Le sport scolaire de l'École publique

RENCONTRE USEP
JEUX D'OPPOSITION CE2

SOMMAIRE

1. Références aux programmes
2. Organisation de la rencontre
    - 2.1. Accueil et constitution des groupes
    - 2.2. Échauffement et installation
    - 2.3. Gestion des groupes et des résultats
    - 2.4. Rôle des adultes
    - 2.5. Tenue vestimentaire
3. Les règles d'or
    - 3.1. La sécurité
    - 3.2. Le respect
4. Les règles des jeux
    - 4.1. La crêpe
    - 4.2. Le match
5. Diplômes et classement

1. RÉFÉRENCES AUX 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

Durée : 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. Accueil et constitution des groupes

Au début de la rencontre, chaque élève reçoit un tee-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 ;
- une feuille de résultats ;
- un crayon.

2.2. Échauffement et installation

Lorsque tous les groupes sont installés sur leur terrain, le responsable de la rencontre organise un échauffement collectif.

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

2.3. Gestion des groupes et des résultats

Chaque groupe fonctionne de manière autonome, sous la surveillance d'un adulte.

Les élèves assurent à tour de rôle les fonctions suivantes :

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

La répartition des rôles suit l'ordre des rencontres indiqué sur la feuille de résultats.

La feuille de résultats est utilisée régulièrement pendant le module d'apprentissage afin de familiariser les élèves avec son utilisation.

Le rôle de l'arbitre est défini dans le document "Arbitrage CE2"

À la fin de chaque match, le **secrétaire** inscrit les résultats sur leur feuille.

2.4. Rôle des adultes

L'enseignant :

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

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 au respect des règles d'or. L'adulte référent intervient si nécessaire pour garantir la sécurité.

2.5. 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.

---

3. LES RÈGLES D'OR

Les règles d'or sont rappelées au début de la rencontre.

3.1. La sécurité

- 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.

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

4. LES RÈGLES DES JEUX

4.1. La crêpe

But du jeu

L'attaquant, appelé « la crêpe », doit se retourner pour passer de la position sur le dos à la position sur le ventre. Le défenseur doit l'en empêcher.

Critère de réussite

Le ventre de l'attaquant touche le sol.

Position de départ

- L'attaquant est allongé sur le dos.
- Le défenseur est placé sur lui et le maîtrise.

Durée et déroulement

- Le jeu se déroule en deux manches de 30 secondes.
- Les rôles d'attaquant et de défenseur sont inversés entre les deux manches.
- L'arbitre désigne le gagnant de chaque manche.

4.2. Le match

Position de départ

Les deux lutteurs sont à genoux, face à face, au centre du terrain. Il est interdit de se relever et de prendre appui sur ses pieds. Un élève est attaquant et l'autre est défenseur.

Critère de réussite

L'attaquant immobilise les 2 épaules du défenseur au sol, sur le dos pendant 3 secondes.

L'attaquant fait sortir entièrement le bassin du défenseur en dehors du terrain.

Durée et déroulement

- Le match se déroule en deux manches de 30 secondes.
- Les rôles d'attaquant et de défenseur sont inversés entre les deux manches en suivant l'ordre établi par la feuille de marque.
- Une manche s'arrête avant la fin des 30 secondes si les 2 épaules du défenseur sont immobilisées pendant 3 secondes sur le dos.

Gestion du temps et arrêts

- Le chronomètre est arrêté lors des sorties de terrain et des pénalités.
- Les temps d'arrêt ne sont pas décomptés du temps de jeu.
- En l'absence d'immobilisation des épaules durant 3 secondes, le chronométreur annonce la fin des 30 secondes.
- En cas de non-respect d'une règle, l'arbitre arrête le jeu en disant « Stop ».
- Après chaque arrêt, le jeu reprend au centre du tapis, les lutteurs étant à genoux face à face.
- Les adultes présents surveillent les combats et restent garants de la sécurité.

Comptage des points

Pour l'attaquant :

- **3 points :** immobiliser les deux épaules du défenseur au sol, sur le dos pendant 3 secondes. Cette situation correspond à une victoire.
- **2 points :** faire sortir entièrement le bassin de l'adversaire de la zone de jeu au moins une fois. Cette situation correspond à une victoire.
- **1 point :** terminer la manche sans avoir immobilisé les deux épaules au sol pendant 3 secondes ni fait sortir entièrement le bassin de la zone de jeu. Cette situation correspond à une défaite.

Pour le défenseur :

- **3 points :** le défenseur n'a eu ni les deux épaules immobilisées au sol pendant 3 secondes ni le bassin entièrement sorti de la zone de jeu.
- **2 points :** le bassin du défenseur est entièrement sorti de la zone de jeu au moins une fois.
- **1 point :** les deux épaules du défenseur ont été immobilisées au sol pendant 3 secondes.

À la fin de chaque manche, le secrétaire inscrit les points obtenus par chacun des deux lutteurs sur la feuille de résultats.

5. DIPLÔMES ET CLASSEMENT

Chaque classe reçoit un diplôme de participation.

Aucun classement des classes n'est établi.