Le sport scolaire de l'École publique

RENCONTRE USEP

JEUX D'OPPOSITION CP-CE1

SOMMAIRE

1. Cadre pédagogique
2. Organisation de la rencontre
    - 2.1. Constitution des groupes et installation
    - 2.2. Échauffement
    - 2.3. Déroulement des matchs
    - 2.4. Rôles des élèves et autogestion
    - 2.5. Rôle des adultes
    - 2.6. Tenue vestimentaire
3. Les règles d'or
    - 3.1. La sécurité
    - 3.2. Le respect
4. Les règles des jeux
    - 4.1. Le Totem et l'Indien
    - 4.2. Le Gendarme et le Voleur
    - 4.3. L'Ours et le Chasseur
    - 4.4. Le Chasseur et la Tortue
5. Diplômes et classement

1. CADRE PEDAGOGIQUE

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

La rencontre se déroule sur une demi-journée.

USEP Rhône – Métropole de Lyon
Loïc Marcoux
06.82.87.14.44
lmarcoux@usep69.org
Jennifer Tora
06.76.82.87.79
jtora@usep69.org
Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

2.1. CONSTITUTION DES GROUPES ET INSTALLATION

Au début de la rencontre, chaque élève reçoit un T-shirt prêté par les organisateurs. Une couleur différente est attribuée à chaque classe.

Les élèves se rangent ensuite en file indienne, **du plus lourd au plus léger**. L'organisateur constitue des groupes de 4 ou 5 élèves issus de différentes classes.

Chaque groupe rejoint son terrain et récupère le matériel prêté par les organisateurs :

- un chronomètre ou un sablier ;
- une feuille de marque ;
- un crayon.

Deux jeux parmi les quatre proposés sont choisis le jour de la rencontre. Tous les groupes pratiquent les mêmes jeux.

2.2. ÉCHAUFFEMENT

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

Avant de commencer les jeux, les élèves inscrivent les prénoms des participants sur leur feuille de résultats.

2.3. DEROULEMENT DES MATCHS

Les élèves se rencontrent à tour de rôle, selon l'ordre indiqué sur la fiche de résultats.

Chaque partie se déroule en deux manches de 30 secondes. Les rôles d'attaquant et de défenseur sont inversés entre les deux manches.

Le chronométreur annonce à voix haute la fin de chaque manche.

Arrêt du jeu :

- Le jeu s'arrête dès que le critère de réussite du jeu est atteint, même si les 30 secondes ne sont pas écoulées.
- Le chronomètre est arrêté lors de toute interruption, notamment en cas de danger ou lorsqu'un joueur dit « Stop ».
- Le jeu reprend lorsque la situation permet de jouer à nouveau en sécurité.

2.4. ROLES DES ELEVES ET AUTOGESTION

Chaque groupe s'organise de manière autonome, sous la vigilance d'un adulte.

Selon l'ordre des matchs indiqué sur la fiche de résultats, les élèves assurent à tour de rôle les rôles suivants :

Le sport scolaire de l'École publique
Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

- lutteur ;
- arbitre ;
- chronométreur ;
- secrétaire.

Dans les groupes de 4 élèves, le chronométreur assure également le rôle de secrétaire. Dans les groupes de 5 élèves, ces deux rôles sont assurés par deux élèves différents.

L'arbitre reste debout et se déplace autour des lutteurs pour suivre le jeu et veiller au respect des règles.

Le secrétaire et le chronométreur restent attentifs au jeu, légèrement en retrait de la zone de jeu et à genoux. Le chronométreur annonce à voix haute la fin de la manche.

À la fin de chaque manche, **le secrétaire** entoure la lettre du lutteur qui a gagné.

À la fin de tous les matchs du tableau, les élèves colorient un rond par match gagné. Par exemple, si quatre lettres A sont entourées sur la fiche, l'élève colorie quatre ronds.

