



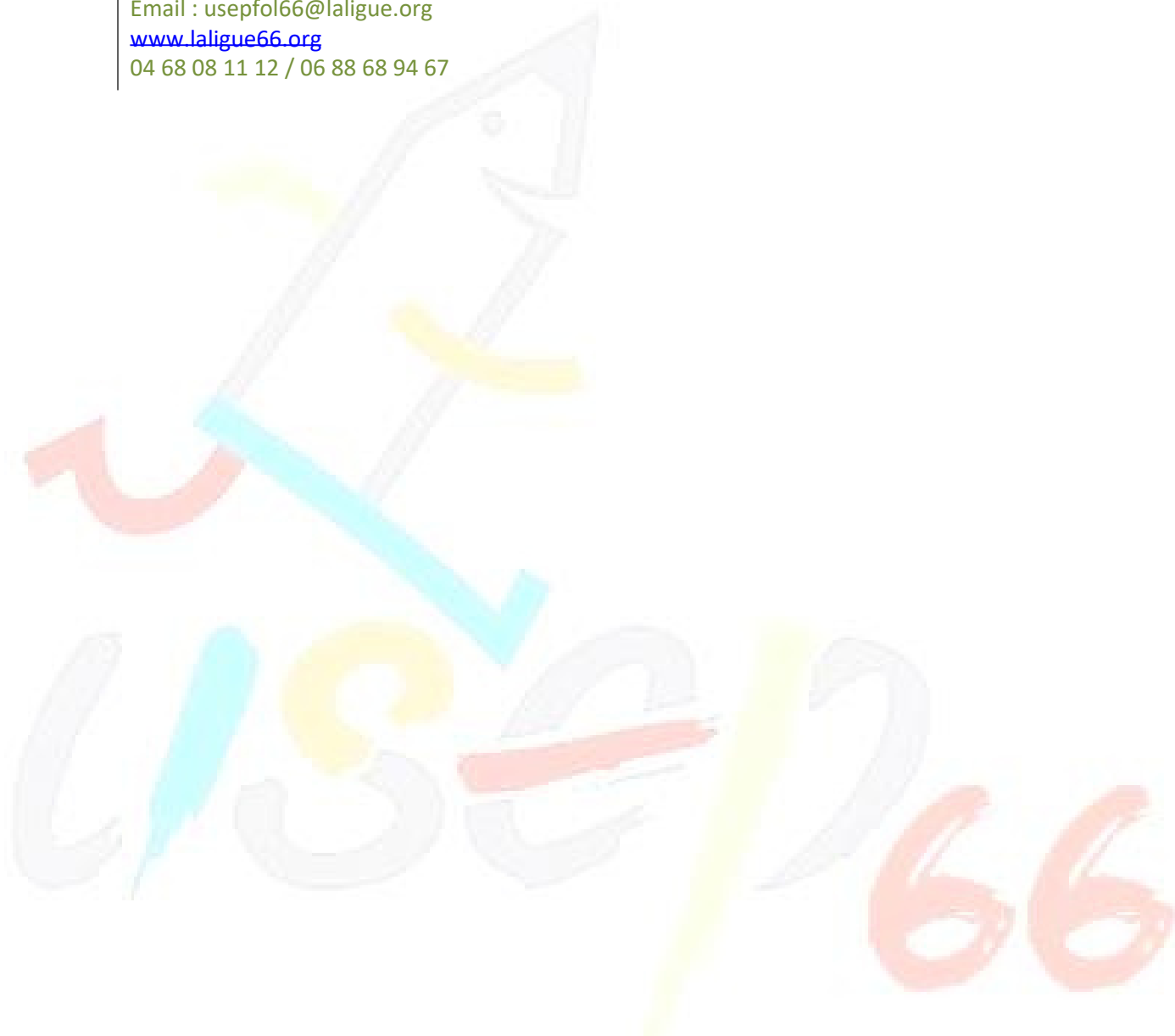
1 rue Michel Doutres

66000 Perpignan

Email : usepf66@laligue.org

www.laligue66.org

04 68 08 11 12 / 06 88 68 94 67



À l'USEP, la maternelle entre en **JEU** !



Les jeux d'opposition



À l'USEP, la maternelle entre en JEU !



