

## EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

CM1

*Conduire et maîtriser un affrontement  
collectif ou interindividuel*

### La lutte

#### Résumé :

Les situations proposées dans les séances viseront à : établir des saisies solides, des contacts efficaces, lutter pour le territoire, déséquilibrer (profiter du déséquilibre, supprimer les appuis, saisir, résister), s'engager dans le corps à corps.

NIVEAU : CE2	
<b>Domaine 1 du socle</b>	<b>Les langages pour penser et communiquer</b>
	<i>Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps : (en jeux de lutte : prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps, adapter sa motricité à des environnements variés)</i>
<b>Domaine 2 du socle</b>	<b>Des méthodes et des outils pour apprendre</b>
	<i>S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et des outils : (en jeux de lutte : apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action, apprendre à planifier son action avant de la réaliser)</i>
<b>Domaine 3 du socle</b>	<b>La formation de la personne et du citoyen</b>
	<i>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (joueur, arbitre)</i>
<b>Domaine 4 du socle</b>	<b>Les systèmes naturels et les systèmes techniques</b>
	<i>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière : (en jeux de lutte : Ne pas se mettre en danger en respectant les règles d'or)</i>
<b>Domaine 5 du socle</b>	<b>Les représentations du monde et l'activité humaine</b>
	<i>S'approprier une culture physique sportive</i>
<b>Education Physique et Sportive</b>  <b>Connaissances et compétences</b>	<b>S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu</b>
	Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité Apprendre et assumer différents rôles : lutteur, arbitre
	<b>Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples</b>
	Coordonner des actions motrices simples pour mettre l'équilibre de l'autre en péril (tirer, pousser, retourner, immobiliser, maintenir au sol) S'adapter aux actions d'un adversaire Accepter la défaite
	<b>Connaître le but du jeu</b>
	Rechercher le gain du jeu : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu
	<b>Reconnaître ses partenaires et ses adversaires</b>
Accepter l'opposition, accepter le contact avec l'autre et rechercher le corps à corps.	

## Séquence : Lutte

### JEUX DE LUTTE - GENERALITES