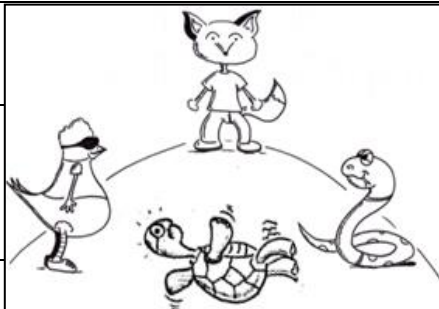


<b>Compétence en cycle 3 :</b> Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		<b>Nom du jeu :</b> Sortir les tortues	<b>Activité :</b> Jeux de lutte	
<b>Objectifs d'apprentissage :</b> S'organiser tactiquement pour gagner le duel Sortir son adversaire d'une zone délimitée / Résister à l'attaquant				
<b>Descriptif de la tâche :</b>				
But	Saisir son adversaire et le faire sortir de la zone Se défendre pour ne pas sortir de sa zone			
Dispositif	Dans une salle, dans laquelle des tapis de sol ont été installés, définir un périmètre d'évolution et répartir les élèves par 2. Les participants doivent alterner les rôles. Les combattants sont pieds nus. Le défenseur (tortue) est à quatre pattes sur le tapis. L'attaquant est à genou à côté du défenseur.			
Consigne	Au signal, le combattant à genou (attaquant) doit faire sortir de la zone délimitée le combattant à quatre pattes (défenseur). Le défenseur doit résister pour ne pas se faire sortir. L'attaquant peut se mettre debout. Le défenseur doit toujours rester à quatre pattes. Chaque partie dure 30 secondes. Bien respecter les 3 règles d'or : ne pas faire mal / ne pas se faire mal / ne pas se laisser faire mal			
Critères de réussite	Pour l'attaquant : saisir et faire sortir son adversaire Pour le défenseur : résister et se défendre pour ne pas se faire sortir			

Comportements attendus	Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
L'attaquant : -saisir différentes parties du corps -tirer, pousser, déséquilibrer l'autre Le défenseur : -résister, se défendre -esquiver, s'échapper Pour les deux, diversifier les stratégies d'attaque et de défense	-n'ose pas s'engager dans l'action Pour l'attaquant : -n'arrive pas à saisir -saisit mais ne parvient pas à faire sortir l'autre Pour le défenseur : -ne sait pas résister (se laisse faire)	-travailler des situations avec des objets médians (ex : marcher sur un foulard, attraper le foulard de l'autre, le jeu du béret, les hérissons ...) -pour les deux rôles, travailler les verbes d'action (saisir, pousser, tirer, défendre, esquiver) en ateliers décrochés

<b>Trame de variance</b>	
Simplifier Pour le défenseur : -réduire le temps -augmenter la taille de la zone Pour l'attaquant: -jouer par équipe : 6 attaquants et 4 défenseurs (coopération) -réduire la taille de la zone	Complexifier Pour l'attaquant : -réduire le temps -augmenter la taille de la zone Pour le défenseur : -jouer par équipe : 6 attaquants et 4 défenseurs (coopération) -réduire la taille de la zone
<b>Sécurité</b> -ne jouer que sur les tapis -élèves pieds nus -vêtements adaptés -aucun bijou -enseignant placé de manière à surveiller les saisies -ne pas saisir le cou	<b>Evaluation</b> L'élève sait : En tant qu'attaquant : -saisir, tirer ou pousser pour faire sortir l'autre En tant que défenseur : -résister, se dégager pour ne pas se faire sortir