

# STUDIO CODE

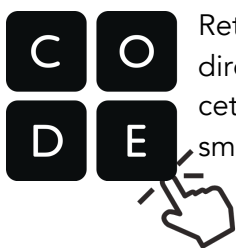
## « LUTTE APP »



## SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE – LUTTE 6ÈME

Application développée par Pierre DRIVOT

Les choix présentés ici sont justifiés par rapport à un projet de classe, un environnement, des besoins éducatifs précis, une sensibilité pédagogique forte etc... Il s'agit en premier lieu dans cet article de vous proposer un outil d'observation personnalisé ou à personnaliser, plus qu'une conception pédagogique.



Retrouver cette application en scannant le QR Code ci-contre ou bien en cliquant directement sur le logo de gauche. Vous pourrez également aisément mettre cette application en favoris, directement sur l'écran d'accueil de vos tablettes ou smartphones (procédure à suivre en fin d'article)



<http://vu.fr/lutteapp>

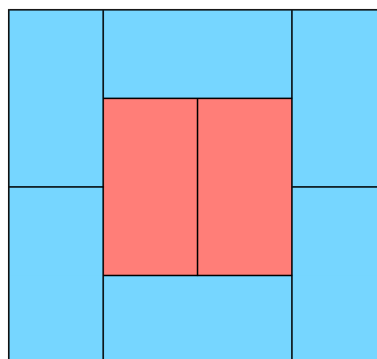
« 1 / 10 / 100 ! »

[Inspiré des travaux de Vincent RUSQUET, académie de Créteil]



### RÉSUMÉ RAPIDE DU SCÉNARIO PROPOSÉ

Forme de pratique scolaire en lutte 6<sup>ème</sup>. Observation en situation de combat. La classe est divisée en poules de 3 ou 4 lutteurs de poids/niveau de performance égale.



## Règle d'or : « ne pas faire mal » et « ne pas avoir mal ».

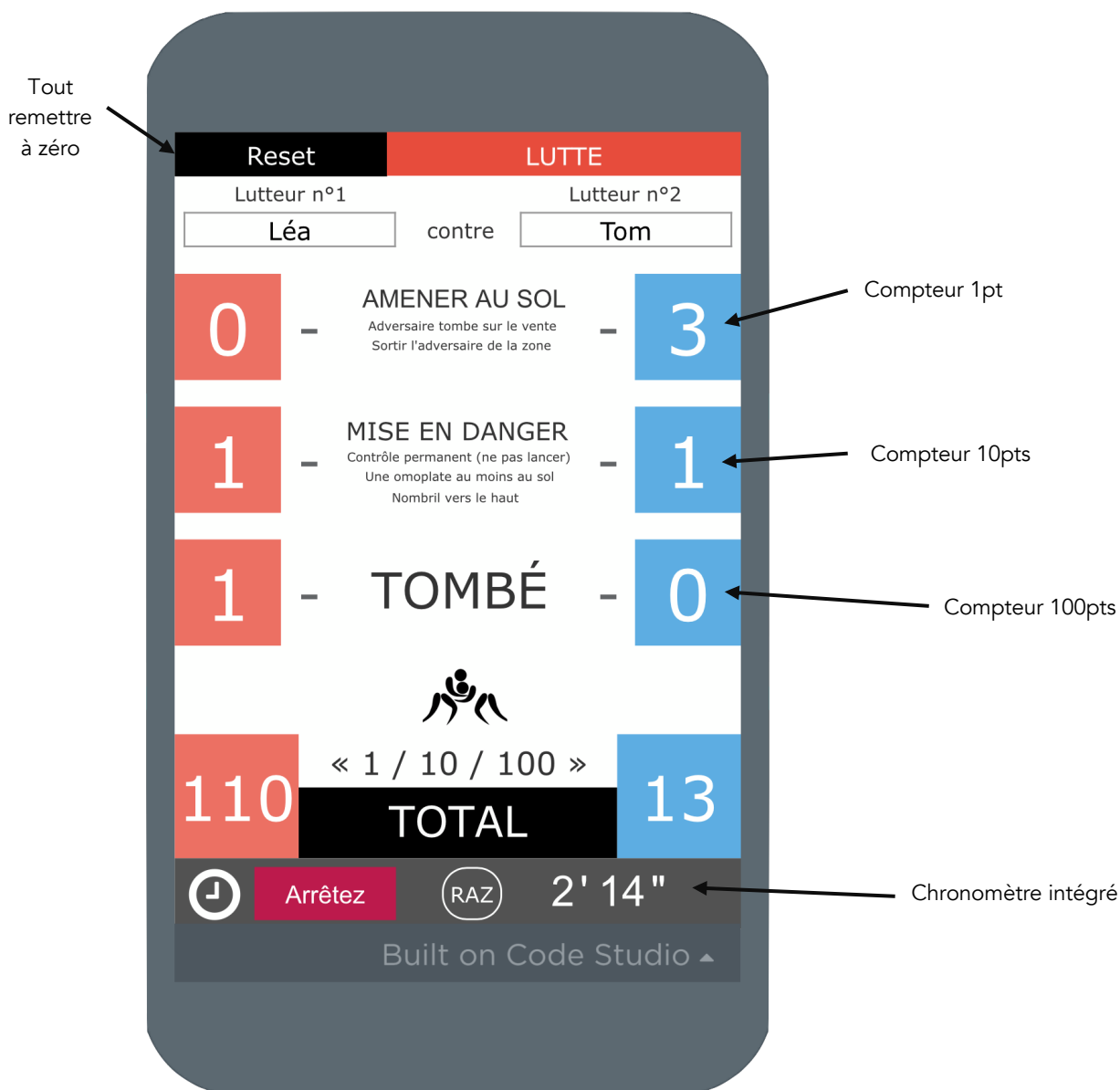
\* Combats à mi-hauteur avec le droit de se lever pour un seul lutteur. Le combat dure 2'30 (sans arrêt) ou 250 points. Poule de 3 ou 4 lutteurs de poids/niveau de performance égale. Les élèves passent à tour de rôle en tant que lutteur, secrétaire/juge et arbitre. Le règlement scolaire utilisé est le suivant :