La fiche de marque est utilisée fréquemment pendant le module d'apprentissage.

2.5. ROLE DES ADULTES

L'enseignant :

- veille à la sécurité des élèves ;
- règle les litiges ;
- accompagne les élèves dans la gestion autonome de leur groupe.
- surveille le déroulement des jeux

Il est secondé par des parents accompagnateurs, qui ne peuvent en aucun cas tenir de rôle pédagogique.

L'arbitre et l'adulte référent du terrain veillent également au respect des règles d'or.

2.6. TENUE VESTIMENTAIRE

Les élèves doivent porter :

- un short et un maillot, ou un survêtement ;
- aucun bijou ni montre.

Les cheveux longs doivent être attachés.

Les chaussures sont interdites sur les terrains de jeu. Les élèves peuvent jouer en chaussettes ou pieds nus.

Le sport scolaire de l'École publique
Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

3. LES REGLES D'OR

Les règles d'or sont rappelées au début de la rencontre. Elles s'appliquent à tous les jeux et doivent être respectées pendant toute la rencontre.

3.1. LA SECURITE

- Je ne dois pas faire mal.
- Je ne dois pas me faire mal.
- Je ne dois pas me laisser faire mal.

3.2. 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 veillent au respect des règles d'or.

4. LES REGLES DES JEUX

Quatre jeux sont proposés. Deux jeux sont choisis le jour de la rencontre et sont pratiqués par tous les groupes.

4.1. LE TOTEM ET L'INDIEN

But du jeu

- Le Totem doit se relever.
- L'Indien doit l'en empêcher.

Départ du jeu

Le Totem est allongé sur le dos et tenu par l'Indien.

Critère de réussite

Le Totem a réussi lorsqu'il est debout et que seuls ses deux pieds touchent le sol. Ses genoux peuvent être pliés ou tendus.

4.2. LE GENDARME ET LE VOLEUR

But du jeu

- Le Voleur doit sortir de la prison, matérialisée par une zone de deux tapis.
- Le Gendarme doit l'en empêcher.

Départ du jeu

Le Gendarme maintient le Voleur au sol avec ses bras et ses mains.

Le sport scolaire de l'Ecole publique
Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Règle du jeu

Le Gendarme utilise ses bras et ses mains pour retenir le Voleur dans la prison. Il est interdit de se mettre debout ou de prendre appui sur ses pieds.

Critère de réussite

Le Voleur a réussi lorsqu'il est entièrement sorti de la prison.

4.3. L'OURS ET LE CHASSEUR

But du jeu

- Le Chasseur doit sortir l'Ours de sa tanière, matérialisée par une zone de deux tapis.
- L'Ours doit rester dans sa tanière.

Départ du jeu

L'Ours est allongé sur le dos. Le Chasseur est à quatre pattes.

Règle du jeu

Le Chasseur utilise ses bras et ses mains pour essayer de sortir l'Ours de sa tanière. Il est interdit de se mettre debout ou de prendre appui sur ses pieds.

Critère de réussite

Le Chasseur a réussi lorsqu'il a entièrement sorti l'Ours de sa tanière.

4.4. LE CHASSEUR ET LA TORTUE

But du jeu

- Le Chasseur doit retourner la Tortue.
- La Tortue ne doit pas se laisser retourner.

Départ du jeu

Le Chasseur est à genoux à côté de la Tortue.

La Tortue est à quatre pattes. Ses coudes peuvent toucher le sol. Elle ne se déplace pas et son ventre ne doit pas toucher le sol pendant toute la durée du jeu.

Critère de réussite

Le Chasseur a réussi lorsqu'il a retourné la Tortue sur le dos, de sorte que son dos soit en contact avec le sol.

5. DIPLOMES ET CLASSEMENT

Chaque classe reçoit un diplôme de participation.

Il n'y a pas de classement des classes.

Le sport scolaire de l'Ecole publique
Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré