

À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

RENCONTRE USEP JEUX D'OPPOSITION MATERNELLE



1. PROGRAMMES DE L'ÉCOLE MATERNELLE 2021

- Objectif visé : S'OPPOSER
- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

- Compétences générales :
 - ✓ Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
 - ✓ S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
 - ✓ Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
 - ✓ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
 - ✓ S'approprier une culture physique sportive et artistique

2. ORGANISATION DE LA RENCONTRE : (Rencontre à la ½ journée – 4 classes)

➤ DEROULEMENT GENERAL :

Au début de la rencontre, les élèves auront à mettre un dossard OU un tee-shirt fourni par les organisateurs (1 couleur par classe) et s'installeront en file indienne du plus léger au plus lourd pour constituer les groupes.

Chaque groupe (de 4 ou 5 élèves) rassemble des élèves des différentes classes. On essaye de ne pas avoir deux élèves de la même classe dans le même groupe.

Ensuite l'ensemble des groupes sont distribués en 3 poules (2 poules sur deux jeux à duels et 1 poule sur un jeu collectif). Soit 8 groupes par poule (32 élèves).

Chaque groupe est installé sur son terrain avec le matériel (sablier, fiche de match, feutre) prêté par les organisateurs.

Lorsque tous les lutteurs sont installés sur leur terrain, l'organisateur de la rencontre effectue un échauffement commun.

USEP Rhône – Métropole de Lyon

Aurélia FAIVRE
06.09.39.06.36
afaivre@usep69.org
Kenji JEMIO HADA
06.26.48.30.44
kjemio@usep69.org

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Deux situations d'échauffement

Jacques a dit

JACQUES A DIT

- Un meneur de jeu donne des consignes. Elles ne peuvent être exécutées que si la consigne est précédée de « Jacques a dit ».
- Tous les enfants qui ont un vêtement bleu, dont le prénom commence par la lettre X se mettent ensemble.
 - Faites des groupes de 2, 3...
 - Faites un clin d'œil à votre voisin, tirez lui la langue, serrez lui la main...
 - Marchez vite, lentement, arrêtez-vous, suivez un autre enfant...
 - Allez-vous placer derrière un autre enfant, devant, à côté...



Brise-glace : Le bonjour

LE BONJOUR

Les enfants sont répartis dans l'espace. Le meneur de jeu propose aux enfants de se déplacer. Chaque fois qu'un enfant croise un autre il doit trouver une façon de lui dire bonjour.



Et aussi...

Imposer une manière de dire bonjour : sans parler, en se touchant épaule contre épaule, coude contre coude, dire son prénom et demander son prénom à l'autre, changer de manière de dire bonjour à chaque fois, on ne peut pas dire bonjour 2 fois au même enfant...

Après l'échauffement, 3 jeux seront proposés.

Jeu collectif

Cet atelier sera dédoublé pour que le jeu puisse se réaliser à 2 x16 élèves, soit 8 contre 8.

Le jeu se déroule à plusieurs manches de 30 secondes où chaque équipe change de rôle (attaquants/défenseurs) entre chaque manche.

Le jeu est arbitré et animé par un adulte (enseignant + parent accompagnateur/ATSEM)

Lorsque toutes les équipes se sont rencontrées, elles changent de jeu.

Jeux duels x 2

Après avoir rempli les prénoms sur les fiches d'organisations des matchs des deux jeux individuels fournies par les organisateurs (USEP), tous les lutteurs du groupe se rencontrent entre eux. Le jeu se déroule en 2 manches de 30 secondes avec changement des rôles (attaquant/défenseur) entre chaque manche.

