Le sport scolaire de l'École publique

RENCONTRE USEP
JEUX D'OPPOSITION CM1-CM2

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. Les combats
    - 4.3. La lutte anglaise
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 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 ;
- une feuille de résultats ;
- un crayon.

2.2. Échauffement et installation

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

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

2.3. Gestion des groupes et des résultats

Chaque groupe assure son fonctionnement 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 matchs 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 CM1 CM2"

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 ;
- 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.

2.5. 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 ne sont pas autorisées 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.

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. Les combats

Position de départ

Les deux lutteurs sont à genoux, face à face, au centre du terrain, les mains posées sur les épaules de leur adversaire. Il est interdit de se lever et de prendre appui sur ses pieds.

Gestion du temps et arrêts

- Le combat dure une minute. Le combat se termine avant la fin de la minute si un lutteur immobilise les épaules de son adversaire au sol sur le dos pendant 3 secondes.
- Les temps d'arrêt, en cas de sortie du terrain ou de pénalité, sont décomptés du temps de combat.
- Le chronométreur annonce la fin du combat si aucune immobilisation de 3 secondes sur les dos n'a eu lieu.
- En cas de non-respect des règles, l'arbitre arrête le jeu en disant « Stop ».
- À chaque arrêt, le combat reprend au centre du tapis.

Comment gagner un combat ?

- ***La grande victoire***

Le lutteur immobilise les deux épaules de son adversaire au sol pendant 3 secondes.

- ***La petite victoire***

Le lutteur remporte le combat s'il obtient plus d'avantages que son adversaire.

Un avantage est accordé lorsqu'un lutteur :

- fait sortir entièrement le bassin de son adversaire de la zone de jeu ;
- immobilise son adversaire sur le côté pendant 3 secondes.

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

Les pénalités

Une pénalité annule un avantage.

L'arbitre peut donner une pénalité en cas de :

- geste violent, comme un étranglement ou le fait de tirer fortement sur les vêtements ;
- parole déplacée ou manque de respect envers les autres ;
- refus de combattre.

Comment compter les points ?

À la fin du combat, chaque lutteur obtient :

- **3 points** en cas de grande ou de petite victoire ;
- **2 points** en cas d'égalité, lorsque les deux lutteurs ont le même nombre d'avantages ;
- **1 point** en cas de défaite.

4.3. La lutte anglaise

Cette phase est organisée si les combats sont terminés avant la fin de la rencontre.

But du jeu

L'attaquant doit passer derrière son adversaire afin de coller son ventre contre le dos de celui-ci.

Critère de réussite

Le ventre de l'attaquant touche le dos du défenseur.

Position de départ

Les deux joueurs sont à genoux, face à face, au centre du terrain, les mains posées sur les épaules de leur adversaire.

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.

5. DIPLÔMES ET CLASSEMENT

Chaque classe reçoit un diplôme de participation. Aucun classement des classes n'est établi.

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