

RENCONTRE LUTTE  
ABOUTISSEMENT  
SPORT BOULE DECOUVERTE

Date : Mercredi 18 mars

Lieux : Nevers gymnase Faidherbe

Forme : Rencontre d'aboutissement : lutte +  
découverte sport boules.

Public : Cycle III








## Déroulement global de la rencontre

**10H00** : Arrivée des bus - Temps d'accueil : présentation des totems associatifs présentés par 2 ambassadeurs par association - constitution des groupes -



**Brise glace** : jeu des critères complices : les élèves se déplacent (marcher, trotter, sautiller, sauter à cloche pied, bouger les bras, les épaules, les poignets...) Au signal ils doivent se mettre de part et d'autre d'une ligne en fonction de la question énoncée par l'animateur. Les enfants doivent ensuite se présenter (prénom + école) auprès des enfants qui sont du même côté qu'eux et qu'ils ne connaissent pas.

Exemples de questions :

-  Avez-vous participé au cross départemental ?
-  Faites-vous du sport en dehors de l'école ?
-  Allez-vous participer au P'tit tour à vélo ?
-  Faites-vous de l'USEP depuis plusieurs années ?
-  Est-ce que tu vas au collège l'année prochaine ?

**10h40** : Début des activités



3 ateliers de 30 minutes :

- 1 atelier découverte sport boules : jeu du damier (le point + le tir) cf page 5-6
- 2 ateliers de lutte
  -  Combat de coq p8 et l'ours dans sa tanière p9.
  -  Les déménageurs p10 et la tortue p11

**12h10** : pique-nique

**13h** : Reprise des activités

3 ateliers de 30 minutes :

- 1 atelier découverte sport boules : les 6 quilles chrono cf page 6-7.
- 2 ateliers de lutte
  -  Les chasseurs et les fourmis p12 et empêcher de se retourner p13
  -  Situation finale p14

**14H30:** Rangement, temps de clôture

**15H:** départ.

**Prévoir pour chaque AS :**

1 trousse de 1ers soins

Des sifflets

Des chronomètres

Le matériel pour l'atelier sport boules sera fourni par l'USEP.

## Répartition des enfants

Association	CM1	CM2	Animateurs	Accomp.
Nevers Mouesse	8	11	Emilie Fallet Sandrine Delhomme	3
La Charité sur Loire	34	7	Ludovic Da Costa Catherine Boyer Valérie Dameron Clothilde Soenen	5

## Répartition des adultes

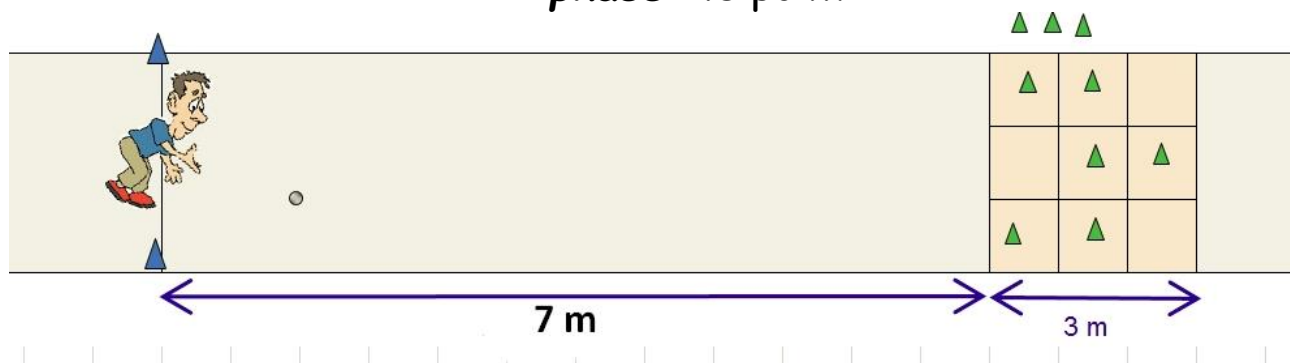
Responsable de site: Sandrine Delhomme et Ludovic da Costa