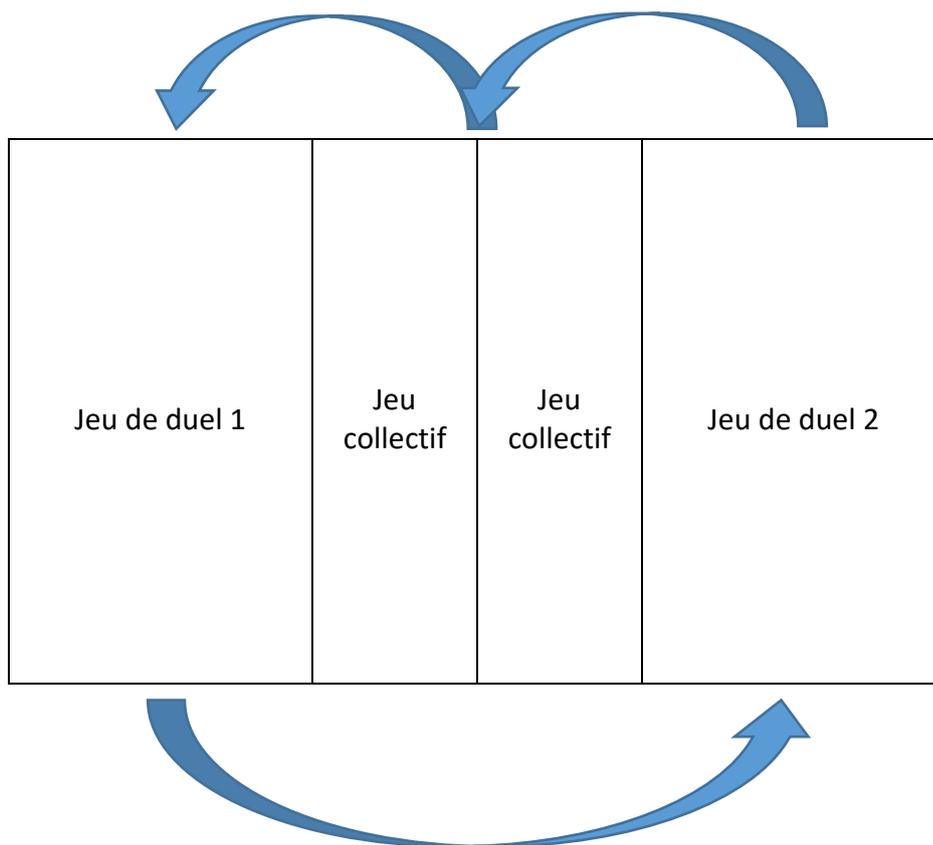
Chaque groupe devra s'autogérer (Chronométrage, arbitrage) sous la surveillance d'un adulte.

Chaque élève à tour de rôle sera : lutteur, maître de jeu (arbitre) et maître du temps (Selon l'ordre des matchs de la fiche d'organisation)

Lorsque les élèves se sont tous rencontrés, ils changent de jeu.

Il n'y aura pas de classement de classes.

Schéma des rotations



➤ ROLES SOCIAUX

La fiche d'organisation des matchs sera travaillée fréquemment pendant le cycle d'apprentissage en classe ainsi que les différents rôles sociaux.

Pour la rencontre, les rôles de joueur, maître du jeu(arbitre) et de maître du temps devront être préparés grâce aux [outils de l'USEP](#) « La maternelle rentre en jeu » (Cf. Dominos, Memory, Pictogrammes).

Le maître de jeu utilisera sa voix le jour de la rencontre et non une clochette.

Signal de début de jeu : En place, êtes-vous prêts ? Luttezz !

Signal d'arrêt de jeu : STOP DANGER ! STOP !



➤ LES REGLES D'OR (QUI SERONT RAPPELEES AU DEBUT DE LA RENCONTRE) :

- La sécurité** - je ne dois pas faire mal.
- je ne dois pas me faire mal.
- je ne dois pas me laisser faire mal.
- Le respect** - je dois respecter les autres
- je dois me respecter.
- je dois respecter le matériel et l'environnement.

Il n'est pas permis de se mettre debout lors des combats.

L'arbitre et l'adulte référent du terrain veilleront au bon respect des règles d'OR !

➤ DIPLÔMES :

Chaque classe recevra un diplôme de participation. Il n'y aura pas de classement.

➤ ROLE DES ADULTES :

L'enseignant veille à la sécurité, règle les litiges et aide à l'autogestion des groupes.

Il est secondé par un parent qui en aucun cas ne peut tenir des rôles pédagogiques.

➤ TENUE VESTIMENTAIRE :

- Short et maillot (ou survêtement)
- Aucun bijou, montre,
- Pas de chaussures aux pieds (possibilité d'être en chaussettes ou pieds nus).

➤ LES REGLES DES JEUX

3 jeux proposés

✓ JEU COLLECTIF : LES PIRATES

Dispositif : 8 attaquants pour 8 défenseurs, à 4 pattes sur un terrain de 10 x 8 m, avec une bande de 2 x 10 m en bordure de zone, 10 tapis ou sol adapté, 16 trésors (balles/sacs de grains/anneaux lestés).

L'arbitrage et le temps sont assurés par un adulte.

