

RENCONTRE USEP JEUX D'OPPOSITION CE2



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 l'organisateur et s'installeront en file indienne **du plus LOURD au plus LEGER** 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, les lutteurs participeront à deux phases de jeu.

Première phase : tous les lutteurs se rencontrent sur le jeu de la crêpe. Le jeu se déroule en 2 manches de 30 secondes avec changement des rôles (attaquant/défenseur) entre chaque manche.

Deuxième phase : tous les lutteurs se rencontrent sur un match qui 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 surveillance 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 de jeu, le secrétaire entourera la lettre du lutteur qui a gagné. 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.)
- À la fin de chaque match, le secrétaire écrira le score sur les petits points.

USEP Rhône – Métropole de Lyon

Lisa Canale
06.80.53.98.28
licanale@usep69.org
Jennifer Tora
06.76.82.87.79
jtora@usep69.org

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

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

Il n'y aura pas de classement de classes.

➤ **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.

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

➤ **LES REGLES DES JEUX**

✓ **PREMIERE PHASE : LA CRÊPE**

Buts : La crêpe (l'attaquant) doit se retourner de plat dos à plat ventre sur le sol. Le défenseur doit l'empêcher de se retourner.

Critère de réussite : Le ventre de l'attaquant touche le sol.

Départ du jeu : L'attaquant (la crêpe) est à plat dos sur le sol. Le défenseur est sur lui et le maîtrise.

✓ **SECONDE PHASE : LE MATCH (AVEC ROLES DIFFERENCIES ATTAQUANT / DEFENSEUR) :**

- Le jeu débute, lutteurs à **genoux**, face à face, avec **interdiction de se lever**. Un élève est attaquant et l'autre est défenseur.
- 2 manches de 30 secondes (sauf si le défenseur est immobilisé 3 secondes sur le dos ce qui arrête la manche) avec inversion des rôles entre les deux manches.
- Temps-morts décomptés (sortie du tapis, pénalités...).
- Le chronométrateur indique le moment de la fin du match (s'il n'y a pas eu d'immobilisation 3 secondes sur le dos).
- En cas de non-respect de la règle, l'arbitre doit arrêter le jeu en disant « stop ». Les adultes présents surveillent et restent garants de la sécurité.
- Lors de chaque arrêt, le jeu reprend au centre du tapis.

Comment marquer des points lors du jeu ?

- **Pour l'attaquant :**
 - Bloquer les 2 épaules du défenseur au sol pendant 3 secondes (victoire = 3 pts)
 - Sortir le bassin de l'adversaire de la zone de jeu au moins une fois (victoire = 2 pts)

- Finir le jeu sans rien avoir fait (ni immobiliser les 2 épaules au sol 3 s ni avoir sorti le bassin de la zone de jeu) mais en respectant les règles (défaite= 1 pt)

● **Pour le défenseur :**

- Le défenseur n'a eu, **ni** les 2 épaules immobilisées au sol pendant 3 secondes, **ni** le bassin sorti de la zone de jeu, donc qu'il ne s'est rien passé (=3 pts)
- Le défenseur a eu le bassin sorti de la zone de jeu au moins une fois (=2 pt)
- Le défenseur a eu les 2 épaules immobilisées au sol pendant 3 secondes (=1 pt)

➤ **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).