### Ateliers le matin

Découverte sport boules	Ludovic Da Costa et Clothile Soenen
Ateliers lutte : Combat de coq + l'ours dans sa tanière	Sandrine Delhomme et Catherine Boyer
Ateliers lutte : les déménageurs + la tortue	Valérie Dameron et Emilie Fallet

### Ateliers l'après-midi

Découverte sport boules	Ludovic Da Costa et Clothile Soenen
Ateliers lutte : les chasseurs et les fourmis + empêcher de se retourner	Sandrine Delhomme et Catherine Boyer
Atelier lutte : Situation finale	Valérie Dameron et Emilie Fallet

**1<sup>ère</sup> phase : le point****Dispositif :**

2 équipes de 5 joueurs.

1 damier de 9 cases pour chaque équipe.

Chaque joueur réalise 2 lancers.

Le joueur lance une boule en la faisant rouler pour qu'elle s'arrête dans une case vide. Si c'est le cas, on place une quille au centre de la case.

Les joueurs jouent à tour de rôle.

Si une boule touche une quille en place, elle est annulée.

**Points :**

On marque un point par quille posée sur le damier.

**Fin du jeu :** la 1<sup>ère</sup> phase se termine quand tous les joueurs de l'équipe ont réalisé leurs 2 lancers ou quand les 9 cases du damier d'une équipe sont occupées par une quille.

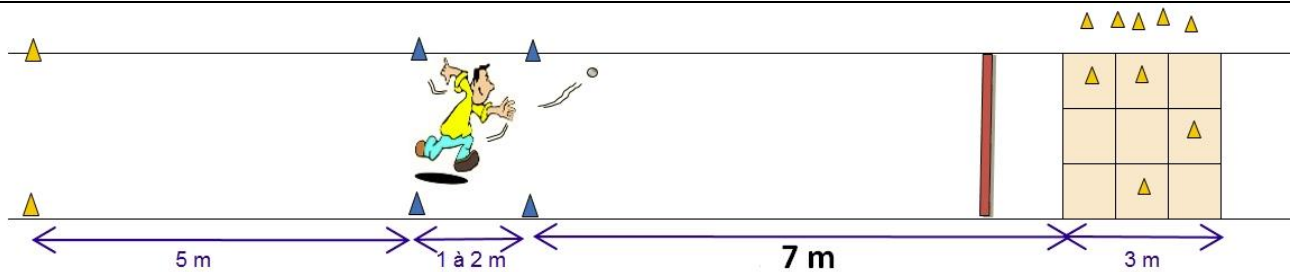
**Matériel :** une boule par joueur.

**Règles de sécurité :**

Je ramasse la boule et je reviens par l'espace de sécurité.

Je ne lance que quand mon camarade précédent a quitté l'espace de jeu.

**2<sup>ème</sup> phase : le tir**



**Dispositif :**

2 équipes de 5 joueurs.  
 Chaque équipe change de terrain avec l'autre équipe.  
 Chaque joueur réalise 2 lancers.

On tire sur les quilles placées par l'adversaire lors de la phase 1.  
 On lance la boule dans une course d'élan pour qu'elle tombe directement ou indirectement (si l'impact de la boule est situé à moins de 50 cm de la boule) sur la quille. On enlève la quille touchée du damier.  
 On ne peut toucher qu'une seule quille à la fois.

**Points :**

On marque un point par quille correctement touchée.

**Fin du jeu :** la 2<sup>ème</sup> phase s'arrête quand il n'y a plus de quilles dans un damier ou quand le stock de lancer est épuisé.

**Règles de sécurité :**

Je ramasse la boule et je reviens par l'espace de sécurité.  
 Je ne lance que quand mon camarade précédent a quitté l'espace de jeu.

