Rencontre USEP Jeux collectifs CP CE1

Opération nationale USEP
« Avec ou contre, toujours ensemble »

Cette rencontre USEP « Jeux collectifs » prolonge votre unité d'apprentissage en EPS.
Les élèves y réinvestissent ce qu'ils ont appris, avec de nouveaux partenaires et de nouveaux adversaires ; l'enseignant y observe leurs acquis pour poursuivre le travail en classe.

Elle relève du domaine « Coopérer et s'opposer pour apprendre à jouer en respectant les règles et les autres » du nouveau programme du cycle 2 (BO n° 22 du 28 mai 2026).

Un fil conducteur USEP : « Avec ou contre, toujours ensemble »

Chaque enfant joue, contribue à son équipe et reconnaît la place de l'adversaire. La recherche de la victoire s'accompagne de l'attention aux autres, de l'acceptation du résultat et de responsabilités adaptées : joueur, compteur, observateur ou aide à l'organisation.

Les objectifs de l'unité d'apprentissage

Atelier et jeu	Enjeu pédagogique	Compétences mobilisées	Indice de réussite
1 — Sorciers et arc-en-ciel	Choisir un trajet face à une opposition ; s'entraider dans la variante.	Repérer la cible ; courir, esquiver, changer de direction ; décider d'aider.	Rejoint l'en-but annoncé par un espace libre ; libère un partenaire.
2 — Balle au capitaine	Construire une progression collective vers la cible.	Passer, recevoir, se démarquer ; distinguer partenaires et défenseur.	Le non-porteur offre une solution ; le ballon progresse par passes.
3 — Horloge	Coordonner des actions pour réussir une tâche collective.	Ajuster une passe ; préparer la réception ; courir en relais ; compter.	Les échanges et les relais s'enchaînent avec peu de ruptures.
4 — Béret	Décider dans un duel au service de l'équipe.	Réagir au signal ; feinter ; poursuivre ou fuir ; contrôler le toucher.	Choisit le moment de saisir et adapte son retour au camp.
4 — Tir à la corde	Accorder son effort à celui des partenaires.	Prendre des appuis ; tirer ensemble ; maîtriser l'effort et l'arrêt.	Départ coordonné ; arrêt progressif au signal.
4 — Débat mouvant	Comprendre le rôle des règles et de l'adversaire.	Écouter ; exprimer et justifier un avis ; considérer un autre point de vue.	Donne une raison liée au jeu et écoute un argument différent.

Préparer la rencontre en classe : dix séances

Pour jouer avec d'autres classes, les élèves doivent connaître les jeux, comprendre seuls les consignes et savoir tenir les rôles (joueur, compteur, observateur). La progression ci-dessous propose dix séances avant la rencontre : ajustez-la aux acquis de votre classe et prolongez une étape si un apprentissage reste fragile.

Déroulement type d'une séance : mise en activité, plusieurs manches courtes entrecoupées d'échanges brefs, puis bilan. Rappelez les règles de sécurité à chaque séance. Organisez de petits groupes ou plusieurs terrains pour que chaque élève agisse souvent, et n'observez qu'un seul critère à la fois.

Séance	Objectif	Situation de travail	Repère de réussite
1	Comprendre le but et les rôles	Sorciers : découvrir les cibles, les limites, le signal de couleur et la statue ; alterner animaux et sorciers.	Rejoint la cible annoncée et respecte l'immobilisation.
2	Choisir un trajet et coopérer	Sorciers : repérer les espaces libres, puis introduire la libération ; comparer quand avancer et quand aider.	Évite un sorcier et choisit une occasion de libérer.
3	Passer et recevoir pour progresser	Balle au capitaine : échanges à deux puis à trois vers un capitaine ; passer sans courir balle en main.	S'arrête avec le ballon et adresse une passe recevable.
4	Se démarquer face à une opposition	Balle au capitaine : trois attaquants face à un défenseur adverse, chaque équipe dans son couloir ; changer les rôles (attaquant, défenseur, capitaine).	Le non-porteur se rend disponible ; le passeur le repère.
5	Enchaîner des passes précises	Horloge : faire circuler le ballon dans un cercle adapté ; d'abord sans coureurs, en cherchant à faire tomber le ballon le moins possible, puis face à l'équipe qui court.	Prépare ses mains et ajuste sa passe au voisin.
6	Coordonner relais et comptage	Horloge complète : courir, transmettre le relais et compter ; faire pratiquer les deux rôles avec une règle de score commune.	Attend le relais et suit le comptage convenu.
7	Décider et maîtriser son engagement	Béret : duels à un numéro ; choisir saisir ou poursuivre, puis expliquer une décision ; tous les élèves passent.	Réagit à son numéro et touche sans pousser.
8	Accorder son effort au groupe	Tir à la corde : installer prises et appuis, coordonner le départ et l'arrêt ; efforts de 10 à 15 secondes, suivis d'une récupération au moins aussi longue.	Tire avec les autres et cesse progressivement au signal.
9	Tenir les rôles et observer	Mini-rencontre sur les jeux encore fragiles : faire tourner joueur, compteur et observateur ; donner un retour sur un seul critère.	Tient son rôle et décrit une réussite précise.
10	Réinvestir et se préparer à rencontrer	Répétition sur des manches courtes : consignes, changements de rôles et bilan ; débat à partir d'un incident ou d'une entraide vécue.	Comprend seul la consigne et justifie un avis lié au jeu.