Les jeux d'opposition



Dossier d'organisation générale de la rencontre Jeux d'opposition

La rencontre se déroule à la demi-journée (matin ou après-midi) avec pique-nique pris en commun sur le lieu de la rencontre. Cette rencontre s'inscrit dans le cadre de l'opération nationale USEP « à l'USEP, la maternelle entre en jeu ! ».

Vous trouverez des compléments à ce dossier en ligne sur :

<https://usep.org/index.php/2018/01/31/a-lusep-la-maternelle-entre-en-jeu/>

6 classes participantes par rencontre

1) Essence de l'activité :

Les jeux d'opposition sont des activités de confrontation dans lesquelles chaque adversaire a l'intention de vaincre, de s'imposer physiquement dans une lutte organisée, en respectant des règles et des conventions relatives à la sécurité (ne pas faire mal).

2) Les enjeux :

La pratique des activités de combat va permettre à l'enfant :

- de développer ses capacités psychomotrices ;
- d'élaborer des stratégies adaptées à la motricité de l'adversaire ;
- d'accepter les contacts corporels ;
- de s'habituer à soutenir un effort corporel ;
- de respecter l'adversaire et les règles liées à l'activité
- de s'impliquer dans l'organisation des activités en tenant des rôles sociaux

Chaque élève doit pouvoir tenir plusieurs rôles :

*Joueur *Maître du jeu *Maître du temps *Maître de cérémonie *Maître de la marque *Maître de du matériel

Cahier des charges : https://usep.org/wp-content/uploads/2019/01/matopposition_2019_roles-sociaux_liens.pdf

3) Orientation pédagogique retenue :

- Utiliser les jeux de coopération pour aller progressivement vers les jeux d'opposition.
- L'autre est d'abord considéré comme un partenaire avant de devenir un adversaire.
- L'opposition est d'abord médiée par un objet qui permet d'entrer dans l'opposition sans contact corporel direct.
- On veut amener l'élève à utiliser les actions élémentaires telles que : tirer, pousser, saisir, retourner...

5) organisation générale de la rencontre :

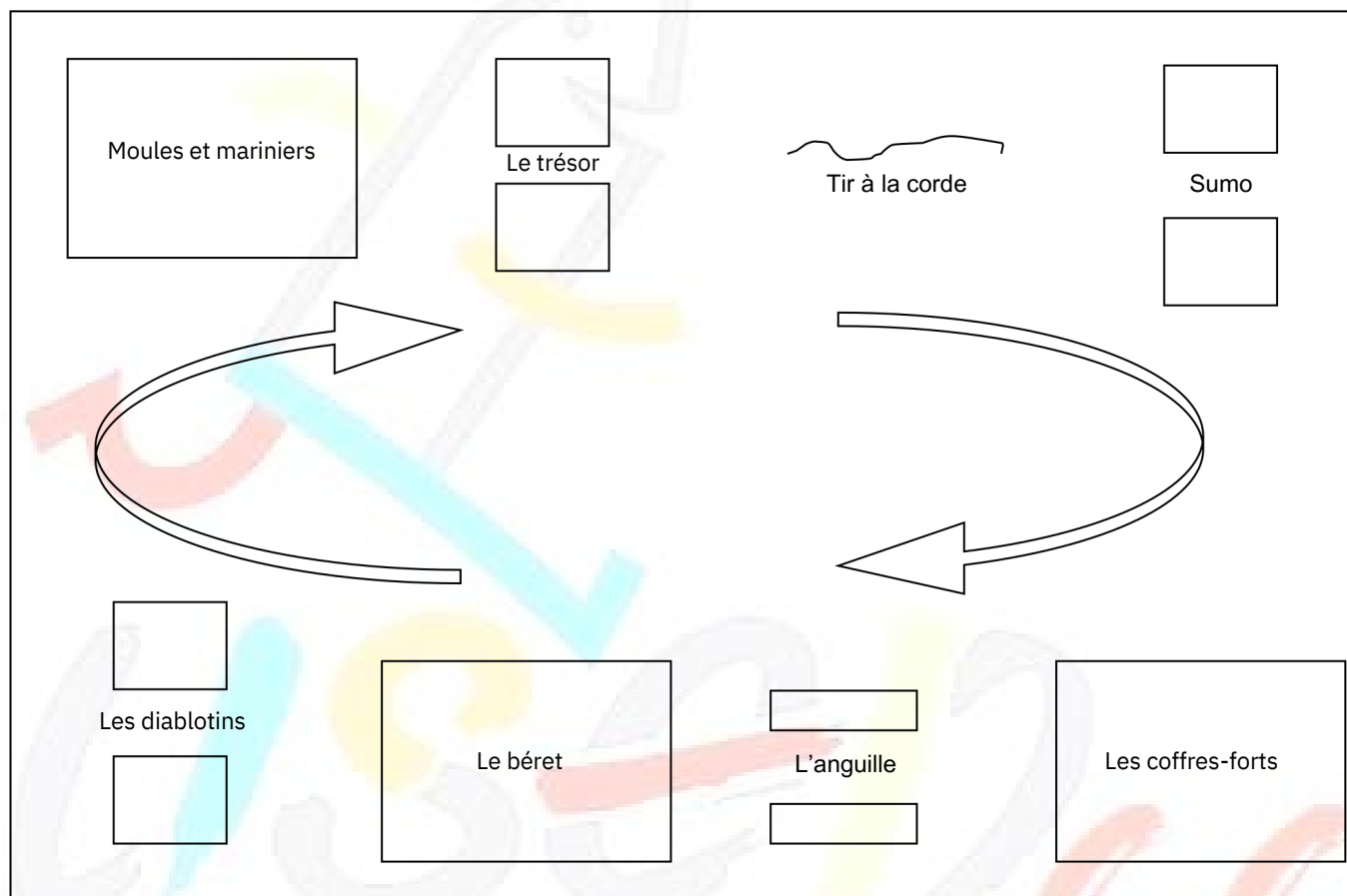
Le gymnase est organisé en 2 grandes zones : les jeux collectifs et les jeux individuels.

Chaque classe constitue des équipes mixtes hétérogènes de 4 à 6 joueurs maximum. En cas de classes multi-niveaux, il faudra constituer des équipes par niveau de classe. Ex : une classe de 28 élèves de CP-CE1 (11 cp + 17 ce1) formera 2 équipes de Cp et 4 équipes de ce1.

Les équipes seront réparties en groupes de 4 équipes.

Chaque atelier accueille un groupe.

Les 8 ateliers sont répartis dans le gymnase et forment un circuit :



Les groupes alternent ainsi jeu collectif/jeu individuel.

Il y a une rotation toutes les 15 minutes.

Chaque atelier est animé par 2 adultes. Un document indiquant les responsabilités des adultes vous sera envoyé.

Pour chaque classe, prévoir 3 adultes accompagnateurs connaissant l'organisation. Ils seront fixes sur l'aire de jeu dont ils auront la gestion.

Pour chaque combat, ils investiront les élèves des différents rôles sociaux : maître de cérémonie, maître du Temps, maître du jeu, maître de la marque.

Ces tâches d'arbitrage ne sont pas du tout secondaires et nécessitent une véritable préparation !
Le rôle d'arbitre ne peut être improvisé le jour de la rencontre avec des élèves de maternelle !

Les enseignants prépareront les adultes accompagnateurs de leur classe pour qu'ils puissent tenir leur rôle sereinement.

Ils s'engagent à mettre en place un cycle complet et suivi pour amener les enfants à un niveau de préparation satisfaisant le jour de la rencontre.

A l'issue de la rencontre, les enseignants collecteront les fiches de résultat de leur classe et calculeront le score moyen obtenu par équipe.

6) les jeux d'opposition collective :



Les moules et les mariniers



Objectif de la tâche :

Coopérer et s'opposer collectivement, tirer, soulever, pousser, défendre un territoire...

But du jeu : équipe contre équipe. Exclure d'un territoire ou ne pas se faire exclure.

Organisation matérielle :

- tapis sur lequel on matérialise une zone à l'aide d'une craie ou des coupelles,

Variables : nombre de joueurs par groupe, nature et superficie de la zone à défendre, durée du jeu...

2 équipes participent pendant que 2 équipes observent et arbitrent.

