps.

C'est pourquoi les savoirs concernant la gestion de l'émotion, qui peuvent être acquis à un moment donné de la vie de l'enfant à travers l'enseignement des Jeux de lutte, seront-ils sans doute à adapter, à confirmer d'un cycle à l'autre puis au rythme des changements propres à l'adolescence et à la vie adulte.

Voici nos propositions concernant les savoirs à acquérir pour "gérer ses émotions".

A/ Emotions liées au corps: surmonter ses inhibitions.

- savoir accepter son corps, (avec son odeur, ses caractéristiques, ses réactions) pour s'engager physiquement sans inhibition dans un affrontement corps à corps.
...reconnaître la nécessité de l'hygiène corporelle non seulement pour soi-même mais aussi pour les autres.
- savoir accepter que l'autre touche mon corps sans me sentir psychologiquement en danger.
...savoir reconnaître que le toucher de l'autre (réglementé...) n'est pas une agression contre sa personne.
- savoir accepter de toucher le corps de l'autre (en acceptant son odeur, ses réactions...) sans inhibition.
...savoir modifier ses modes habituels de relation à l'autre. Re-connaître l'autre dans son "intimité" corporelle.
...savoir différencier le corps à corps dans les Jeux de lutte pour s'imposer physiquement et loyalement à l'autre, du corps à corps sexualisé recherchant un plaisir sensuel.
...ou en résumé:
- **savoir s'engager corporellement dans les affrontements en surmontant ses inhibitions liées à son corps et au corps des autres.**

A cet aspect négatif (régressif) des émotions, doivent être opposées **les émotions "positives"**, favorables à l'entrée spontanée de nombreux enfants dans les Jeux de lutte et que le maître devra exploiter:

- les émotions liées aux sens et aux buts des jeux qui trouvent des "résonances" dans l'imaginaire de l'enfant.
- les émotions liées au plaisir recherché et éprouvé dans l'affrontement corps à corps, dans le plaisir de se mesurer physiquement à autrui, de jouer à se battre...

B/ Emotions liées à la peur de se faire mal, de se faire faire mal, de faire mal: connaître et appliquer les règles d'or (respect de l'intégrité physique).

- savoir faire confiance:
-au maître -aux règles du jeu -à son (ses) adversaires(s) -aux arbitres.
...ou savoir intervenir pour proposer des dispositions permettant de limiter les risques objectifs de se faire mal.
- savoir comment arrêter le combat, en étant capable, pendant le combat, de produire le signal convenu.
- savoir chercher à gagner en anticipant les risques soit:
-sans prendre le risque de faire mal à l'adversaire (en le retenant dans sa chute, en ne provoquant pas de torsion des bras, mains...)
-sans prendre le risque de se faire mal, malgré son désir de vaincre.
- savoir arrêter le combat dès que l'adversaire le demande.

**C/ Emotions liées à la victoire et à la défaite “physique”:
être digne (respect de l’intégrité morale, “fair-play”)**

- Savoir accepter le combat avec le risque d’être dominé.
- Savoir gagner le combat en n’humiliant pas son adversaire, en restant “digne”.
- Savoir perdre le combat en ne se sentant pas humilié, “meurtri”. Relativiser le résultat de ce qui n’est, quand même ,qu’un jeu...
- savoir accepter le résultat donné par l’arbitre.

Le cérémonial est à la fois une aide à la construction et une “matérialisation” de ces savoirs. (Cf. règles et conventions)

**D/ Emotions liées à la limitation du temps pour agir, à l’urgence temporelle:
savoir utiliser à son avantage le temps du combat.**

Les temps de combat étant courts, les joueurs sont mis dans une situation d’urgence pouvant perturber leur lucidité pour trouver la solution leur permettant de gagner et/ou de se défendre. (Il convient de ne pas confondre vitesse et précipitation...)

- savoir mesurer mentalement le temps d’un combat pour, pendant le combat, mesurer le temps restant pour gagner, ou ne pas perdre.
- savoir gérer ses ressources bio-énergétiques en fonction du temps de combat en n’effectuant pas d’actions inutiles.
- savoir prendre l’initiative de l’attaque, prendre un avantage temporel sur l’adversaire.
- savoir réagir vite aux initiatives de l’adversaire.
- savoir anticiper son combat dans le temps, en prévoyant éventuellement des temps de contrôle de l’adversaire, des temps d’attaque....

L’acquisition (à vérifier et confirmer à chaque étape) des ces savoirs concourt spécifiquement au développement de la compétence relative à la gestion du couple risque/sécurité, en permettant de distinguer ce qui relève de la subjectivité et de l’objectivité.

II/ La prise d'informations et la prise de décisions d'actions:

Les Jeux de lutte se caractérisent par l'incertitude dans laquelle se trouve le combattant quant aux actions et réactions de son (ses) adversaire(s) auxquelles il doit nécessairement s'adapter.

A/ La prise d'informations des actions en cours.

- quelles sont les informations utiles?
- comment prendre ces informations?

1. **Les informations les plus utiles à prendre** seront liées (selon le jeu et le statut du joueur dans le jeu):

- au but du jeu:
 - l'espace (Ter.) -l'objet à prendre
 - la cible à toucher, -la posture de l'adversaire...
- à l'action de l'adversaire :
 - plus ou moins proche,
 - son type d'action: tirer, pousser soulever tenir...
 - sa "résistance", sa "vigueur", son engagement, ...

et, dans les jeux collectifs:

- à l'action des partenaires.
- à l'action des partenaires de mon adversaire "direct".

2. **Les moyens utilisés pour prendre ces informations:**

Aux informations visuelles les plus spontanément utilisées sont associées des informations kinesthésiques liées à la sensation des actions de l'adversaire sur son propre corps.

B/ La prise d'information des actions possibles à venir.

Après plusieurs périodes de jeu, les élèves doivent être amenés à anticiper les actions possibles de l'adversaire, en fonction :

- des actions repérées comme fréquemment utilisées par tel ou tel adversaire.
- l'enchaînement fréquent de plusieurs actions.
- la manière de préparer les actions (contrôle, prise, position de appuis...).

C/ La perception (et l'utilisation) des fausses informations (feintes, fausses pistes): la fausse information de l'adversaire doit être perçue comme telle...

D/ La prise de décision.

C'est le fruit d'un traitement, d'un "décodage" des informations prélevées qui permet une perception (plus ou moins exacte!) de l'état du rapport de force.

Elle est liée:

- à l'état du rapport de force, plus ou moins favorable,
- aux actions possibles dont dispose déjà l'élève,
- à l'utilisation plus ou moins consciente de l'expérience des actions efficaces dans une situation au rapport de force analogue.

III/ Les savoirs moteurs.

A/ Répertoire d'actions :

Dans l'ensemble des Jeux de lutte, de très nombreuses actions sont possibles:

- Avancer (debout, à 4 pattes, en rampant...) . Reculer. Tourner. Bondir. Esquiver.
- Toucher . Attraper (prendre). Tenir. S'accrocher. Parer. Se dégager. Faire lâcher.
- Pousser. Tirer. Résister à...
- Ceinturer. Soulever. S'abaisser. Peser. Ecraser, s'écraser. Rouler. Faire rouler.
- Epauler. Hancher. Crocheter.
- Chuter. Accompagner la chute. Se retourner.
- ...

B/ La dissociation segmentaire.

La plupart de ces actions nécessitent prioritairement une dissociation entre l'action des jambes (pour avancer, s'équilibrer, "s'étaler"...) et l'action des bras (pour prendre, tirer...).

L'élève devra apprendre à passer d'actions "explosives":

- où tout le corps participe d'un seul bloc à l'action (syncinésies)
- où l'effort est maximal (épuisant) pour un effet minimal.

...à des dissociations de plus en plus fines permettant:

- une fixation d'une partie du corps favorisant l'action localisée d'une autre partie du corps.
- un effet maximal pour un effort minimal (acte économique).

C/ La coordination des actions.

La plupart des actions efficaces nécessitent une combinaison d'actions motrices.

L'élève devra apprendre à passer d'une indépendance, une juxtaposition des actions, à une combinaison d'actions où l'amorce de la suivante se superpose et se subordonne à la précédente.

D/ L'équilibration.

Les Jeux de lutte remettent en cause l'équilibre habituel (position debout, pieds rapprochés) que tout débutant cherche à préserver pour conserver ses repères.

L'élève devra, sur le plan moteur et affectif, accepter une activité "déséquilibrante".

Il devra apprendre:

- à construire un nouvel équilibre favorable à la réussite de ses propres actions, (en augmentant le nombre ou/et la qualité de ses appuis au sol).
- à maintenir son équilibre face aux actions de l'adversaire (id).
- à utiliser son déséquilibre pour enchaîner des actions efficaces,
- à déséquilibrer l'adversaire.
- à utiliser le déséquilibre de l'adversaire.

E/ La gestion des efforts:

Les Jeux de lutte font appel au processus de production d'énergie anaérobie et aérobie lactique du fait de nature de l'effort, court et intense. Savoir gérer ce type d'effort c'est:

- savoir alterner des changements d'intensité dans l'effort, sur la durée du combat, pour ne pas être épuisé avant la fin du combat, et pour être capable de produire un effort maximal au moment choisi du rapport de force.
- savoir combattre en fonction de ses ressources énergétiques du moment, et demander l'arrêt du combat lorsqu'un seuil d'épuisement est atteint.
- savoir expirer au moment des l'efforts intenses et se ventiler (inspirer-expirer) dès que l'intensité du combat baisse (contrôle, préparation de l'attaque, neutralisation).
- savoir utiliser les temps de récupération pour retrouver rapidement un rythme cardiaque proche de celui de repos, en expirant activement et profondément, dans une posture permettant aux muscles de se "décontracter".

Ces savoirs moteurs, outre leur réinvestissement dans d'autres activités physiques, permettent d'amener les élèves vers une "habileté spécifique", une automatisation des actions efficaces en fonction du but du jeu (selon le Jeu de lutte), une création de combinaisons d'actions qu'il faudra s'efforcer de nommer (« la culture de la classe »).

IV/ Les savoirs sociaux

1. Accepter un statut. Accepter de changer de statut.
2. Accepter le statut des autres. Accepter qu'ils changent de statut.
3. Savoir respecter des règles.
4. Savoir exercer un rôle d'arbitre, juge, chronométrateur.
 - Connaître et se rappeler des règles malgré l'émotion du jeu.
 - suivre le combat en fonction des règles à faire respecter (sélectivité des informations)
 - réagir vite, avec les signaux convenus, aux actions nécessitant une intervention.
 - exercer de l'autorité sur les joueurs.
5. Savoir entrer dans une organisation collective de l'activité.
6. Savoir discuter, justifier des règles d'action collective.
7. Savoir participer à cette organisation.
8. Savoir proposer de nouvelles règles ou une évolution des règles(et du cérémonial).
9. Savoir établir des communications ("une langue jeu") avec des partenaires.
10. Savoir définir une stratégie de jeu avec des partenaires.

Démarche d'enseignement - apprentissage.

Ref.: G.P.L. p140 -

Elle s'appuie sur l'alternance entre des phases de jeu et des phases d'analyse du jeu.

A/ Les différents temps de la démarche :

En salle de classe :

a- présentation des jeux de lutte et différenciation entre la bagarre sauvage et le jeu de combat réglementé. : vers une dédramatisation de l'activité et une envie de jouer. Débats entre les élèves et avec le maître. Laisser s'exprimer les représentations, les craintes, les rodomontades... et y répondre...

b-énoncé, explicitation et vérification de la compréhension des règles d'or.

c-organisation des séquences sur le terrain de jeu:

- énoncé du but et des règles des jeux.
- organisation des groupes et des différents rôles.

d-Report sur le cahier d'EPS des informations, connaissances, schémas, ... utiles.

Sur le terrain de jeu :

1. mise en place matérielle.
2. mise place des groupes joueurs/arbitres.
3. première pratique du jeu, avec rotations joueurs / arbitres et, si jeu dissymétrique, permutations des joueurs.

Interventions du maître :

-comme superviseur des arbitres lorsque les règles d'or ne sont pas respectées (ou à la demande) et comme **gardien du temps**.

-pour encourager les joueurs, mais sans porter de jugement sur la manière de jouer.

-pour la connaissance du résultat.

4. premier regroupement, première réflexion sur le déroulement du jeu, à partir d'un questionnement autour de :

- la pertinence des règles du jeu : quelles modifications?
- l'exercice des rôles sociaux: quelles difficultés? quelles nouvelles dispositions à prendre?
- respect des règles d'or et des conventions. Rappels et illustrations.

N.B.: ce temps de réflexion, sur le terrain, doit être le plus court possible, le maître reportant ses prolongements (qu'il juge non immédiatement utiles) à un temps ultérieur en salle de classe.

5. deuxième séquence de jeu, intégrant les éventuelles nouvelles dispositions.
Rotations des rôles, permutations...

6. deuxième regroupement, deuxième **réflexion sur la manière de résoudre les problèmes posés par le but du jeu et par l'adversaire**.

7. troisième séquence de jeu, ... etc ...

B/ Les supports de la démarche : questionner et faire parler :

Sur le terrain et en salle de classe, les élèves sont amenés en parlant de leur pratique à "capitaliser" leurs expériences pendant le jeu et à définir ensemble, avec l'aide du maître:

- des **règles d'organisation sociale de l'activité**,
- des **règles d'actions efficaces pour réussir le but du jeu**,
- de **nouvelles règles de jeu**.

Le maître oriente la réflexion par un questionnement basé sur les savoirs qu'il juge à ce moment de la pratique les plus nécessaires :

-selon le degré possible de réflexion dépendant de l'âge des enfants (degré qu'il connaît à travers l'ensemble des enseignements).

-selon les caractéristiques du jeu qui vient d'être vécu:

- son réseau relationnel,
- son objectif,
- ses difficultés plus ou moins liées à:
 - la gestion des émotions
 - la prise d'informations;
 - la motricité
 - les relations sociales.

Le questionnement du maître les orientera vers :

- la comparaison
- l'expérimentation
- la création
- l'énoncé de règles d'action
- ...

On peut espérer que l'élaboration de savoirs construits à travers l'alternance de jeu et de réflexion sur son activité dans le jeu (guidée par le maître), contribue à :

- la **durabilité** de ces savoirs
- leur **réinvestissement** possible dans d'autres activités physiques et sociales.

