

Déroulement Unité d'enseignement Jeux de lutte Cycle 2 - CP

3 temps à la séance : en classe, au gymnase et de retour en classe

On utilise des **affiches** pour mémoire, pour présenter la séance et/ou les jeux. On utilise des **fiches de jeux et de résultats**, des **affiches avec les groupes** constitués et les rotations prévues.

Les **règles d'or** sont affichées en classe et au gymnase.

| Séance | | Jeux de Mise en activité collective | Jeu groupal | Jeu duel | |
|--------|--|---|-----------------------------|---|--|
| 0 | Verbalisation des Représentations En classe | | | | |
| 1 | Phase 1 - Découverte | Installer le tatami | Les ponts | Rouler la boule | |
| 2 | | L'araignée - quadrupédie Ramper : le serpent | Les ponts Chat et souris | Rouler la boule L'escargot Les rouleaux | |
| 3 | | Les rouleaux Tirer les sacs | Sortir l'adulte du tapis | La quille debout | |
| 4 | | Les escargots Rouler la boule | Les 3 tapes | Le jeu du coussin | |
| 5 | | Tirer les sacs Les rouleaux | Garder le trésor | Les ballons éclatés | |
| 6 | Phase 2 - structuration | L'araignée Quadrupédie Ramper : le serpent Les rouleaux Tirer les sacs Les escargots Rouler la boule puis Relaxation comme remise au calme | Le château fort | La maman et son bébé | |
| 7 | | | Chat et souris | La bouse de vache | |
| 8 | | | Les ours dans la tanière | Le couloir interdit | |
| 9 | | | Les 3 tapes | Le jardinier et la tortue | |
| 10 | | | Garder le trésor | Le jeu de l'anneau | |
| 11 | | | Chat et souris | Le jeu du tapis rouge | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | Phase 3 Bilan | Rencontre des enfants au choix sur le défi lutte de la classe : gagner au moins 2 combats sur 3 en choisissant son adversaire | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |