

RENCONTRE USEP

JEUX D'OPPOSITION CM1-CM2

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 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 trois 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 combat d'une minute.

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

Troisième phase : Si les combats sont terminés avant la fin de la rencontre tous les lutteurs se rencontrent sur de la lutte anglaise. 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, 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 match, les enfants noteront les résultats sur la fiche de résultats.

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.

DEUXIEME PHASE : LES COMBATS

- Le jeu débute, lutteurs à **genoux**, face à face, mains sur les épaules de l'adversaire, avec **interdiction de se lever**.

- Le temps de combat est d'une minute (sauf si le défenseur est immobilisé 3 secondes sur le dos ce qui arrête la manche).

- Les temps-morts sont **décomptés** (sortie du tapis, pénalités...).

- Le chronométreur indique le moment de la fin du combat (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 gagner son combat ?

- **La grande victoire :**
- Bloquer les **2 épaules du défenseur au sol** pendant 3 secondes.
- **La petite victoire, avoir plus d'avantages que l'adversaire**
Pour marquer 1 avantage :
- Sortir le bassin de l'adversaire de la zone de jeu
- Immobiliser l'adversaire sur le côté pendant 3 secondes.

Une pénalité annule un avantage :

- Si l'arbitre me donne une pénalité pour geste violent (étranglement, tirer fort les habits...) ou parole déplacée (non-respect des autres) ou refus de combattre, je perds un avantage.

● **Comment compter les points ?**

- Je gagne par grande ou petite victoire : 3 points
- Il y a égalité, nous avons le même nombre d'avantages : 2 points chacun
- J'ai perdu le combat : 1 point.

TROISIEME PHASE : LA LUTTE ANGLAISE

Buts : L'attaquant doit passer derrière son défenseur afin de coller son ventre à son dos.

Critère de réussite : Le ventre de l'attaquant doit toucher le dos du défenseur.

Départ du jeu : Les deux joueurs sont à genou, face à face, les mains sur les épaules de l'adversaire.

➤ **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).