Le maître, généralement non spécialiste des sports de combat, pourra dans les phases de réflexion sur le jeu, non seulement orienter par ses questions vers tel ou tel savoir (parmi ceux qui lui sont proposés) et pousser les élèves à être plus explicites dans leurs réponses, mais aussi profiter de son recul pendant les phases de jeu pour proposer ensuite des règles d'action qui lui paraissent pertinentes à expérimenter puis à utiliser.

I/ Jeux de lutte pour toucher.

a) définition :

- Dans ces jeux, les joueurs ont pour but de toucher :
 - soit une partie définie du corps de l'adversaire,
 - soit un objet tenu par l'adversaire.
- Ces jeux peuvent se dérouler sans problème **sur sol dur**.
- L'espace de combat est limité, le joueur qui en sort est pénalisé.
- On peut différencier ces jeux selon que l'on autorise ou non la saisie de l'adversaire pour attaquer ou se défendre :
 - sans autorisation de saisie, ces jeux maintiennent une plus grande distance entre les combattants que les autres JSC et s'apparentent :
 - à l'escrime si une seule main peut porter la touche, l'autre étant neutralisée.
 - à la boxe si la touche est possible des deux mains et/ou des deux pieds.
 - avec autorisation de saisie, ces jeux s'apparentent aux jeux de prises d'un objet tout en permettant une multiplicité de cibles sur le corps de l'adversaire.

Remarque :

Ces jeux sont peu exploités dans notre documentation EPS, sans doute à cause de la crainte que la touche se transforme en coup risquant de faire mal.

Pourtant, dans les cours de récréation, de nombreux jeux (?) de "bagarre" ont pour but de toucher l'adversaire... Zorro est toujours le plus populaire chez les garçons pendant les périodes de carnaval...

b) Arme et cible :

Ces jeux permettent d'utiliser de différentes manières deux paramètres :

-ce avec quoi est portée la touche:

-la main droite ouverte, la main gauche, les deux mains.

-le pied droit, gauche, les deux pieds.

-un objet tenu dans une main ne présentant pas de danger pour l'adversaire (cerceau en caoutchouc ?), un objet tenu des 2 mains (petit ballon de rugby?)...

-la cible de la touche:

-épaule(s), coude(s), genou(x), cheville(s), pied(s), poitrine, cuisse...

-un objet (ballon, M.B.) tenu par l'adversaire, les rôles étant dissymétriques.

c) Limites :

- Ces jeux présentant l'inconvénient de ne pas comporter une matérialisation nette de la réussite nécessitent une grande honnêteté des combattants et une grande vigilance des arbitres, la réussite pouvant se définir par :
 - le premier qui réussit la touche réglementaire.
 - celui qui a réussi le plus grand nombre de touches dans le temps du combat.

Cela rend difficiles les combats collectifs.

- Le duel un contre un peut être vécu:

-avec des rôles dissymétriques: l'un cherche à toucher, l'autre à ne pas être touché.

-avec des rôles symétriques: les deux cherchent à toucher et à ne pas être touchés.

d) Enoncé de 8 jeux de lutte pour toucher :

Ref.: J.C.M p359 E112 - J.C.M p 366 E132 - G.P.L. p145 - D.E. p15 et 16.

I/ Duel dissymétrique.

1) "la guêpe et l'enfant":

-la guêpe essaie des deux mains de toucher aux cuisses l'enfant qui esquive et pare avec ses bras, sans saisir.

2) "l'âne et le serpent":

- l'âne essaie de toucher de l'un de ses pieds le pied droit du serpent, les saisies sont possibles sauf sur les jambes.

3) "touche pas mon ballon!"

-un joueur essaie de toucher de la main gauche (sans utiliser son bras droit) un ballon tenu par l'autre joueur.

...etc... en croisant mode de touche, cible, saisie autorisée ou non.

Les jeux cités ci-dessous peuvent être organisés en duels dissymétriques et réciproquement.

Duel symétrique.

4) "l'escrime-genoux":

-les deux joueurs cherchent à toucher de la main droite (ou/puis gauche) les deux genoux de l'adversaire, en gardant la main gauche dans le dos

5) "boxe-poitrine":

-les joueurs essaient des deux ouvertes de toucher une cible (tracée à la craie sur des dossards?) sur la poitrine de l'adversaire, sans pouvoir faire de saisie.

6) "lutte touche-cheville":

-les joueurs essaient de toucher de la main gauche (ou/puis droite) la cheville de l'adversaire qu'ils peuvent saisir des 2 mains au-dessus de la ceinture.

7) "pied à pied":

-les joueurs essaient de toucher avec leur pied droit le pied gauche de l'adversaire (ou/et inversement), qu'il peuvent saisir au-dessus de la ceinture.

8) "touche-genoux":

-les joueurs essaient de toucher des deux mains les genoux de l'adversaire qu'on ne peut saisir.

II/ Jeux de lutte pour un objet

a) Définition :

- Dans ces jeux, les joueurs ont pour but:
 - soit la prise d'un objet fixé sur l'adversaire : foulard, pince à linge...,
 - soit la prise d'un objet tenu, défendu ou convoité aussi par l'adversaire : ballon, médecine-ball, coussin, anneau...
- Ces jeux autorisent un contact physique entre les adversaires (à régler) mais n'imposent pas le corps à corps des jeux de lutte.
- Une grande partie de ces jeux peut se réaliser n'importe où, y compris sur sol dur, mais l'espace de combat est toujours délimité (cercle, rectangle...).
- Ces jeux sont limités dans le temps ou, avant le terme de ce temps, par la réalisation du but du jeu.

b) Incidence de différents paramètres :

- La dissymétrie des rôles qui distingue, dans la plupart des cas (exceptés en particulier les jeux paradoxaux), des attaquants et des défenseurs et donc une seule intention d'action des joueurs, entraîne une diminution des informations à traiter. Le résultat de l'affrontement est différé puisqu'il nécessite une permutation des rôles.
- La symétrie des rôles entraîne un statut simultané d'attaquant et de défenseur qui complexifie les stratégies possibles et nécessite la prise et le traitement d'un plus grand nombre d'informations.
- A un contre un, le joueur ne peut compter que sur lui-même mais n'a qu'un adversaire à affronter. Il doit assumer seul la victoire comme la défaite. Le duel singulier facilite l'arbitrage.
- A plusieurs contre plusieurs, chaque joueur peut aider ses partenaires et se faire aider par eux pour affronter les adversaires. Il est simultanément en situation d'opposition et de coopération. Il a de ce fait de nombreuses informations à prélever et à traiter. Il partage avec ses partenaires la victoire comme la défaite. Le duel pluriel complexifie la tâche de l'arbitrage.

c) Classement et énoncé de 14 jeux de lutte pour un objet :

I/ Combat dissymétrique à un contre plusieurs.

1)“le diable et les anges”: (S.D.)

-un diable dans un cercle élimine en les touchant (sans sortir du cercle) les anges (4/5) qui tentent de lui prendre sa queue (en pouvant rentrer dans le cercle).

Ref.: J.C.M. p373, E152 - D.E. p14.

2)“le loup, le berger, les moutons et l’agneau”: (S.D.)

-un loup doit toucher un agneau protégé par le berger qui peut utiliser pour cela ses mains et qui a une file de moutons accrochée à lui, se tenant les uns aux autres par les hanches, l’agneau étant le dernier de la file.

Ref.: J.C.M. p372, E151 - D.E. p16.

II/ Combat dissymétrique d’équipes.

3)“les chats et les souris”: (S.D.)

-les chats (sans foulard) tentent de prendre les queues (foulard) des souris.

4)“la conquête du trésor défendu”:

-une équipe tente de prendre le trésor (ballon(s), médecine ball, coussin...) à l’autre équipe qui le défend.

Ref.: Bag. p15 - G.E.2 p317/11- P.L.L. p10 -

5)“les transporteurs et les lutteurs”: (objet et lutte)

-des transporteurs tentent (à 4 pattes) de faire passer des balles d’une caisse à l’autre sans se faire retourner par des lutteurs (à 4 pattes) dans la zone de combat.

Re.: D.E. p28

III/ Combat dissymétrique à un contre un.

6) “la queue du diable”: (S.D.)

- un joueur sans foulard cherche à attraper le foulard (la queue) de l’autre joueur (le diable).

Ref.: G.P.L. p143 -

7)“Les pinces à linges”: (S.D.)

-un joueur attrape le plus de pinces possibles accrochées aux vêtements de son adversaire.

Ref.: G.E.2 p314/5 -

8)“le vol du trésor défendu” : (S.D.?)

-un voleur tente de prendre le trésor (ballon, coussin) défendu par l’autre joueur.

Ref.: D.E. p22 - E.R. p25, 26 –

IV/ Combat symétrique à un contre un.

9)“les deux singes”: (la queue du diable) (S.D.)

-deux singes cherchent à prendre le foulard de l'autre sans que le leur soit pris.

Ref.: J.C.M. p359, E113 - G.P.L. p 146 - E.R. p22,23,24 - D.E. p18 - (en restant debout)

10)“ramener le trésor convoité”: (S.D.?)

-les deux joueurs, postés à égale distance du ballon, s'engagent sur l'aire de combat pour ramener le ballon dans leur propre camp.

V/ Combat symétrique d'équipes.

11) “la conquête des foulards”: (S.D.)

-deux équipes cherchent à prendre les foulards portés par les joueurs de l'équipe adverse.

12)“ramener le trésor convoité”: (S.D.?)

-deux équipes, postées à égale distance du trésor (ballon(s)), s'engagent sur l'aire de combat pour ramener le trésor dans leur camp.

Ref.: D.E. p26 - J.C.M. p365 E126 -

VI/ Combat dissymétrique paradoxal, en triangulaire.

13)“les renards, les poules et les serpents”: (S.D.)

-les renards mangent les poules qui chassent les serpents qui piquent les renards (en prenant le foulard de son adversaire).