Consignes données aux élèves :

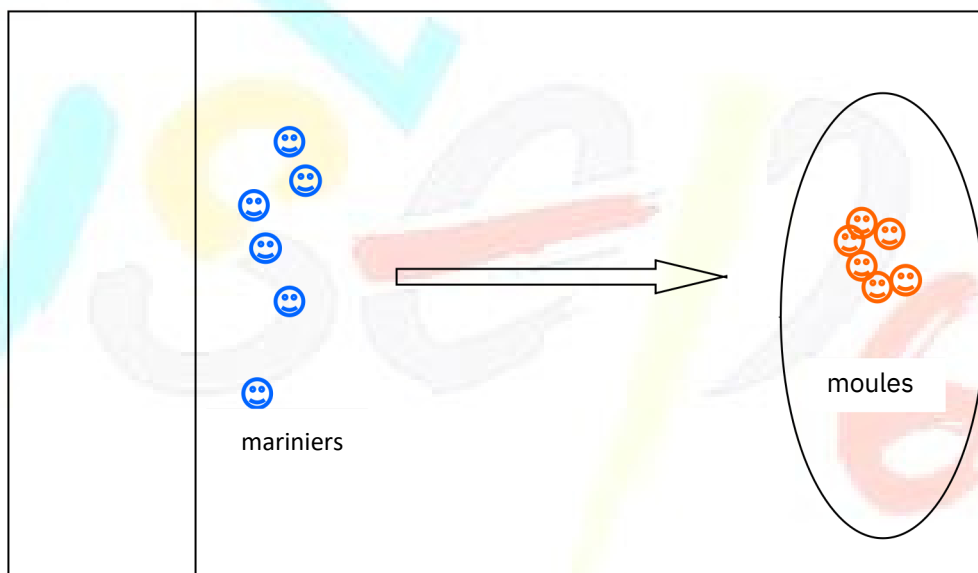
- les moules : vous devez vous accrocher les unes aux autres et résister (sans vous faire mal) aux mariniers qui essaient de vous décrocher et vous exclure. Une fois décrochée, une « moule » ne peut se raccrocher aux autres !

- les mariniers : au signal, sans faire mal, séparer les joueurs ainsi emmêlés et les emmener dans une zone définie située à 3 m environ.

Critères de réussite : temps mis pour exclure tout le groupe, échec ou réussite.

Critères d'évaluation : respect des consignes, organisation collective des moules et des mariniers.

Remarque : il y a bien sûr alternance des rôles.



Le jour de la rencontre, il y aura une aire de 18 m² et 2 animateurs adultes qui seront chargés d'accueillir 3 ou 4 équipes : les équipes seront nommées A, B, C et D.

S'il reste du temps, l'animateur organisera d'autres oppositions mais elles ne seront pas comptabilisées sur les fiches des élèves.

Chaque opposition comprend 2 temps de jeu de 45 secondes chacun car il faut alterner les rôles. Les mariniers marquent 1 point pour chaque moule ramenée dans le panier (zone).



Les coffres-forts

Objectif d'apprentissage :

Amener les enfants à s'opposer pour défendre un territoire et des objets, et évoluer sur le terrain en évitant l'adversaire ou en se dégageant.

But de la tâche : récupérer et/ou conserver les trésors dans leur coffre

Dispositif :

Terrain délimité : un rectangle de tapis (5 m x 6m) Deux coffres (tracés à la craie) sont positionnés de part et d'autre du rectangle.

Un trésor (4 ballons) est placé dans l'un de ces coffres.

Les joueurs sont tous à 4 pattes.

Position de départ : voir schéma

Durée : 45 secondes

Consignes :

Tant que le ballon (trésor) n'est pas dans le coffre des X, les O peuvent encore disputer le ballon et le ramener dans leur coffre.

Il est interdit de sortir du tapis et de se mettre debout.

Il est important de bien faire respecter les règles d'or des jeux d'opposition.

Position de départ : les O sont devant leur coffre qui contient les trésors (ballons).

Deux temps de jeu : 1er temps les O démarrent le jeu en défendant le trésor qui est dans leur coffre. Puis on inverse les rôles.