**On ajoute les points marqués par chaque équipe lors de la 1<sup>ère</sup> et de la 2<sup>ème</sup> phase pour déterminer le vainqueur.**

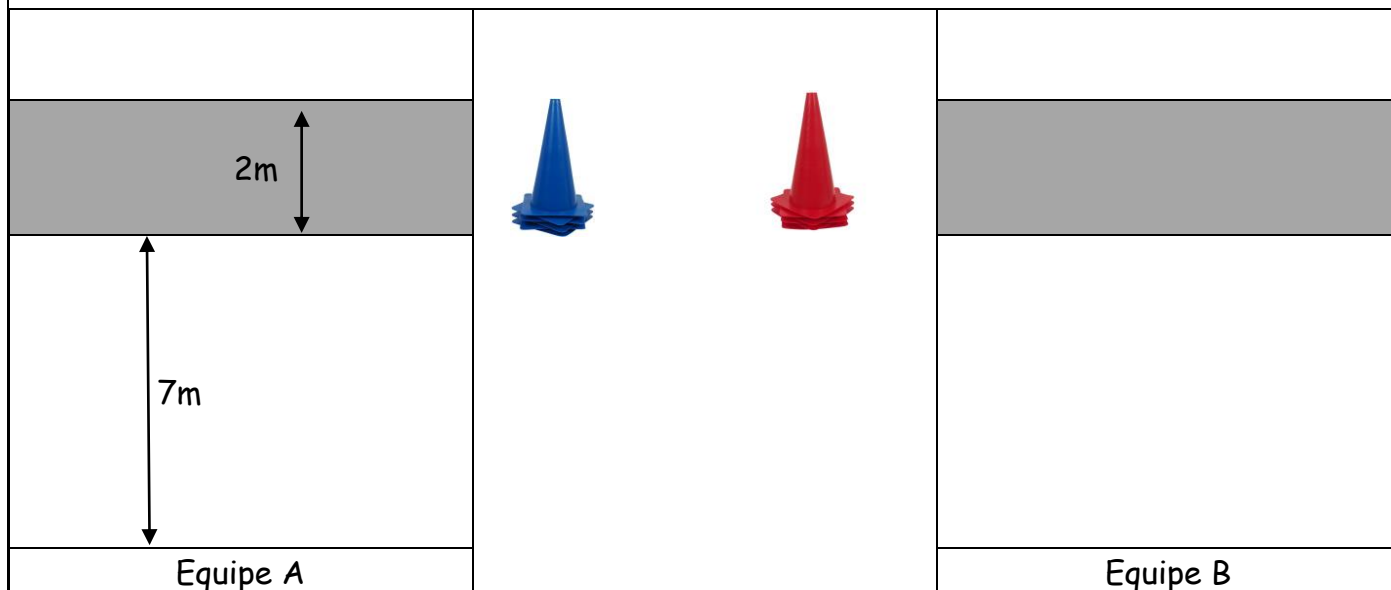
<b>SPORT BOULES</b>	<b>Les 6 quilles chrono</b>
<b>1<sup>ère</sup> phase : le point</b>	
<p><b>Dispositif :</b>                      2 équipes de 5/6 joueurs                      Jeu en relais                      1 boule par équipe.</p>	

**Déroulement :**

Le premier joueur pointe en direction du rectangle (zone grisée ci-dessous).

S'il réussit à placer sa boule dans le rectangle, il place une quille là où elle s'arrête, récupère sa boule pour aller la transmettre au joueur suivant.

S'il ne réussit pas, il récupère et transmet la boule au joueur suivant.



L'équipe qui réussit la première à placer ses 6 quilles dans le rectangle marque 1 point.

**2ème phase : le tir**

**Dispositif :**

2 équipes de 5/6 joueurs

Jeu en relais

1 boule par équipe.

Les 6 quilles sont placées dans le rectangle (zone grisée).