Ref.: J.C.M. p 377 - D.E. p 14 - G.P.L. p149-

14)“les trois singes”: (S.D.)

- chacun des trois singes cherchent à prendre le foulard des deux autres.

Ref.: J.C.M. p376.

III/ Jeux de lutte pour un territoire

a) Définition :

- Dans ces jeux, les joueurs ont pour but soit:
 - 1- de faire sortir l'adversaire d'un territoire ;
 - 2- d'empêcher l'adversaire d'entrer dans un territoire ;
 - 3- de faire entrer l'adversaire dans un territoire ;
 - 4- d'empêcher l'adversaire de sortir d'un territoire.
- Les actions sur le corps de l'autre (tirer, pousser, soulever, retenir, tourner) sont étroitement liées à la perception des espaces autorisés ou interdits.
- Leur charge symbolique est liée à la notion même de territoire qu'il faut attaquer ou qu'il faut défendre. Il s'agit de "rester maître chez soi", "repousser l'envahisseur", "chasser l'intrus", "(re)conquérir le territoire", "mettre en prison"...
- Ils impliquent la délimitation de territoires distincts, d'un extérieur et d'un intérieur.
- La délimitation par un cercle permet une variété d'actions et de combinaisons d'actions importante. Le danger et le salut peuvent venir de partout, la position privilégiée étant le centre du cercle.
La délimitation par un rectangle ou un carré crée des "coins" dans lesquels il convient de ne pas se laisser "enfermer" car le nombre d'actions possibles y est diminué.
La délimitation par deux lignes (deux frontières) orientant l'espace de jeu de manière univoque, privilégie un type d'action particulier (tirer ou pousser).

b) Paramètres :

- Ces jeux peuvent être pratiqués:
 - sur un sol dur quelconque : la position debout fait alors partie des règles; dès qu'un joueur touche le sol avec un autre appui que ses pieds, le jeu doit s'arrêter.
 - sur sol souple: les actions possibles sur l'adversaire sont plus variées: faire glisser, faire rouler,...les moyens de défense étant plus nombreux: augmenter le nombre d'appuis au sol, s'aplatir...
- Le mode de contact entre adversaires peut être libre (dans le respect des conventions générales du combat) ou précisé, par exemple:
 - contact dos à dos, épaule contre épaule,...
 - en utilisant des prises par une seule main, les 2 mains, sur les poignets, les bras, les épaules, la taille, accrochés par les coudes, et sur sol souple sur les jambes...

- Les réseaux relationnels peuvent être multiples (y compris pour un même jeu) :
 - dissymétriques (l'un attaque, l'autre résiste) :
 - un contre un,
 - un contre plusieurs,
 - plusieurs contre plusieurs en nombre différent.
 - symétriques : chacun des joueurs attaque et défend simultanément.
 - un contre un.
 - plusieurs contre plusieurs de même nombre.

c) Classement et énoncé de 14 jeux de lutte pour un territoire :

Duel d'équipes dissymétrique :

A la dissymétrie des rôles peut être associée une dissymétrie dans le nombre des joueurs, les joueurs "résistants" étant moins nombreux (2/3) que les joueurs attaquants.

- **faire sortir ou rester**

1-"Sortir les ours de la tanière"

-les chasseurs tentent de faire sortir les ours d'un espace central où ils cherchent à rester.

Ref.: G.E.2 p312/2 - Bag. p5 - P.L.L. p9 -

2-"les intrus"

-les gardiens chassent hors de leur territoire les intrus.

Ref.: G.E.2 p317/12 , p319/15

- **empêcher d'entrer ou tenter d'entrer:**

3-"défense d'entrer"

-des gardiens empêchent des envahisseurs de mettre les deux pieds dans leur territoire.

Ref.: G.E.2 p316/10, p318/14

- **faire rentrer ou refuser de rentrer:**

4-"les gendarmes et les voleurs"

-les gendarmes doivent attraper les voleurs et les mettre en prison.

Ref.: G.E.2 p318/13

- **empêcher de sortir ou tenter de sortir:**

5- "la nasse aux poissons":

-des poissons essaient de sortir de la nasse formée par des joueurs se tenant en cercle par la main.

Ref.: J.C.M. p373,E153 -

Duel singulier dissymétrique :

- **faire sortir ou rester:**

6- "l'île":

-un îlien tente de garder un pied au moins dans un cercle (de 1m) malgré les actions du pirate, les deux adversaires se tenant par les poignets.

Ref.: J.C.M. p366, E131 - D.E. p20/2 -

7- "sors de mon île":

-les deux joueurs sont dans un cercle, l'un cherche à pousser l'intrus à l'eau (tout le corps en dehors du cercle), l'autre à rester sur l'île.

- **faire rentrer et refuser d'entrer :**

8- "l'ours et sa proie":

-L'ours tente de faire rentrer sa proie dans la tanière.