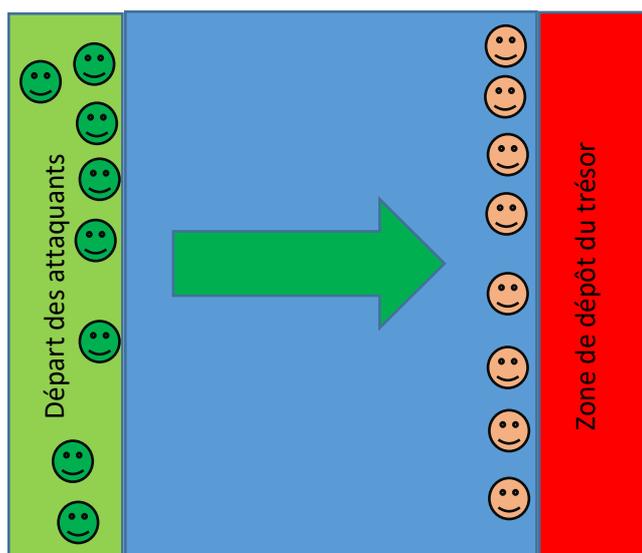
But : Les attaquants (Pirates) doivent poser le plus de trésors dans la zone protégée par les défenseurs (Marins) qui cherchent à les empêcher.

Critère de réussite : Le nombre de trésors déposés dans la zone protégée.

Départ du jeu : Les attaquants sont dans leur zone avec les trésors à transporter un par un. Les défenseurs sont devant la ligne de la zone de dépôt. Une fois que le jeu démarre, ils peuvent se déplacer dans toute la zone centrale.

Les défenseurs n'ont pas le droit de rentrer dans la zone des attaquants.

Temps : 30 secondes puis changement de rôle.



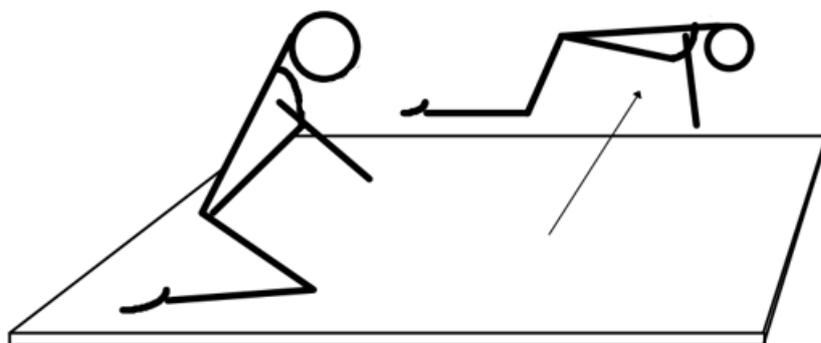
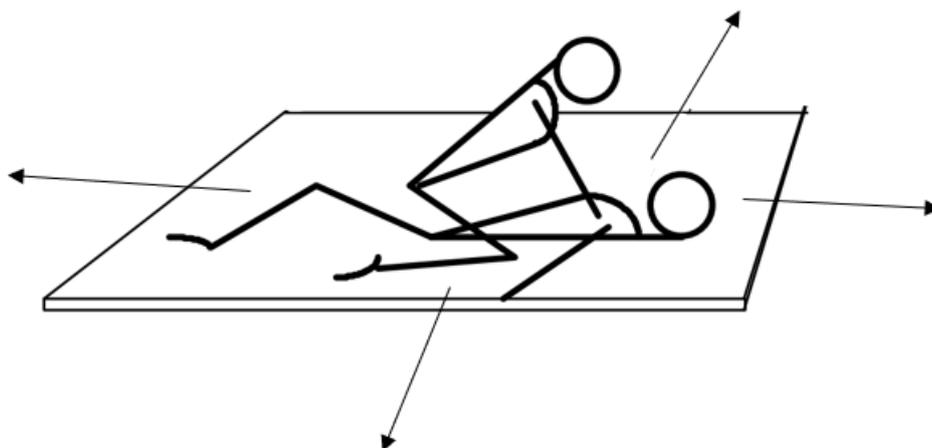
✓ JEU DE DUEL 1 : LE LION ET LA GAZELLE

Buts : La gazelle doit sortir de la zone (2 tapis) - Le lion doit l'en empêcher.

Critère de réussite : La gazelle sort entièrement de la zone par un des 4 côtés.

Départ du jeu : Le lion tient la gazelle au sol comme il le veut. La gazelle est allongée ou accroupie.

Temps : 30 secondes puis changement de rôle.



✓ JEU DE DUEL 2 : L'OURS ET LE CHASSEUR

Buts : Le chasseur doit sortir l'ours de sa tanière (zone 2 tapis) - L'ours doit rester dans sa tanière.

Critère de réussite : Le chasseur sort entièrement l'ours de la zone par un des 4 côtés.

Départ du jeu : Chaque chasseur se tient (à genoux) à côté de son ours (départ allongé ou accroupi).

Temps : 30 secondes puis changement de rôle.