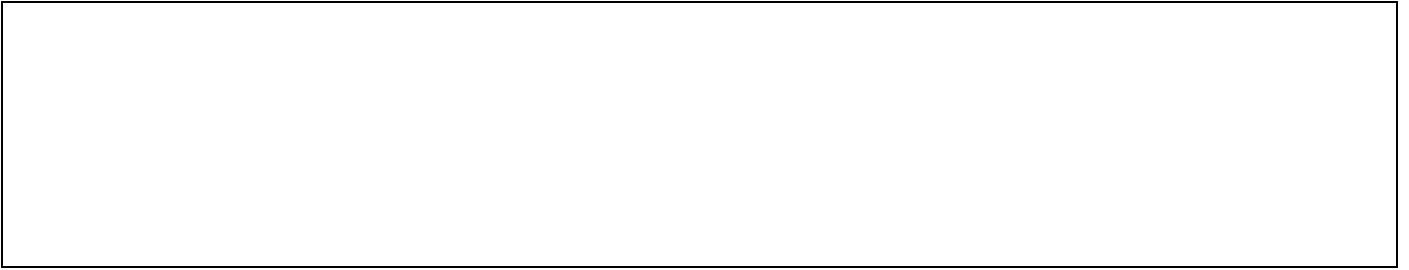
**Déroulement :**

Le 1<sup>er</sup> joueur tire en direction d'une quille.

S'il réussit à toucher directement ou indirectement (si l'impact de la boule est situé à moins de 50 cm de la quille) une quille on l'enlève.


Il récupère sa boule pour la ramener au joueur suivant.

L'équipe qui réussit la première à sortir les 6 quilles du rectangle marque 1 point.





## Ateliers lutte le matin

<b>LUTTE CYCLE 3</b>	<b>1. Entrer dans l'activité</b> <b>2. <u>Des jeux pour déséquilibrer</u></b> 3. Des jeux pour saisir 4. Des jeux pour tirer, pousser, repousser 5. Un jeu pour retourner 6. Des jeux pour contraindre en utilisant le poids du corps	<b>LES COMBATS DE COQS</b>
<p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Petits îlots de deux tapis,</li> <li>✚ Trois élèves de gabarits proches</li> <li>✚ Deux « combattants » accroupis,</li> <li>✚ Un arbitre,</li> <li>✚ Temps de jeu : 1 min.</li> </ul>		
		
<p>But du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Déséquilibrer l'adversaire en lui faisant poser un troisième appui au sol,</li> <li>✚ Pour l'arbitre : faire respecter les règles et observer la pose de l'appui.</li> </ul>		
<p>Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Se tenir accroupis,</li> <li>✚ Chacun ne peut déséquilibrer l'autre qu'en poussant mains contre mains, (aucune torsion des doigts n'est permise)</li> <li>✚ Chacun peut se déplacer en sautillant sans se relever,</li> <li>✚ Deux à trois passages contre chacun des deux autres membres du groupe.</li> </ul>		
Critère de réussite	L'adversaire pose un autre appui au sol.	
Variable		
Observations		

<p style="text-align: center;"><b>LUTTE CYCLE 3</b></p>	<p>1. Entrer dans l'activité 2. Des jeux pour déséquilibrer 3. Des jeux pour saisir <b>4. <u>Des jeux pour tirer, pousser, repousser</u></b> 5. Un jeu pour retourner 6. Des jeux pour contraindre en utilisant le poids du corps</p>	<p style="text-align: center;"><b>L'OURS DANS SA TANIÈRE</b></p>
<p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ 2 tapis, une ligne centrale,</li> <li>✚ Par 3, deux joueurs de gabarit identique ou proche, un arbitre.</li> </ul> <p>But :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Pour l'attaquant : sortir l'ours de sa tanière,</li> <li>✚ Pour le défenseur : rester dans sa tanière,</li> <li>✚ Pour l'arbitre : faire respecter le signal de départ et de fin, les espaces de jeu, observer et signaler dès que l'ours est complètement sorti de son espace.</li> </ul> <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Respecter les espaces de jeu,</li> <li>✚ Le jeu commence et s'arrête au signal de l'enseignant,</li> <li>✚ Ne pas faire mal, ne pas se laisser faire mal.</li> </ul>		
<p>Critère de réussite</p>	<p>C'est réussi si l'ours est complètement sorti de son espace de tapis.</p>	
<p>Variable</p>	<p>La tâche peut être décrite comme réussie si l'ours a une partie seulement de son corps hors de sa tanière.</p>	
<p>Observations</p>		