Remarque : Les jeux 1, 2, 3, 4 ci-dessus peuvent être organisés en duels singuliers.

Duel singulier symétrique :

- **faire sortir et ne pas sortir:**

9- "charbonnier maître chez lui":

-deux joueurs à l'intérieur d'un cercle tentent de faire sortir l'autre du cercle sans sortir eux-mêmes du cercle.

Ref.: J.C.M. p358 E111/b - D.E. p18/2, p22/2, p27/2 - E.R. p30/1 -

10- "ramener l'autre chez soi" :

-les deux joueurs étant à mi-distance de 2 lignes tracées au sol, ramener l'autre derrière sa propre ligne tracée au sol avant que l'autre ne m'amène derrière la sienne.

Ref.: E.R. p28 - G.E.2 p315/8

11- "repousser l'autre chez lui":

-les deux joueurs étant à mi-distance de 2 lignes tracées au sol, repousser l'autre derrière sa ligne avant qu'il ne me repousse derrière ma ligne.

Ref.: E.R. p28 - G.E.2 p316/9 -

- **empêcher d'entrer et tenter d'entrer:**

12- "les 2 îles":

-chacun partant de son île (cercle) doit pénétrer dans l'île de son adversaire avant que celui-ci ne pénètre dans la sienne.

- **faire rentrer et ne pas rentrer:**

13- "les cerceaux brûlants" (le champ de mines, les cratères de la lune) :

-des cerceaux étant répartis sur l'aire de jeu, tenter d'y faire entrer par au moins un pied son adversaire sans y entrer soi-même.

Ref.: J.C.M. p358 E111/d - D.E. p20/1 -

14- "le pied dans la flaqué" :

-les deux joueurs sont de part et d'autre d'un cerceau et tentent de faire mettre un pied à l'autre dans le cerceau sans le poser eux-mêmes.

Duel d'équipes symétrique

Les jeux 9, 10, 11, 12, 13, 14 peuvent être organisés en duels d'équipes, la taille des territoires étant adaptée au nombre de joueurs.

Remarque :

Des jeux pourraient associer :

- deux motifs symétriques, par exemple: prendre et envahir (rugby), faire sortir et imposer un état corporel (sumo)...

- deux motifs dissymétriques, par exemple : l'un essaie de faire sortir alors que l'autre essaie de prendre un foulard.

D'autres associations peuvent être créées au sein de la classe.

IV/ Les jeux de lutte pour imposer un état corporel à l'adversaire

A/ Référence aux pratiques sociales de la lutte :

Extraits d'articles de **Daniel Ray et Daniel Rimet** (in Spirales n°1 et complément) :

- **“L'activité de lutte prend racine dans la volonté de dominer, de vaincre autrui.**

Il existe paraît-il une centaine de luttes dans le monde, se différenciant par leurs lieux de pratique, les conditions d'intervention sur l'adversaire, par la tenue vestimentaire, le cérémonial, l'affrontement duel ou collectif.

- **Deux caractères semblent communs à toutes ces pratiques:**

1. l'opposition joue toujours sur des états corporels que les lutteurs cherchent à imposer physiquement à autrui, états corporels qui traduisent toujours une domination des uns sur les autres;
2. toutes ces pratiques organisent l'espace, la tenue, font respecter des règles précises dans la perspective constante d'une non atteinte à l'intégrité de la personne des pratiquants.

Ces deux caractères, contradictoires, doivent être présents pour qu'il y ait réellement activité de lutte.”

- L'analyse des différentes pratiques nous permet de dire que les différents états corporels que les lutteurs cherchent à imposer peuvent être ramenés autour de **quatre grandes voies de significations**:

- 1/ Mettre à terre.
- 2/ Maintenir au sol.
- 3/ Priver l'autre de sa liberté d'action.
- 4/ Défendre son territoire.

- *Nous pouvons aussi ramener les différentes formes d'organisation sociale de ces pratiques à trois modes:*

- 1/ Le spectacle.
- 2/ La fête.
- 3/ La compétition.

- L'activité de lutte est ainsi comprise comme un système d'au moins **trois rapports contradictoires** :

1/ Attaquer l'autre **et/ou** se défendre.

2/ Imposer un état corporel à autrui **et/ou**
ne pas se laisser imposer un état corporel

3/ Agir physiquement et directement sur le corps d'autrui **et/ou**
ne pas porter atteinte à l'intégrité de la personne d'autrui.

B/ Classement et énoncé de 20 jeux de lutte pour imposer un état corporel :

Ces jeux nécessitent un sol souple, dans la mesure où une partie ou la totalité du combat se déroule au sol.

N.B.:Les jeux pour “défendre un territoire” sont présentés avec les jeux de territoire.

Combat d'équipes dissymétrique

A la dissymétrie des rôles peut être associée une dissymétrie dans le nombre de joueurs, les attaquants étant plus nombreux que les défenseurs.