À chaque séance, faites nommer par les élèves le but du jeu, une règle utile et une solution essayée. Ces échanges préparent le débat mouvant de la rencontre (atelier 4) sur le respect et l'entraide.

Faire évoluer les jeux et réinvestir les acquis

Variables didactiques

- L'espace : modifier les dimensions du terrain ou des zones de marque permet d'ajuster les déplacements, les distances de passe et les possibilités de se démarquer.
- Le temps : adapter la durée du jeu ou d'une manche permet de tenir compte de l'effort demandé et de maintenir l'engagement des élèves.
- Le matériel : prévoir une quantité suffisante pour favoriser la pratique et choisir des ballons, repères et objets adaptés aux capacités des élèves.
- Le nombre de joueurs : privilégier de petits effectifs pour multiplier les occasions d'agir. Modifier le nombre d'attaquants ou de défenseurs permet d'ajuster le rapport de force.
- Les règles et les rôles : aménager une consigne, une condition de réussite ou les possibilités d'action pour répondre à une difficulté observée, tout en conservant le sens du jeu.

Ces adaptations sont utiles pendant l'apprentissage. Les règles retenues pour la rencontre doivent être connues des classes et partagées par les adultes.

Organisation de la journée

Pour votre journée de rencontre, prévoir

- Au moins deux parents accompagnateurs pour vous aider dans l'organisation et la gestion des groupes. Leur transmettre le contenu et le déroulement de la rencontre avant le jour J.
- Des chasubles pour identifier les équipes de votre classe.
- Un chronomètre et un sifflet.
- Une fiche de résultats par équipe (dernière page du dossier), avec un support rigide et un crayon.
- Une trousse de premiers secours.
- De l'eau et une tenue adaptée à la pratique et aux conditions météorologiques.

Les adultes accompagnateurs doivent connaître les objectifs éducatifs d'une rencontre USEP : il ne s'agit pas d'un championnat. La recherche du gain fait partie du jeu, mais elle s'accompagne du respect des autres, de la participation de chacun et du plaisir de pratiquer ensemble.

La fiche de résultats (dernière page) suit l'équipe toute la journée. Elle est complétée avec l'adulte responsable de l'atelier, uniquement au bilan : un critère de réussite et le comportement général de l'équipe, notés de 1 à 3.

Programme de la journée

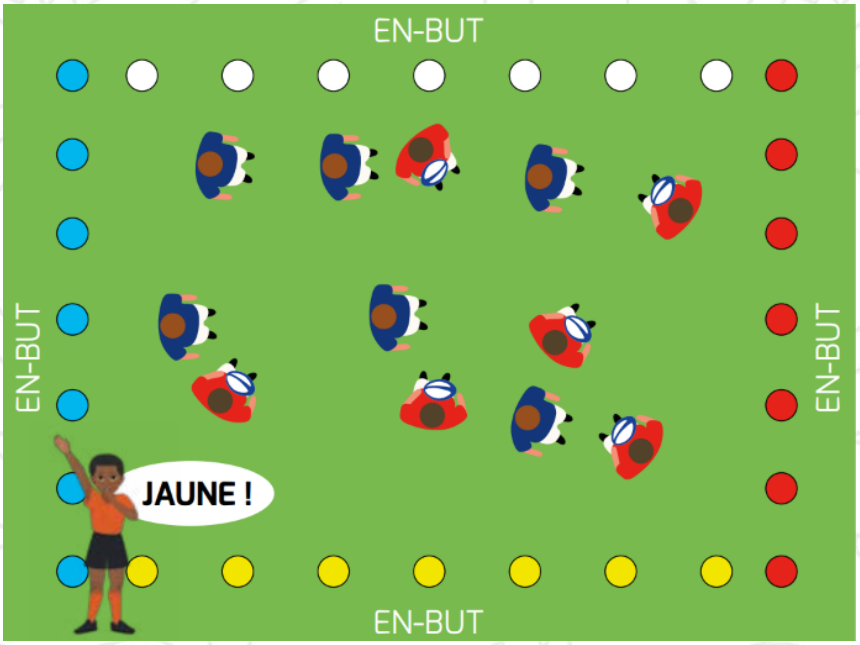
Horaire	Déroulement
10 h	Arrivée et accueil des classes
10 h 15–10 h 30	Briefing des enseignants et accompagnateurs, puis répartition des groupes
10 h 30–11 h 15	Premier atelier
11 h 15–12 h	Deuxième atelier
12 h–13 h	Pause déjeuner
13 h–13 h 45	Troisième atelier
13 h 45–14 h 30	Quatrième atelier
À partir de 14 h 30	Rangement et regroupement final

