

# RENCONTRE USEP JEUX DE LUTTE CP-CE1



## 1. PROGRAMMES DE L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE 2016

- Champ d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.
- 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)

### ➤ DEROULEMENT GENERAL :

Au début de la rencontre, les élèves auront à mettre un T-shirt (1 couleur par classe) prêté par les organisateurs et s'installeront en file indienne **du plus lourd au plus léger** pour constituer les groupes. Chaque groupe (de 4 ou 5 élèves) rassemble des élèves des différentes classes. Chaque groupe est installé sur son terrain avec son matériel (chronomètre, feuille de marque, crayon) prêté par les organisateurs.

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

Après avoir rempli les prénoms sur leur feuille de résultat, tous les lutteurs se rencontrent entre eux. Le jeu se déroule en 2 manches de 30 secondes avec changement des rôles (attaquant/défenseur) entre chaque manche.

La feuille de marque sera utilisée fréquemment pendant le module d'apprentissage.

Chaque groupe devra s'autogérer (chronométrage, secrétariat, arbitrage) sous la vigilance d'un adulte.

Chaque élève à tour de rôle sera : lutteur, chronométreur, arbitre et secrétaire (selon l'ordre des matchs de la fiche de résultats).

Tenue des résultats : À la fin de chaque manche, le secrétaire entoure la lettre du lutteur qui a gagné puis à la fin de tous les matchs du tableau, les enfants colorient un rond par match gagné (exemple si 4 A sont entourés sur la fiche, l'enfant colorie 4 ronds.)

Lorsque les élèves se sont tous rencontrés, les fiches de résultats sont rapportées aux organisateurs.

Il n'y aura pas de classement de classes.

### USEP Rhône – Métropole de Lyon

Lisa Canale  
06.80.53.98.28  
[licanale@usep69.org](mailto:licanale@usep69.org)  
Jennifer Tora  
06.76.82.87.79  
[jtora@usep69.org](mailto:jtora@usep69.org)

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

➤ LES REGLES D'OR (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.

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

➤ LES REGLES DES JEUX

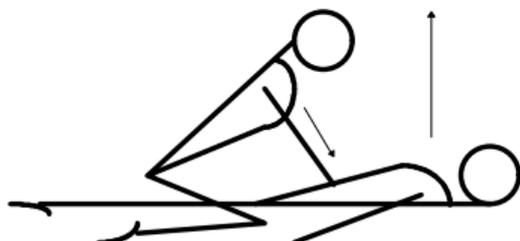
Sur les 4 jeux proposés ci-dessous, 2 seront choisis le jour de la rencontre.

✓ LE TOTEM ET L'INDIEN

**Buts :** Le totem doit se relever - L'indien doit l'en empêcher.

**Critère de réussite :** Le totem est debout lorsqu'il n'a plus que les 2 pieds au sol.

**Départ du jeu :** Le totem est allongé sur le dos et tenu par l'indien.



*Position de départ*



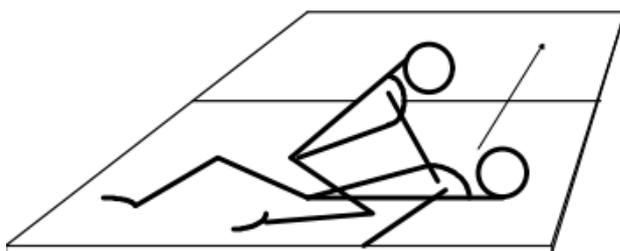
*C'est réussi pour le totem !*

✓ LE GENDARME ET LE VOLEUR

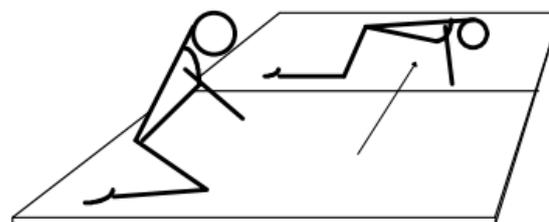
**Buts :** Le voleur doit sortir de la prison (zone de 2 tapis) - Le gendarme doit l'en empêcher.

**Critère de réussite :** Le voleur sort entièrement de la prison.

**Départ du jeu :** Le gendarme tient le voleur au sol comme il le veut.



*Position de départ*



*C'est réussi pour le voleur !*

### ✓ L'OURS ET LE CHASSEUR

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

**Critère de réussite :** Le chasseur sort entièrement l'ours de sa tanière.

**Départ du jeu :** L'ours est allongé sur le dos. Le chasseur est à quatre pattes.

### ✓ LE CHASSEUR ET LA TORTUE

**Buts :** Le chasseur doit retourner la tortue - La tortue ne doit pas se laisser retourner.

**Critère de réussite :** Le chasseur doit mettre la tortue sur le dos.

**Départ du jeu :**

- Le chasseur est à genoux à côté de la tortue.
- La tortue est à 4 pattes (les coudes peuvent toucher le sol) et ne se déplace pas. Son ventre ne doit pas toucher par terre tout au long du jeu.



*Position de départ*

#### ➤ 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).