

TOURNOI JEUX DE LUTTE

Exemple de rencontre réalisée pour deux classes de cycle 2 dans une salle aménagée

Les 2 situations de combat du tournoi devront être connues des élèves. Elles font partie du module d'apprentissage proposé et travaillé.

1. LE SUMO (jeu à genoux)

- Position de départ = à genoux face à face sur les marques de départ, salut, départ au signal
- But = j'oblige l'adversaire à poser un appui ou toute autre partie du corps hors de la zone de combat (1 point marqué)
- Durée 1 minute : marquer plus de points que mon adversaire
- Après chaque point marqué, les 2 adversaires se remettent en position de départ



2. LA TORTUE (jeu au sol)

- Position de départ = à genoux face à face sur les marques de départ, salut, départ au signal
- But = je retourne l'adversaire sur le dos : épaules en contact avec le sol 1 seconde (1 point marqué)
- Durée 1 minute : marquer plus de points que mon adversaire
- Après chaque point marqué, les 2 adversaires se remettent en position de départ



RÈGLEMENT DU TOURNOI JEUX DE LUTTE

Ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal

- J'ai une tenue de sport peu fragile.
- Je ne porte pas de bijoux ou d'autres objets dangereux.
- Je ne donne pas de coups frappés (pieds, poings).
- Je ne saisis pas mon adversaire au cou ou à la tête.
- Je ne pince pas, ne mords pas, ne tire pas les cheveux ou les vêtements.
- Je respecte mes adversaires et les décisions des arbitres.

DÉROULEMENT D'UN COMBAT

- Les 2 arbitres (1 par combattant) se placent en dehors du terrain.
- Je me mets en position de départ sur les marques
- Je salue mon adversaire
- Je démarre au signal de l'adulte (sifflet)
- Après chaque arrêt (point marqué, sortie du tapis), je me mets en position de départ et j'attends le signal des arbitres.
- Au sifflet, le combat s'arrête, je me place face à mon adversaire et je le salue
- les arbitres donnent le résultat.
- Le groupe complète la fiche

ORGANISATION, DÉROULEMENT DU TOURNOI

AVANT LE TOURNOI : avoir partagé la classe en 3 groupes équilibrés en nombre (chats – panthères - lions) en fonction du gabarit et de la tonicité de chacun.

- Répartition des élèves des 2 classes sur les aires de combat (4 ou 5 élèves par aire)
- 1^{ère} partie : Le sumo 45 minutes
- 2^{ème} partie : Retourner la tortue 45 minutes
- Retour au calme
- GOÛTER



1 fiche de groupe
2 combattants
2 juges

9 aires de combat

2 m sur 2 m

De 4 à 6 élèves par aire

Deux jeux de 9 fiches

Combats d'une minute

Le coordonnateur donne le départ et la fin des combats au sifflet

ZONE
3

ZONE
2

ZONE
1

CHATS
(Poids légers)

ZONE
3

ZONE
2

ZONE
1

PANTHÈRES
(Poids moyens)

ZONE
3

ZONE
2

ZONE
1

LIONS
(Poids lourds)

ROTATIONS :

A l'issue du premier jeu, on confrontera les fiches des 3 zones pour chacune des 3 catégories :

Pour le jeu suivant (retourner la tortue) :

les 5 meilleurs scores de la catégorie se retrouveront en zone 1

les 5 suivants en zone 2

les 5 derniers en zone 3

Fiche utilisée lors du tournoi et qui devra donc être connue et maîtrisée par les élèves :

Pour 5 élèves :

Numéro des lutteurs	Nom		Résultats								
			Points 3-2-1-0				Total				
1											Points
2											Points
3											Points
4											Points
5											Points
Tableau des rencontres :											
Juges	4-5	1-2	2-3	1-3	2-4	3-5	1-4	2-5	2-3	1-5	
Rencontres	1	3	5	2	3	1	2	1	4	2	
	2	4	1	4	5	4	5	3	5	3	
Entoure le numéro du vainqueur ou les deux numéros si match nul Remplis les cases de tes 4 rencontres puis fais le total : Victoire : 3 points / Match nul : 2 points à chacun / Défaite : 1 point / Brutalité, tricherie : 0											

Pour 4 élèves :

Numéro des lutteurs	Nom		Résultats				
			Points 3-2-1-0		Total		
1							Points
2							Points
3							Points
4							Points
Tableau des rencontres :							
Juges	3-4	1-2	2-4	1-3	2-3	1-4	
Rencontres	1	3	1	2	1	2	
	2	4	3	4	4	3	
Entoure le numéro du vainqueur ou les deux numéros si match nul Remplis les cases de tes 3 rencontres puis fais le total : Victoire : 3 points / Match nul : 2 points à chacun / Défaite : 1 point / Brutalité, tricherie: 0							