La pause méridienne usépienne est un moment convivial de partage, pour les enfants comme pour les adultes. Pensez à prévoir le pique-nique des élèves. Je vous propose que nous nous retrouvions quelques instants au bureau d'accueil avant la reprise des activités.

Atelier 1 • Sorciers et arc-en-ciel

But du jeu

Au signal d'une couleur, les animaux courent vers l'en-but de cette couleur pour y aplatir leur ballon ; les sorciers cherchent à les toucher pour les immobiliser. Chaque animal qui aplatit son ballon dans l'en-but annoncé rapporte 1 point à son équipe.



Matériel et terrain

Plots de couleur pour matérialiser les en-buts, installés sur les côtés du terrain (ajouter un symbole par couleur pour les élèves qui les confondent) ; chasubles de deux couleurs ; un ballon par animal, soit un ballon pour deux élèves. Terrain de 15 × 25 m à 20 × 30 m selon l'effectif.

Déroulement d'une manche

Une équipe joue les animaux (un ballon chacun), l'autre les sorciers (sans ballon). Tous se déplacent librement au centre du terrain. L'adulte annonce une couleur : les animaux courent vers l'en-but de cette couleur, les sorciers essaient de les toucher. Un animal touché s'arrête sur place, ballon en main : il devient une statue. La manche s'arrête lorsque tous les animaux ont marqué ou sont immobilisés, ou au signal de l'adulte. On compte les points, puis on inverse les rôles.

Consignes pour les élèves

Animaux :

- rester dans le terrain et courir vers l'en-but de la couleur annoncée pour y aplatir mon ballon ;
- si je suis touché ou ceinturé, je m'arrête sur place : je deviens une statue.

Sorciers : toucher ou ceinturer le plus d'animaux possible, sans pousser ni faire tomber.

Organisation lors de la rencontre

4 équipes (A, B, C, D) et deux terrains pendant 45 minutes. Trois rotations de deux matchs simultanés : chaque équipe rencontre les trois autres (6 matchs au total). Chaque match se joue en plusieurs manches courtes, en alternant animaux et sorciers.

Terrain 1	Terrain 2
Équipe A contre équipe B	Équipe C contre équipe D
Équipe A contre équipe C	Équipe D contre équipe B
Équipe A contre équipe D	Équipe C contre équipe B

Repères pédagogiques

Enjeux pédagogiques : Adapter ses déplacements à un signal et à une opposition ; oser s'engager tout en prenant soin des autres.

Problèmes à résoudre : Repérer l'en-but annoncé, choisir un chemin libre et changer de direction pour éviter les sorciers tout en gardant le ballon.

Compétences : Prendre des informations, courir et esquiver ; identifier son rôle et respecter les limites et les consignes.

Observables : L'élève rejoint la couleur annoncée, contourne un adversaire et s'immobilise lorsqu'il est touché. Observer la diversité des trajets et la maîtrise des contacts.

Faire évoluer le jeu pendant la rencontre

Le principe : passer du « chacun pour soi » à l'entraide

Le terrain, les en-buts, les équipes et le signal de couleur ne changent pas. Une seule règle est ajoutée à partir de la 2e rotation : la libération des statues. Elle remet en jeu les élèves immobilisés et rend l'entraide utile : chacun doit choisir entre avancer vers l'en-but et aider un partenaire.

Règle de libération : un animal libre délivre une statue en la touchant doucement avec son ballon tenu en main (on ne le lance pas). La statue repart aussitôt. On ne peut pas se libérer seul. Montrer la règle avant de jouer.

Question à poser aux élèves : « Je vais directement vers l'en-but ou j'aide un camarade ? Par où passer pour ne pas être touché ? »

Ce que l'adulte observe : un animal regarde autour de lui, saisit une occasion de libérer un partenaire, puis repart vers l'en-but. Valoriser ces conduites plus que le nombre de points.

Proposition de déroulement (45 minutes)

Temps	Ce que l'on fait
0 à 5 min	Accueil : rappeler le but, les limites et les contacts autorisés ; répartir les rôles ; montrer une manche.
5 à 15 min	Rotation 1 — jeu de base. Manches courtes ; chaque équipe joue animaux puis sorciers.
15 à 18 min	Échange : « Comment avez-vous évité les sorciers ? » Présenter et montrer la règle de libération.
18 à 28 min	Rotation 2 — jeu avec libération des statues. Inverser les rôles à chaque manche.
28 à 31 min	Échange : « Qu'est-ce qui a permis de libérer sans se faire toucher ? » Chaque équipe choisit un projet (ex. : partir à deux, libérer avant de marquer).
31 à 41 min	Rotation 3 — même règle ; chaque équipe essaie son projet.
41 à 45 min	Bilan collectif et fiche de résultats : faire nommer une aide efficace.

Si les élèves n'ont pas encore bien compris le jeu de base, le conserver pendant la rotation 2 et n'introduire la libération qu'à la rotation 3.

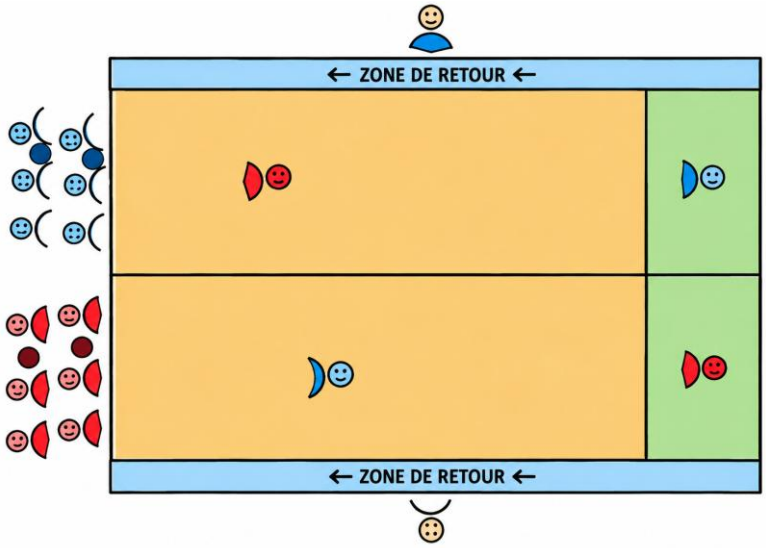
Atelier 2 • Balle au capitaine simplifiée

But du jeu

Faire progresser le ballon par passes, sans courir ballon en main, jusqu'au capitaine de son équipe, placé dans une zone qui lui est réservée. 1 point chaque fois que le capitaine attrape le ballon dans sa zone. L'équipe cherche à marquer le plus de points possible.

Terrain et matériel

Deux terrains d'au moins 6 × 20 m. Chaque terrain est partagé dans la longueur en deux couloirs, un par équipe. Au bout de chaque couloir, une zone du capitaine matérialisée par des plots ; le long de chaque grand côté, une zone de retour. Chasubles de deux couleurs ; un ballon par vague de trois attaquants.



Description

Sur chaque terrain, deux équipes s'opposent (par exemple les bleus contre les rouges). Chaque équipe a son couloir. Les deux équipes partent du même côté et attaquent dans le même sens, en même temps, vers la zone du capitaine située au bout de leur couloir (voir le schéma).

- Chaque équipe désigne un capitaine, placé dans la zone au bout de son couloir, et un défenseur, placé dans le couloir voisin pour gêner l'équipe adverse. Les autres joueurs attendent au départ et attaquent par vagues de trois.
- Les trois attaquants bleus jouent dans leur couloir face au défenseur rouge ; les trois attaquants rouges jouent dans le couloir d'à côté face au défenseur bleu.
- Les attaquants avancent uniquement par passes : on s'arrête dès qu'on a le ballon.
- Le défenseur reste dans son couloir et cherche à intercepter le ballon, sans toucher le porteur ni lui arracher le ballon des mains.
- Le capitaine se déplace dans sa zone sans en sortir ; les autres joueurs n'y entrent pas.
- Après un point, une interception ou une sortie du ballon, la vague récupère son ballon et revient au départ par la zone de retour, le long du terrain ; la vague suivante part. Changer de défenseur à chaque vague et de capitaine régulièrement pour que chacun tienne tous les rôles.

Ajustements

- **Une équipe marque trop facilement :** zone du capitaine plus petite, ballon plus petit ou plus difficile à attraper.
- **Une équipe ne marque pas :** quatre attaquants au lieu de trois, zone du capitaine plus large ou plus profonde, point validé au simple toucher du ballon par le capitaine, ou deuxième capitaine.

