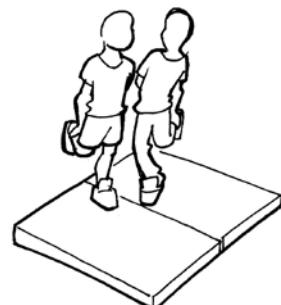




Degré	7 ^e à 9 ^e année
Aspect	Compétences disciplinaires
Aspect spécifique	Se battre
Compétence	Respecter les règles et les rituels pour combattre de manière ludique
Niveau A	Je participe à des jeux duels de combat en me conformant aux règles.



Se battre (A)

Description de la tâche

Enumérer les règles de combat de manière exhaustive et les respecter lors du jeu de la «Cigogne.»

Cigogne:

Jeu 1:1, essayer de se pousser hors de la surface (2 tapis).

Situation initiale: Sautiller sur une jambe en tenant l'autre pied d'une main.

Règles: Se toucher uniquement aux bras et aux épaules. Celui qui pose le pied par terre ou quitte la surface a perdu la manche. «Best of five.»

Evaluation/Exigences

Les critères suivants doivent être remplis pour que le test soit réussi.

Les règles de combat doivent être énumérées de manière exhaustive. Un rituel correspondant signale clairement le début et la fin de la manche, les règles sont respectées.

Critères d'observation

Règles de combat:

- Début et fin du combat nets, définis par un rituel.
- Pas de coups.
- Ne pas tirer les cheveux.
- Ne pas pincer, griffer, mordre et étrangler.
- Ne pas tordre les extrémités.
- Ne pas toucher le visage.

Règles de la «Cigogne»:

- Rituel.
- Se toucher uniquement aux bras et aux épaules.
- Pas de coups.
- Ne pas toucher le visage.

Consignes aux élèves

«Enonce toutes les règles de combat, choisis un partenaire et jouez au jeu de la «Cigogne». Il est important que tous deux respectiez les règles.»

Mise en place

6 surfaces de 2 tapis dans une moitié de la salle

Matériel

12 tapis

Source	Commission fédérale de sport (éd.). (1999). <i>Education physique, Manuel 4, 4^e-6^e année scolaire.</i> Berne: OCFIM. Brochure 3, p. 23. Commission fédérale de sport (éd.). (1999). <i>Education physique, Manuel 5, 6^e-9^e année scolaire.</i> Berne: OCFIM. Brochure 3, p. 22.
Aspects pratiques et indications pédagogiques	
Durée	2 min. pour l'énonciation orale des règles, env. 2 min. pour observer le combat
Organisation	6 paires se battent, l'enseignant observe une paire après l'autre. Des jeux sont organisés dans l'autre moitié de la salle.
Personnes évaluées	2 élèves
Problèmes	-