<p><b>LUTTE CYCLE 3</b></p>	<p>1. Entrer dans l'activité 2. Des jeux pour déséquilibrer 3. <b><u>Des jeux pour saisir</u></b> 4. Des jeux pour tirer, pousser, repousser 5. Un jeu pour retourner 6. Des jeux pour contraindre en utilisant le poids du corps</p>	<p><b>LES DEMENAGEURS</b></p>
<p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✂ Une zone de tapis 10m par 8m,</li> <li>✂ Un groupe d'élèves qui sont les meubles,</li> <li>✂ Un groupe qui sont les déménageurs,</li> <li>✂ Un groupe d'arbitre.</li> </ul> <p>But :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✂ Pour les déménageurs, par 2 au moins, il s'agit de transporter les « élèves meubles » sans les déformer, dans un endroit donné,</li> <li>✂ Pour les arbitres (chacun des arbitres observe une tâche) : veiller à ce que tout le monde respecte le début du jeu, l'espace de tapis, les règles pour ne pas se faire mal.</li> </ul> <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✂ Le jeu commence et s'arrête au signal de l'enseignant,</li> <li>✂ Ne pas faire mal aux « élèves meubles » (prises assurées), ne pas faire mal aux transporteurs (gestes brusques, ne pas se débattre).</li> </ul>		
<p>Critère de réussite</p>	<p>Pour les transporteurs, réussir à amener tous les meubles dans l'espace désigné.</p>	
<p>Variable</p>	<p>Les meubles prennent différentes formes, Les déménageurs ont des parcours différents à effectuer, Les meubles (solides) deviennent mous.</p>	
<p>Observations</p>		

<p style="text-align: center;"><b>LUTTE CYCLE 3</b></p>	<p>1. Entrer dans l'activité  2. Des jeux pour déséquilibrer  3. Des jeux pour saisir  4. Des jeux pour tirer, pousser, repousser  <b>5. <u>Un jeu pour retourner</u></b>  6. Des jeux pour contraindre en utilisant le poids du corps</p>	<p style="text-align: center;"><b>RETOURNER LA TORTUE</b></p>
<p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Sur un îlot d'au moins 3 tapis,</li> <li>✚ Par 3 : deux joueurs de gabarit proche, la tortue est à 4 pattes, le chasseur à genoux perpendiculairement par rapport à la tortue, un arbitre,</li> <li>✚ Le temps de jeu dure 20s.</li> </ul> <p>But :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Pour le chasseur : retourner la tortue,</li> <li>✚ Pour la tortue : rester sur le ventre,</li> <li>✚ Pour l'arbitre : faire respecter le signal de départ et de fin, les espaces de jeu, observer et signaler dès que la tortue est sur le dos.</li> </ul> <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ La tortue rester à genoux,</li> <li>✚ Le chasseur doit toujours avoir un genou au sol,</li> <li>✚ Respecter le signal de départ et de fin de combat,</li> <li>✚ Respecter les règles d'or,</li> <li>✚ Pour la tortue : Résister pendant 20''.</li> </ul>		
<p>Critère de réussite</p>	<p>Pour le chasseur : mettre sur le dos au moins de 5'' la tortue dans le temps de jeu imparti.</p>	
<p>Variable</p>	<p>Variation des droits donnés aux tortues : droit de se déplacer.  Sur un grand terrain, jouer collectif avec des tortues et des chasseurs par équipe.</p>	
<p>Observations</p>		