- **Priver l'autre de sa liberté d'action.**

1-”arrêter les fourmis”:

-les chasseurs entrent à 4 pattes dans l'espace de jeu pour bloquer le déplacement à 4 pattes des fourmis.

Ref.: Bag. p13 -

- **Mettre à terre.**

2-”les statues et les termites”:

-les termites entrent dans l'espace de jeu à 4 pattes pour faire tomber les statues (debout et immobiles).

Ref.: Bag. p14- G.PL. p144-

- **Mettre à terre et maintenir au sol.**

3-”La rivière aux crocodiles”

-des crocodiles à quatre pattes dans la rivière font chuter et immobilisent les enfants qui traversent.

Ref. G.P.L. p147 -

4-”décrocher la moule du rocher”:

-les 2 pêcheurs (attaquants) tentent de décrocher (de séparer) la moule accrochée à son rocher (2 défenseurs).

Ref. G.E.2 p 320 –

Duel singulier dissymétrique

5-”retourner la tortue” :

-le chasseur, au départ à genoux et à côté de la tortue qui est à 4 pattes, doit mettre la tortue sur le dos.

Ref.: Bag. p16 - G.P.L. p148 - G.E.2 p325; p328 -

6-”l'anguille et le crapaud”:

-l'anguille, allongée sur le dos, essaie de se retourner sur le ventre malgré le crapaud qui l'en empêche.

7-”lion-gazelle” :

-le lion debout à distance essaie de bloquer la gazelle à quatre pattes avant qu'elle ne franchisse une limite.

Ref. G.P.L. p150 –

8-”chameau-chamois”:

-à l’annonce de son nom, le joueur, au départ dos à dos avec son adversaire, cherche à rejoindre son camp malgré son adversaire qui tente de l’en empêcher (en l’immobilisant, en le retournant...).

Ref.: D.E. p 31/2 –

9-”attraper une jambe”:

-debout, l’attaquant doit attraper et soulever une jambe du défenseur.

Ref.: G.E.2 p315 -

10-”le manchot et la tortue”:

-le manchot, sans utiliser ses mains et ses bras, empêche la tortue de se dégager du contact.

Ref.: G.E.2 p 327-

11-”Au sol!”:

-l’attaquant tenant le défenseur au sol l’empêche de se dégager et de se relever.

Ref.: G.E.2 p328/2; p330/1 - D.E.: p30/2

12-”amener au sol à partir d’une prise”:

-amener le défenseur au sol à partir d’une prise imposée (à une jambe, à la taille, à un bras...).

Ref.: G.E. 2 p327-

Duel singulier symétrique :

- Les jeux suivants peuvent néanmoins être dissymétriques lorsque sont dissociés les rôles d’attaquant (un joueur cherche à réussir le but du jeu) et de défenseur (l’adversaire qui ne fait que résister à l’attaque).
- Lorsque la position de départ n’est pas précisée, elle peut être donnée au choix:
 - à quatre pattes,
 - les deux genoux au sol,
 - un genou au sol, l’autre dressé,
 - debout.
- Les formes de lutte impliquant le passage lutte debout / lutte au sol ne sont à mettre en place qu’avec prudence, en insistant sur le respect de la règle “accompagner son adversaire au sol”.

13-“le combat de coqs”:

-en position accroupie, les coqs tentent réciproquement de se déséquilibrer par une poussée des mains ouvertes, à hauteur d’épaule, sur les mains de l’adversaire.

Ref. : J.C.M.: p358, E111a - G.E.2 p 322-

14-” sumo 1”:

-chaque combattant, debout, essaie de faire chuter (un appui au sol en plus des deux pieds) le premier son adversaire.

Ref.: G.P.L. p153 - G.E.2 p325-

15-''sumo 2'':

-chaque combattant essaie de soulever du sol son adversaire.

Ref.: D.E.: p24/2-

16-''lutte turque'':

-chaque combattant tente de soulever son adversaire du sol et de le porter en effectuant trois pas.

Ref.: D.E. p32/1- G.E.2 p321-

17-''lutte anglaise'':

-chaque combattant essaie de contourner son adversaire pour le ceinturer par derrière.

Ref.: D.E. p32/2 -

18-''le tombé'':

-chaque combattant essaie de maintenir pendant trois secondes les épaules de son adversaire contre le sol.

19-''la lutte libre'':

-chaque combattant essaie de renverser son adversaire sur le dos et de le fixer au sol.

20-''lutte gréco-romaine'':

-chaque combattant essaie de renverser sur le dos son adversaire et de le fixer au sol, sans prendre son adversaire au-dessous de la ceinture et sans utiliser ses jambes sur l'adversaire.

Duel d'équipes symétriques?

- Des jeux peuvent être créés à partir de la structure des duels singuliers. Leur pratique devrait néanmoins poser des problèmes particuliers d'arbitrage et de sécurité.

N.B.:

Le tir à la corde (à distance), ou la mêlée de rugby (corps à corps partiel) seraient à classer avec les jeux de territoire : tirer d'un territoire, repousser dans un territoire.