Organisation lors de la rencontre

4 équipes (A, B, C, D) et deux terrains pendant 45 minutes. Trois rotations de deux matchs simultanés (tableau ci-dessous) : chaque équipe rencontre les trois autres. Chaque match dure environ 10 minutes ; un élève par équipe compte les points.

Terrain 1	Terrain 2
Équipe A contre équipe B	Équipe C contre équipe D
Équipe A contre équipe C	Équipe D contre équipe B
Équipe A contre équipe D	Équipe C contre équipe B

Repères pédagogiques

Enjeux pédagogiques : Coopérer pour progresser vers une cible malgré une opposition en surnombre favorable ; comprendre l'alternance des rôles.

Problèmes à résoudre : Offrir une solution au porteur, choisir un partenaire accessible et contourner le défenseur sans courir balle en main.

Compétences : Passer et recevoir, se démarquer, regarder avant d'agir ; distinguer partenaires et adversaire et respecter les zones.

Observables : L'enfant se rend disponible, regarde avant de passer, s'arrête avec le ballon et emprunte le retour prévu. Les trois attaquants participent aux échanges ; le passeur choisit un partenaire démarqué ; le capitaine se déplace dans sa zone pour aider le passeur.

Faire évoluer le jeu pendant la rencontre

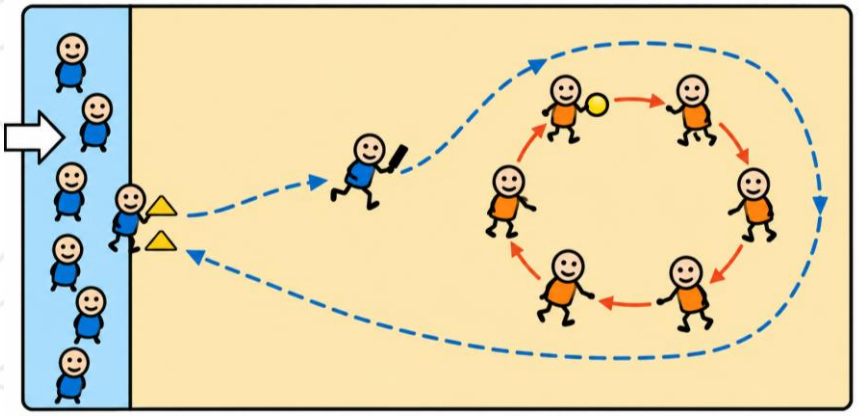
Les trois matchs se jouent sur le même terrain, mais avec un défi nouveau à chaque rotation pour relancer l'intérêt si nécessaire. Annoncer la règle avant le match, la montrer, et l'appliquer de la même façon sur les deux terrains. Repères de temps : 5 min d'accueil, environ 12 min par rotation (match et court échange), 4 min de bilan avec la fiche de résultats.

Rotation	Ce qui change	Intention et question aux élèves
Rotation 1 (A-B / C-D) Jeu de référence	Règles de base : dans chaque couloir, trois attaquants contre le défenseur de l'équipe adverse ; 1 point par ballon attrapé par le capitaine.	S'approprier les règles et le sens du jeu. « Comment avancer sans courir avec le ballon ? »
Rotation 2 (A-C / D-B) Tout le monde touche le ballon	Le point compte double (2 points) si les trois attaquants ont touché le ballon avant le capitaine.	Faire participer chacun ; le non-porteur se démarque. « Où te placer pour recevoir le ballon ? »
Rotation 3 (A-D / C-B) Deux défenseurs	Chaque équipe place deux défenseurs dans le couloir voisin : trois attaquants contre deux défenseurs. Si c'est trop difficile, passer à quatre attaquants contre deux.	Passer vite et chercher le partenaire libre. « Vers qui passer quand un défenseur arrive ? »

Atelier 3 • L'Horloge

But du jeu

Une équipe, « l'horloge », fait circuler un ballon en cercle pendant que l'autre équipe court en relais autour du cercle. L'horloge cherche à réaliser le plus de passes possible avant le retour du dernier coureur. Les rôles sont ensuite inversés : l'équipe qui a réalisé le plus de passes remporte la rencontre.



Matériel et terrain

Sur chaque terrain : un cercle de plots pour l'horloge et un parcours extérieur balisé, avec un couloir de course dégagé. Par terrain : 2 ballons en mousse (ou ballons souples peu gonflés) et 1 ballon de football pour la 3e rotation ; chasubles de deux couleurs.