## Ateliers lutte l'après-midi

<b>LUTTE CYCLE 3</b>	1. Entrer dans l'activité 2. Des jeux pour déséquilibrer 3. Des jeux pour saisir 4. Des jeux pour tirer, pousser, repousser 5. Un jeu pour retourner <b>6. <u>Des jeux pour contraindre en utilisant le poids du corps</u></b>	<b>LES CHASSEURS ET LES FOURMIS</b>
<p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Trois équipes de 6 à 9 joueurs, hétérogènes quant aux gabarits,</li> <li>✚ Une équipe de chasseurs (attaquants) à quatre pattes sur l'espace tapis (8 m x 2 m),</li> <li>✚ Une équipe de fourmis à 4 pattes en dehors de l'espace tapis,</li> <li>✚ Une équipe d'arbitres, garante des règles.</li> </ul> <p>But :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Pour les fourmis : traverser l'espace tapis sans se faire arrêter,</li> <li>✚ Pour les chasseurs : arrêter le plus de fourmis possible,</li> <li>✚ Pour les arbitres : faire respecter les règles.</li> </ul> <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✚ Chaque chasseur immobilisant une fourmi pendant 3 secondes marque un point,</li> <li>✚ Les fourmis arrêtées jouent à nouveau au passage suivant,</li> <li>✚ Changement de rôle après 3 passages, chacun joue les 3 rôles,</li> <li>✚ Les arbitres notent à chaque passage les points marqués par les chasseurs (prévoir un tableau des scores).</li> </ul>		
Critère de réussite	Immobiliser les fourmis pendant 3"	
Variable	Mode de déplacement des chasseurs, Nombre de chasseurs inférieur au nombre de fourmis.	
Observations		

## LUTTE CYCLE 3

1. Entrer dans l'activité
2. Des jeux pour déséquilibrer
3. Des jeux pour saisir
4. Des jeux pour tirer, pousser, repousser
5. Un jeu pour retourner

### 6. Des jeux pour contraindre en utilisant le poids du corps

## EMPECHER DE SE RETOURNER

#### Dispositif :

- ✚ Une zone de deux tapis,
- ✚ Par 3 : deux joueurs, A positionné sur B et le contrôlant, B à plat dos au sol, un arbitre,
- ✚ Temps de jeu 20s.



#### But :

- ✚ L'élève A placé sur B doit empêcher B de se retourner
- ✚ Pour l'arbitre : faire respecter le signal de départ et de fin, les espaces de jeu, observer dès que le ventre de B touche le sol

#### Règles :

- ✚ Respecter le signal de départ et de fin de combat,
- ✚ Respecter les règles d'or.

Critère de réussite	A réussit à empêcher B de se retourner.
Variable	
Observations	

Dispositif :

- ✚ Une zone de tapis,
- ✚ Deux joueurs à genoux,
- ✚ A l'extérieur des tapis : un arbitre, un maitre du temps et un maître de la marque.
- ✚ Temps de jeu 1 minute.

But :

- ✚ Les joueurs doivent mettre leur adversaire sur le dos. Si un joueur parvient à maintenir en contact avec le tapis les deux omoplates de son adversaire durant 3 secondes, il est déclaré vainqueur.
- ✚ Pour l'arbitre : faire respecter le signal de départ et de fin, les espaces de jeu, compter 3 secondes lorsque les deux omoplates d'un joueur sont en contact avec le tapis.

Règles :

- ✚ Respecter le signal de départ et de fin de combat,
- ✚ Respecter les règles d'or.
- ✚ Un joueur peut marquer 1 point si son adversaire fait preuve de manque d'initiative (après un avertissement verbal)
- ✚ Un joueur peut marquer 1 point si son adversaire ne respecte pas les règles d'or (après un avertissement verbal)
- ✚ Un joueur peut marquer 1 point s'il parvient à faire toucher sur le tapis une épaule de son adversaire.