

Compétence en cycle 2: Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		Nom du jeu : La mouche et l'araignée	Activité : Jeux de lutte
Objectifs d'apprentissage : Accepter le contact avec l'autre pour le maintenir au sol dans une position définie / se libérer des saisies			
Descriptif de la tâche :			
But	Pour l'araignée : maintenir la mouche allongée au sol. Pour la mouche : se dégager de l'emprise de l'araignée pour se relever.		
Dispositif	Dans une salle, dans laquelle des tapis de sol ont été installés, répartir les élèves en binômes. Le jeu se joue en 2 manches de 30 secondes maximum. La mouche s'allonge sur le dos et reste immobile. L'araignée se place sur la mouche pour l'immobiliser. Au signal, la mouche va tenter de se relever en se libérant de l'emprise de l'araignée. Les joueurs changent de rôle à chaque manche.		
Consigne	« La mouche dort, allongée sur le dos. L'araignée se place sur la mouche. Au signal, la mouche se réveille et doit se relever sur ses pattes. L'araignée doit maintenir la mouche au sol et l'empêcher de se relever. La partie s'arrête quand la mouche s'est relevée ou quand les 30 secondes se sont écoulées. Vous changerez de rôle ensuite. » Préciser les 3 règles d'or : ne pas faire mal / ne pas se faire mal / ne pas se laisser faire mal. »		
Critères de réussite	Pour la mouche : se libérer des saisies. Pour l'araignée : immobiliser la mouche au sol.		



Comportements attendus	Difficultés rencontrées	Conseils pour progresser
-accepter de jouer en binôme, avec des rôles différents (attaquant/défenseur) -oser être en contact avec l'autre -savoir se libérer des saisies et reconstruire ses appuis (la mouche) -savoir saisir de manière efficace pour immobiliser l'adversaire (l'araignée)	<u>Mouche :</u> -se laisse manipuler trop facilement → -ne réagit pas assez rapidement au signal du réveil → <u>Araignée :</u> -n'ose pas saisir l'adversaire → -n'a pas de saisie franche et efficace →	<u>Mouche :</u> -proposer d'autre situations /jeux (cf. « l'ours dans sa tanière » et « l'œuf et la tortue »), en ateliers décrochés -varier les jeux développant la réaction aux signaux (sonores, visuels...) <u>Araignée :</u> -se placer à califourchon sur la mouche et placer ses mains sur les épaules ou les bras -imposer une forme de saisie, un positionnement durant le sommeil de la mouche

Trame de variance	
Simplifier : -si la mouche ne parvient pas à se relever, placer la mouche sur le ventre -si l'araignée n'arrive pas à immobiliser la mouche, jouer avec deux araignées	Complexifier : -varier le temps de combat
Sécurité -ne jouer que sur des tapis -constituer des binômes de même gabarit -enseignant placé de manière à surveiller les saisies -ne jamais attraper la mouche par la tête - veiller à la tenue (vêtements souples et non fragiles, pas de bijoux).	Evaluation l'élève sait : - se dégager des saisies - immobiliser au sol