Description

Les joueurs de l'horloge se placent sur le cercle ; les coureurs se mettent en file derrière un plot, à une dizaine de mètres. Au signal, l'horloge se fait des passes de voisin en voisin, toujours dans le même sens, pendant que les coureurs font chacun un tour du parcours, l'un après l'autre : le suivant part quand le coureur qui arrive lui touche la main. Le jeu s'arrête à l'arrivée du dernier coureur. Les deux équipes inversent ensuite les rôles ; l'équipe qui a réalisé le plus de passes gagne. Un élève compte les passes à voix haute, un autre annonce « Stop ! ».

Variables

Réduire ou agrandir le cercle ; allonger ou raccourcir le parcours des coureurs ; choisir un ballon plus ou moins facile à attraper. Garder la même règle pour les deux équipes.

- **Plus facile :** cercle plus petit, ballon en mousse, réception autorisée après un rebond.
- **Plus difficile :** imposer une passe à une main ou ajouter un deuxième ballon.

Liens mathématiques : compter les passes par 2, par 5, ou faire calculer la différence entre les scores des deux équipes.

Organisation lors de la rencontre

4 équipes seront accueillies sur l'atelier qui comprendra deux terrains. Pendant 45 min, il s'agira d'organiser 6 matchs qui permettront à toutes les équipes de se rencontrer, en 3 rotations. La troisième colonne du tableau indique le ballon et le type de passe à utiliser pour chaque rotation. À chaque match, chaque équipe joue une fois l'horloge et une fois les coureurs.

Terrain 1	Terrain 2	Ballon et passes
Équipe A contre équipe B	Équipe C contre équipe D	Passes à la main, ballon mousse de taille moyenne
Équipe A contre équipe C	Équipe D contre équipe B	Passes à la main, 2 ballons mousse de taille moyenne
Équipe A contre équipe D	Équipe C contre équipe B	Passes au pied, ballon de football

Repères pédagogiques

Enjeux pédagogiques : Coordonner ses actions avec celles du groupe et maintenir une action collective pendant une opposition à distance.

Problèmes à résoudre : Faire circuler le ballon rapidement sans multiplier les pertes ; enchaîner les relais sans départ anticipé.

Compétences : Ajuster la force et la direction de la passe, préparer sa réception, courir sur un parcours et assurer un rôle de compteur.

Observables : L'enfant a les mains prêtes, fait une passe facile à attraper à son voisin et suit le ballon des yeux. Le coureur attend le toucher de main pour partir et reste dans son couloir. Le ballon circule avec peu de chutes ; les réceptions sont préparées ; les relais s'enchaînent après le signal convenu et le comptage reste suivi.

Atelier 4 • Béret, Tir à la corde et Débat mouvant

But de l'atelier

Les 4 équipes présentes vivent ensemble trois sous-ateliers successifs : le Béret, le Tir à la corde, puis le Débat mouvant. Les deux jeux d'opposition font réagir à un signal et coopérer dans l'effort ; le débat permet ensuite de mettre des mots sur ce qui a été vécu, en lien avec l'opération nationale USEP « Avec ou contre, toujours ensemble ».

Organisation lors de la rencontre

4 équipes (A, B, C, D) pendant 45 minutes, en trois temps de 15 minutes. Les quatre équipes restent ensemble et passent d'un sous-atelier à l'autre au signal de l'adulte.

Temps	Sous-atelier	Organisation
0 à 15 min	**Béret**	Deux terrains côte à côte, un adulte par terrain. Au moins 2 oppositions d'environ 4 minutes : A-B et C-D, puis A-C et D-B.
15 à 30 min	**Tir à la corde**	Une corde pour les quatre équipes. Six oppositions l'une après l'autre (A-B, C-D, A-C, D-B, A-D, C-B), chacune en deux manches gagnantes, avec une récupération entre les manches. Les deux équipes qui ne tirent pas encouragent et surveillent la ligne.
30 à 45 min	**Débat mouvant**	Les quatre équipes réunies autour de la ligne : trois ou quatre affirmations (10 min), conclusion collective (2 min). Remplir ensuite la fiche de résultats de chaque équipe.

Béret • But du jeu

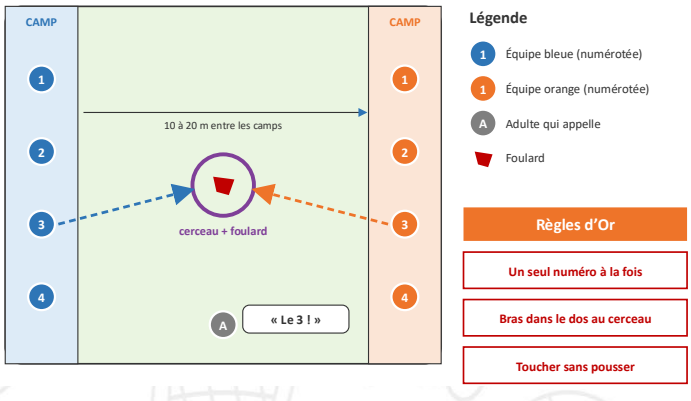
Au numéro appelé, aller chercher le foulard au centre et le ramener dans son camp sans être touché par l'adversaire.