- 100pts pour un tombé (les omoplates sont maintenues 2s au sol)
- 10pts pour une mise en danger aménagée
  - Contrôle permanent (ne pas lancer)
  - Une omoplate au moins au sol
  - « Nombriil vers le haut »
- 1pt pour un adversaire qui tombe sur le ventre ou qui sort de la zone

**Les actions doivent être contrôlées pour être cotées** (garder une saisie sur le corps de l'adversaire). Un tombé n'arrête pas le combat. A la fin du combat, les élèves viennent inscrire les résultats sur le tableau blanc dans les tribunes, le professeur pouvant alors faire un retour immédiat aux élèves.

Possibilités :

- prise en compte de la différence de score pour éviter les points de complaisance d'un camarade qui aiderait son adversaire à obtenir également un bon résultat.
- prise en compte des points encaissés pour mettre en balance l'efficacité en défense/garantir une gestion du risque optimale





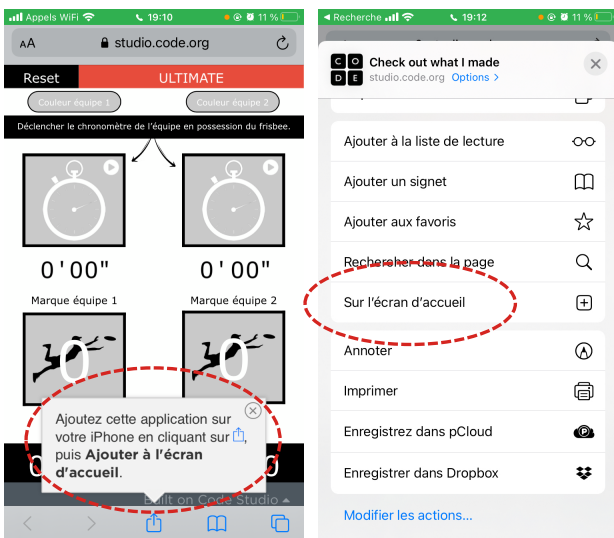
- Motivation des élèves car le score final se calcule en direct !
- Accessibilité et compréhension de l'outil très simple, visuel.
- Chronomètre et fiche d'observation du juge sur le même outil.
- Organisation stable donc la mise en place est rapide.
- Outil adapté à un vrai choix pédagogique et didactique précis.
- Application universelle tablettes et smartphones (Androïd, iOS, MacOs, PC etc...) sans installation, gratuite
- Avec peu de programmation, vous pouvez modifier mon application facilement.



- Nécessite une connexion internet.
- Une tablette par poule pour ce scénario. Smartphones élèves possibles.
- Question de la pertinence et de la plus-value de l'utilisation de la tablette...  
au détriment de la fiche papier.

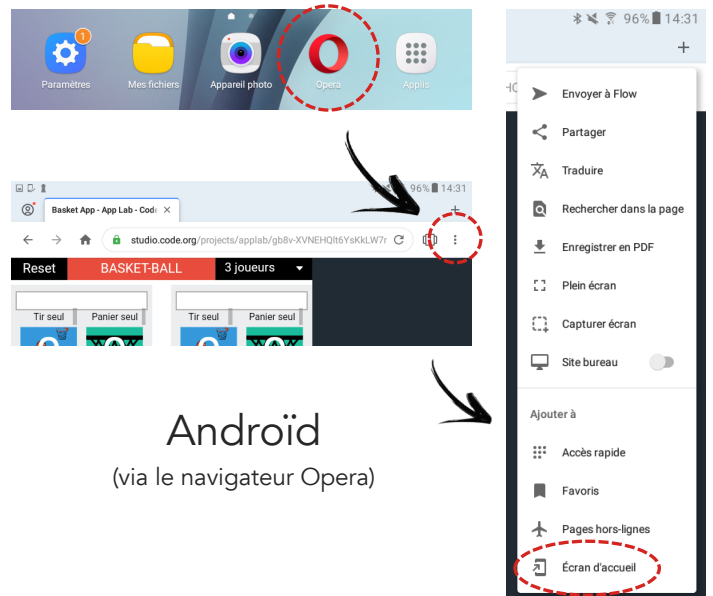
## METTRE L'APPLICATION SUR L'ECRAN D'ACCUEIL DE LA TABLETTE

En général ce sont les élèves qui me mettent à jour les tablettes.



iOS

(via le navigateur Safari)



Androïd  
(via le navigateur Opera)

# STUDIO CODE

## REMIXER UNE APPLICATION



## PERSONNALISER MES APPLICATIONS

Le code des applications est libre. Il peut être copié, manipulé à votre guise. De très bons tutoriels de notre collègue Jérôme SACARD alias Webjéjé sont disponibles sur son site internet (cliquer sur l'image de droite). En attendant, voici comment accéder au code et commencer à manipuler l'application.