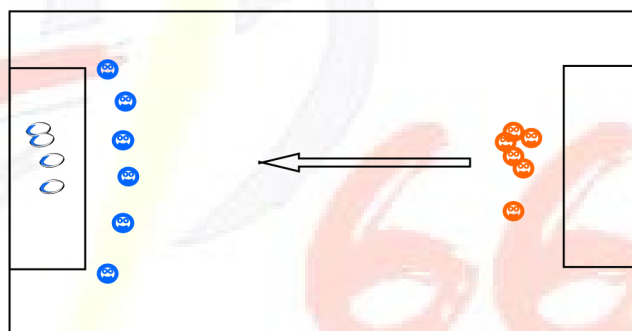
A la fin du temps de jeu, l'arbitre compte le nombre de trésors que l'équipe a pu ramener dans son coffre.

Difficultés possibles

1. Agir pendant toute la durée du jeu.
2. Accepter le corps à corps.
3. Coopérer pour attaquer ou se défendre

Variables didactiques

1. Temps : réduire la durée du jeu
2. Espace : réduire la taille du terrain
3. Matériel : nombre de trésors
4. Changer le rapport nombre d'attaquants / nombre de défenseurs



Le jour de la rencontre, il y aura une aire de 30 m² et 2 animateurs adultes qui seront chargés d'accueillir 3 ou 4 équipes : les équipes seront nommées A, B, C et D. Les animateurs organiseront pendant 15 minutes les oppositions d'équipes.

Chaque opposition comprend 2 temps de jeu de 45s chacun car il faut alterner les rôles.

Les attaquants X marquent 1 point pour chaque ballon ramené dans leur coffre.

Tir à la corde



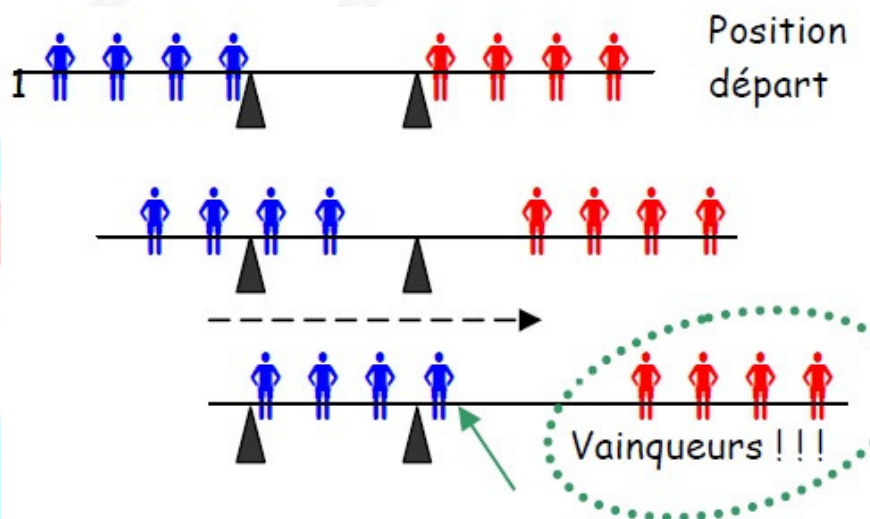
Objectifs :

Tirer l'adversaire par l'intermédiaire d'une corde
Coopérer avec ses partenaires.

But de la tâche : amener les adversaires au-delà du repère fixé (voir schéma)

Dispositif :

Les 2 équipes sont placées aux extrémités opposées d'une corde. Ils peuvent se placer en quinconce pour moins se gêner. Chaque camp est marqué au sol. Au signal, tirer sur la corde pour amener le 1er joueur de l'équipe adverse à franchir la limite de son propre camp. La partie se joue en 2 manches gagnantes.



Le jour de la rencontre, 2 animateurs adultes qui seront chargés d'accueillir 3 ou 4 équipes : les équipes seront nommées A, B, C et D. Les animateurs organiseront pendant 15 minutes les oppositions d'équipes. Les vainqueurs marquent 1 point.

Il restera sûrement du temps. Les animateurs varieront les oppositions mais les points ne seront pas comptabilisés.

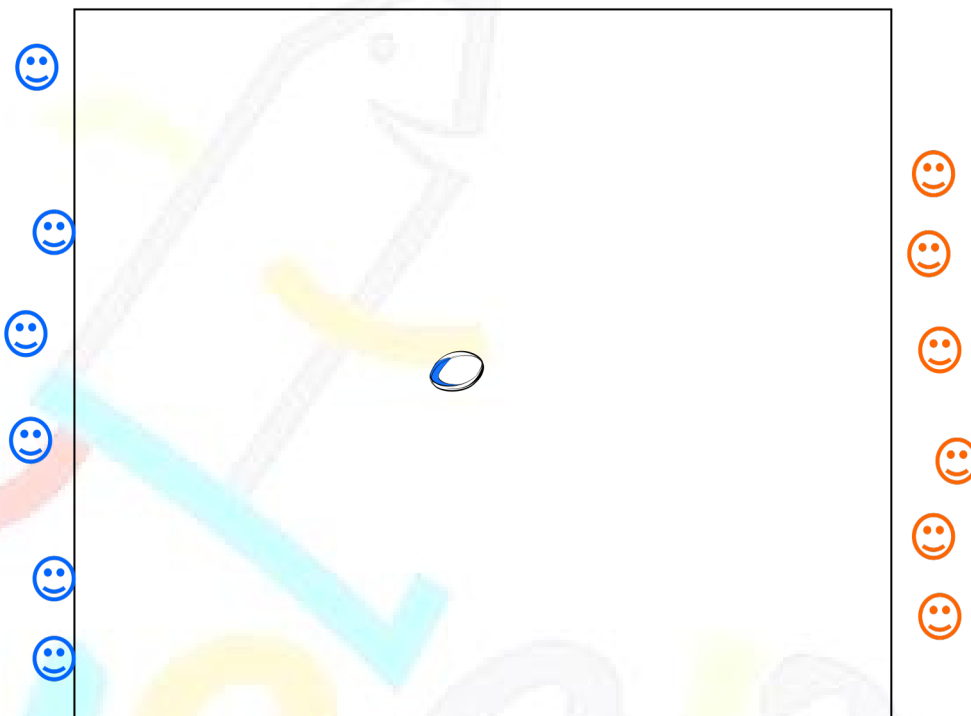
Le béret



BUT : récupérer le ballon et le ramener dans son camp.

Les numéros seront donnés par les responsables des ateliers pour opposer les enfants par gabarits.

Dimensions du terrain : 20 m2 de tapis



Rôles d'animation

1. Appeler les numéros (1 seul dans un premier temps puis augmenter jusqu'à 3 numéros appelés)
2. Retenir le ballon jusqu'à ce que la situation d'opposition entre les 2 joueurs appelés soit réelle
3. Varier les mises en jeu (nombre de joueur mais aussi lancement de jeu : balle dans la main, au sol, en l'air, derrière soi, plus d'un côté que de l'autre...)
4. Faire respecter les règles

Consigne :

A l'appel de leur numéro, les élèves entrent sur le terrain pour prendre la balle et la ramener dans leur camp.

Les joueurs ne peuvent pas se mettre debout.

Le jeu s'arrête s'il y a une faute, touche ou essai.

Pour marquer, la balle doit être aplatie dans l'en-but ou sur la ligne.

Un essai vaut 1 point.

7) les jeux d'opposition individuelle :

Le jour de la rencontre, chaque adulte gèrera 2 équipes. (4 équipes par groupe).

Il organisera les combats de façon aléatoire de sorte que chaque enfant puisse faire un combat. Pour le trésor et l'anguille, chaque combat comprendra 2 temps de jeu : le joueur attaque, puis le joueur défend.

S'il reste du temps, l'animateur organisera des oppositions mais celles-ci ne seront pas comptabilisées sur les fiches de score.



Les diabolins

Durée :30s.

Situation de départ :

Les joueurs sont debout, face à face.
Chacun a un foulard dans le dos, passé dans la ceinture.

But : Prendre le foulard de son adversaire.

Critères de réussite : A gagné celui qui parvient à prendre, le premier, le foulard de son adversaire, sans perdre le sien. Il y a match nul, en cas de saisies simultanées.

Interdits spécifiques :

Couvrir le foulard.
Saisir son adversaire.

Variables privilégiées :

Critère de réussite :1) Le jeu s'arrête dès que l'un des joueurs a perdu son foulard.
2) Le jeu va au terme des 30s, même si l'un des adversaires a perdu son foulard.

Nature :

Jeu à distance. Rôles non déterminés.

Objectifs : Toucher- Esquiver
Attaquer, s'engager, sans se découvrir.

Matériel : 2 foulards par zone.

Observations : Ce jeu met en évidence, la nécessité de toujours faire face à son adversaire.

Le trésor

Durée : 30s

Situation de départ : Les deux adversaires sont au centre de l'aire de jeu. Le défenseur accroupi ou en boule protège un ballon (le trésor).

But : L'attaquant doit s'emparer du ballon.

Critères de réussite : L'attaquant a gagné lorsqu'il a privé son adversaire de tout contact avec le ballon.

Nature : Opposition médiée.
Rôles déterminés

Objectifs: Saisir, se dégager

Matériel : Surface souple – ballon

Observations :

Ce jeu peut constituer une bonne entrée dans l'activité car les actions ne se font pas directement sur le corps de l'adversaire.

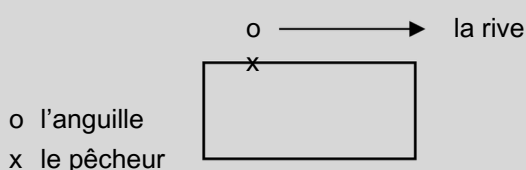


L'anguille

Durée: 30s

Situation de départ : Au départ, « l'anguille » est couchée sur le dos, au milieu de l'aire de jeu.
Le « pêcheur » est à genoux à son côté, mains posées sur elle.

But : « L'anguille » doit se retourner et regagner la rive (voir schéma).



Critères de réussite : « L'anguille » a gagné dès que la moitié de son corps est « sur la rive ».

Interdits spécifiques : Il est interdit à l'anguille de se mettre debout, au pêcheur de ne saisir que par les vêtements.

Nature : Corps à corps - Rôles déterminés

Objectifs : Saisir, Se dégager, Résister, Contrôler

Anguille: Conserver la maîtrise de ses appuis et les diversifier.
Pêcheur: Mobiliser tout son corps pour contrôler l'autre.

Matériel : Tapis

Observations : Travail de contrôle du corps de l'autre pour le pêcheur et de dégagement par reptation pour l'anguille - Travail dans l'axe.

Le Sumo assis

Durée: 30s

Situation de départ : Les adversaires sont assis dos à dos

But : Sortir son adversaire de l'aire de jeu (cercle de 1.5 m de diamètre)

Consigne:

Au signal « allez », vous vous tournez et vous devez ou expulser votre adversaire sans sortir vous même, ou l'immobiliser sur le dos et ne pas vous faire immobiliser.

Interdits spécifiques : se mettre debout

Nature : Corps à corps - Rôles indéterminés

Objectifs : Tirer/pousser - Saisir/se dégager - Soulever/résister

Matériel : Surface souple

Observations :

Jeu très riche car il offre une multitude de réponses offensives et défensives

Variables privilégiées :


Rôles : les rôles peuvent être déterminés. (un attaquant - un défenseur).
Forme et dimensions de la zone, temps de jeu

	<p>Nombre de parties réalisées par l'équipe</p> <p><i>Indique un chiffre ou trace une barre</i></p>										
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Coffres-forts	<p>Nombre de parties remportées</p> <p><i>Trace une croix pour chacune d'elles.</i></p>									
---------------	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>Nombre de parties réalisées par l'équipe</p> <p><i>Indique un chiffre ou trace une barre</i></p>										
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

L'anguille	<p>Nombre de parties remportées</p> <p><i>Trace une croix pour chacune d'elles.</i></p>									
------------	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>Nombre de parties réalisées par l'équipe</p> <p><i>Indique un chiffre ou trace une barre</i></p>										
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Béret	<p>Nombre de parties remportées</p> <p><i>Trace une croix pour chacune d'elles.</i></p>									
-------	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>Nombre de parties réalisées par l'équipe</p> <p><i>Indique un chiffre ou trace une barre</i></p>										
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Diablotins	<p>Nombre de parties remportées</p> <p><i>Trace une croix pour chacune d'elles.</i></p>									
------------	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--