Béret • Matériel et terrain

Deux terrains installés côte à côte. Sur chaque terrain : deux camps distants de 10 à 20 m, marqués par des plots, et un cerceau au centre avec un foulard. Chasubles de deux couleurs.

Béret • Description

Chaque joueur reçoit un numéro, le même dans les deux équipes. L'adulte appelle un numéro : les deux joueurs concernés courent vers le cerceau. Celui qui ramène le foulard dans son camp sans être touché marque un point ; s'il est touché avant, le point va à l'adversaire. Pour saisir le foulard, on reste hors du cerceau avec un bras dans le dos. On appelle un seul numéro à la fois et tous les enfants passent avant de répéter. On touche légèrement le bras ou le tronc ; on ne plonge pas, on ne pousse pas et on n'arrache pas le foulard. Si les deux joueurs saisissent le foulard en même temps, on recommence sans point.



Repères pédagogiques

Enjeux pédagogiques : Décider vite face à un adversaire, maîtriser sa prise de risque et contribuer au résultat de son équipe.

Problèmes à résoudre : Choisir quand saisir le foulard et quand poursuivre ; anticiper le retour au camp en tenant compte de l'adversaire.

Compétences : Réagir à son numéro, accélérer, feinter et changer de direction ; respecter les règles du duel.

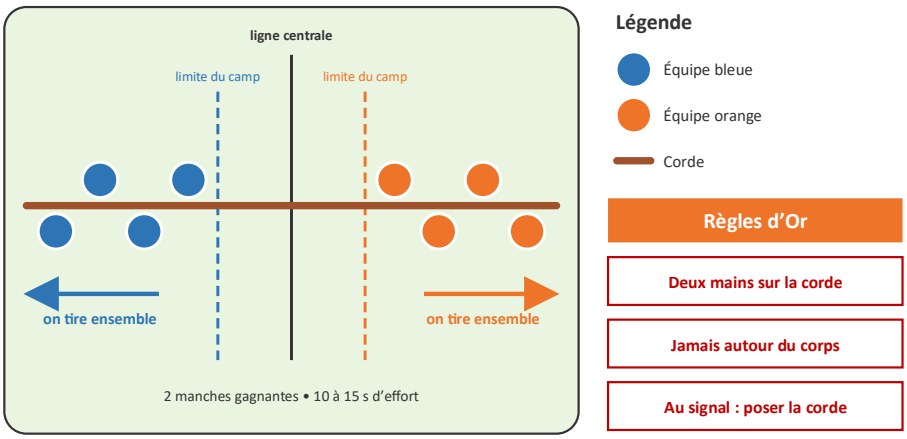
Observables : L'élève part à l'appel de son numéro, adapte sa vitesse et sa trajectoire et touche sans pousser. Tous les élèves participent avant un nouvel appel.

Béret • Variables

Appeler plusieurs numéros à la fois ou autoriser des renforts. Rapprocher ou éloigner les camps ; remplacer le foulard par un objet plus facile ou difficile à saisir. Changer le mode de déplacement pour aller récupérer le foulard. Imposer une posture d'attente.

Tir à la corde • Description

Matériel : une corde solide, un repère au milieu de la corde et une ligne au sol qui sépare les deux camps. Les deux équipes se placent aux extrémités opposées de la corde, éventuellement en quinconce. Au signal, chacune tire pour amener le premier joueur adverse à franchir la limite de son camp. La partie se joue en deux manches gagnantes. On tient la corde à deux mains, sans l'enrouler autour du corps, des poignets ou des doigts, et sans faire de boucle. On ne s'assoit pas et on ne lâche pas brusquement. Au signal d'arrêt ou en cas de chute, on cesse de tirer progressivement et on pose la corde ensemble. Chaque effort dure 10 à 15 secondes au maximum, suivi d'une récupération au moins aussi longue ; une manche sans franchissement dans ce temps est nulle.



Repères pédagogiques

Enjeux pédagogiques : Construire un effort collectif coordonné et maîtrisé ; assurer la sécurité de ses partenaires et adversaires.

Problèmes à résoudre : Tirer ensemble, trouver des appuis stables et ajuster son effort aux autres ; s'arrêter collectivement au signal.

Compétences : S'équilibrer, coordonner un effort de traction, écouter un signal et respecter les règles de prise et d'arrêt.

Observables : L'équipe commence ensemble, conserve des appuis stables et cesse progressivement de tirer au signal ; personne n'enroule la corde autour du corps.

Atelier 4 (suite) • Débat mouvant

Le débat mouvant clôt l'atelier 4. Il s'inscrit dans l'opération nationale USEP « Avec ou contre, toujours ensemble », qui invite les enfants à vivre la coopération et l'opposition, puis à réfléchir à ce qu'elles leur apprennent : on peut s'opposer sans cesser d'être ensemble, et l'adversaire est un partenaire indispensable pour jouer.

Débat mouvant • Objectifs

- Prendre part à une discussion, prendre la parole devant les autres.
- Écouter autrui.
- Prendre en compte le point de vue de l'autre.
- Formuler et justifier un point de vue.

Débat mouvant • Dispositif

Le débat mouvant favorise l'implication de chaque participant et permet le débat au sein d'un groupe. Chacun peut intégrer progressivement de nouveaux points de vue. Il peut se mener rapidement.

Une ligne est tracée ou matérialisée au sol. À l'annonce de la question, les enfants sont invités à se positionner de part et d'autre de cette ligne en fonction de leur opinion. Les échanges s'appuient sur cette première prise de position « physique » et non verbale. Puis chacun essaie de convaincre en argumentant pour inciter ses pairs à le rejoindre de l'autre côté de la ligne.

Repères pédagogiques

Enjeux pédagogiques : Relier l'expérience des jeux à la coopération, à l'opposition et au respect ; reconnaître la légitimité d'un autre point de vue.

Problèmes à résoudre : Choisir une position, expliquer pourquoi à partir d'un exemple vécu et écouter un argument différent.

Compétences : Prendre la parole, justifier un avis, écouter sans interrompre et faire évoluer son point de vue.

Observables : L'enfant exprime un avis avec une raison ou un exemple ; il reformule une idée entendue et peut expliquer son maintien ou son changement de position.

Débat mouvant • Propositions

Coopération :

- « Il vaut mieux jouer seul qu'en équipe. »
- « Quand on coopère, tout le monde gagne. »
- « Dans une équipe, il faut toujours un capitaine. »
- « On peut coopérer même avec des personnes qu'on n'aime pas. »
- « Coopérer, c'est plus difficile que jouer pour soi. »

Opposition :

- « S'opposer, c'est forcément être en conflit. »
- « Dans un jeu d'opposition, il y a toujours un perdant et un gagnant. »
- « On apprend plus quand on s'oppose que quand on coopère. »
- « S'opposer, c'est chercher à battre l'autre. »
- « On peut s'opposer sans se fâcher. »

Entre coopération et opposition :

- « On ne peut pas coopérer et s'opposer en même temps. »
- « Les règles d'un jeu permettent de transformer l'opposition en coopération. »
- « Quand on s'oppose, on coopère avec les règles du jeu. »
- « Dans une équipe, on s'oppose aux adversaires mais on coopère avec ses partenaires. »

Fiche de résultats de l'équipe

ÉCOLE : ..... ENSEIGNANT : .....

ÉQUIPE : ..... CLASSE : .....

Prénoms des joueurs :
.....

À remplir uniquement au bilan de chaque atelier
1 : non acquis • 2 : à renforcer • 3 : très bien

Atelier 1 • Sorciers et arc-en-ciel

Critère observé	1	2	3
Adaptation des déplacements pour rejoindre la zone annoncée en évitant les sorciers.	□	□	□
Comportement général de l'équipe (coopération, solidarité, connaissance des règles, fair-play…)	□	□	□

Atelier 2 • Balle au capitaine simplifiée

Critère observé	1	2	3
Progression du ballon vers le capitaine par des passes entre partenaires.	□	□	□
Comportement général de l'équipe (coopération, solidarité, connaissance des règles, fair-play…)	□	□	□

Atelier 3 • L'Horloge

Critère observé	1	2	3
Enchaînement des passes et des réceptions pour faire circuler le ballon.	□	□	□
Comportement général de l'équipe (coopération, solidarité, connaissance des règles, fair-play…)	□	□	□

Atelier 4 • Béret, Tir à la corde et Débat mouvant

Critère observé	1	2	3
Adaptation de ses actions aux signaux et aux rôles des trois activités.	□	□	□
Comportement général de l'équipe (coopération, solidarité, connaissance des règles, fair-play…)	□	□	□

Bilan final de l'équipe

À calculer par les élèves: pour chaque atelier, additionner les deux notes (sur 6), puis additionner les quatre ateliers (sur 24).

Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	TOTAL
..... + ... = ... / 6	..... + ... = ... / 6	..... + ... = ... / 6	..... + ... = ... / 6	**..... / 24**