Rencontre USEP Jeux collectifs CE1 CE2

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.

En 2026-2027, les CE1 et CE2 relèvent du champ « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel » (BO du 30 juillet 2020). Dès la rentrée 2027, le nouveau programme les rattache au domaine « Coopérer et s'opposer pour apprendre à jouer en respectant les règles et les autres » (BO 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 — Poules–Renards–Vipères	Choisir entre poursuivre, se protéger et aider.	Identifier proie et prédateur ; esquiver, poursuivre, libérer.	Surveille son prédateur et choisit quand aider un partenaire.
2 — Ultimate Rugby	Progresser collectivement vers l'en-but adverse.	Passer, recevoir, se démarquer ; défendre à distance.	Offre une solution au porteur et passe vite, en trois pas au maximum, sans ralentir le jeu.
3 — Petite Thèque	Articuler frappe et course ; organiser le retour de balle.	Frapper avec une raquette, courir ; ramasser et relayer par passes.	Vise un espace libre ; les ramasseurs se répartissent et relaient.
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	Identifier les rôles et les cibles	Poules–Renards–Vipères : mémoriser qui capture qui ; capturer en touchant doucement et changer d'espèce.	Identifie sa proie et son prédateur.
2	Choisir et coopérer	Poules–Renards–Vipères : comparer poursuivre et libérer ; annoncer un projet d'équipe, puis le tester.	Regarde autour de lui et saisit une occasion de libérer.
3	Passer et recevoir pour progresser	Ultimate Rugby : échanges en mouvement vers une zone ; limiter son déplacement à trois pas après la réception, sans s'arrêter pour les compter ; respecter la distance d'un mètre pour le défenseur.	Passe dans ses trois pas, sans ralentir, et ajuste sa passe.
4	Se démarquer face à l'opposition	Ultimate Rugby : petits matchs ; chercher un partenaire libre et recevoir dans l'en-but.	Le non-porteur propose une solution ; le porteur le repère.
5	Frapper avec une raquette et courir	Petite Thèque : frapper une balle mousse dans le secteur, puis parcourir les bases dans l'ordre.	Envoie la balle dans le champ et suit le circuit.
6	Organiser le retour de balle	Petite Thèque complète : répartir les ramasseurs, relayer vers le receveur et compter les bases atteintes.	Les partenaires s'écartent et ramènent la balle par passes.
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.

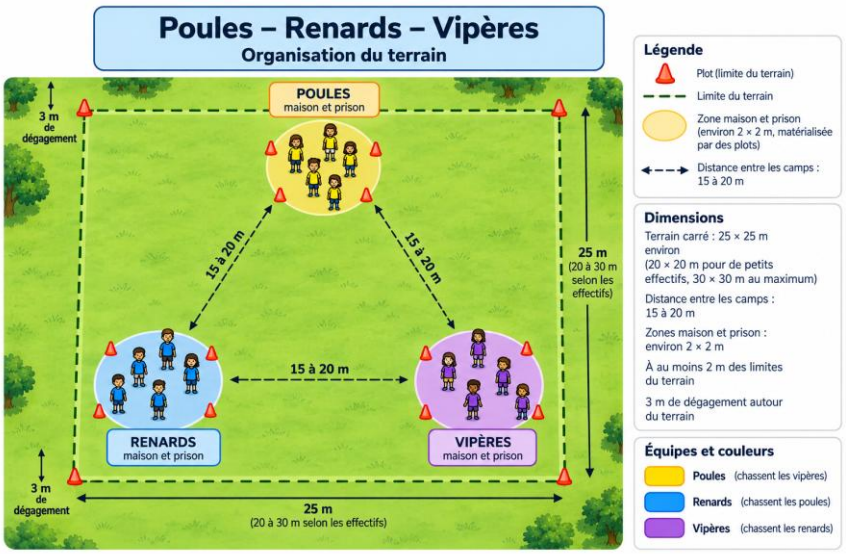
Atelier 1 • Poules–Renards–Vipères

But du jeu

Chaque équipe cherche à capturer ses proies tout en évitant ses prédateurs : les poules prennent les vipères, les vipères prennent les renards et les renards prennent les poules. On peut aussi délivrer ses partenaires. Chaque joueur est à la fois poursuivant et poursuivi.

Matériel et terrain

Trois couleurs de chasubles, des tapis pour les repères et des plots pour délimiter le terrain et trois camps. Terrain carré d'environ 25 × 25 m pour trois équipes de 6 à 8 joueurs (20 × 20 m pour de petits effectifs, 30 × 30 m au maximum). Les trois repères (tapis d'environ 2 × 2 m) sont placés en triangle, à 15 à 20 m l'un de l'autre et à 2 m au moins des limites du terrain ; la zone de prison (environ 2 × 2 m) est matérialisée par des plots à côté de chaque tapis. Prévoir 3 m de dégagement autour du terrain.



Déroulement et règles

La sécurité en camp : Chaque équipe commence dans son repère (tapis). Chaque camp constitue une zone de repos de cinq secondes maximum ; on ne peut ni y capturer quelqu'un ni y rester pour éviter le jeu.

La chasse : Au signal de l'arbitre, tous les joueurs sortent de leur repère : les renards poursuivent uniquement les poules, les poules poursuivent uniquement les vipères et les vipères poursuivent uniquement les renards. Un joueur capture sa proie en la touchant doucement sur l'épaule ou le haut du bras, sans pousser ni saisir les vêtements.

La prison : Le joueur capturé rejoint immédiatement la prison située près du camp de l'équipe qui l'a touché.

La délivrance : Un partenaire libre peut délivrer un prisonnier en le touchant, à condition de ne pas être capturé pendant l'action.

Victoire : Au signal final, chaque équipe compte les prisonniers qu'elle détient encore. L'emporte l'équipe qui en détient le plus.

Repères pédagogiques

Enjeux pédagogiques : Prendre des informations dans un rapport d'opposition à trois équipes ; rendre l'entraide utile au projet collectif.

Problèmes à résoudre : Choisir entre poursuivre sa proie, éviter son prédateur et délivrer un partenaire ; garder un œil sur une menace pendant l'action.

Compétences : Identifier partenaires, proies et prédateurs ; accélérer, esquiver, changer de direction et coopérer pour libérer.

Observables : L'élève change de trajectoire quand son prédateur approche, renonce parfois à une poursuite et saisit une occasion de délivrer. L'observateur peut décrire le choix réalisé.

Organisation lors de la rencontre

Quatre équipes (A, B, C, D), trois espèces : trois équipes jouent et la quatrième observe hors du terrain avec l'adulte. L'atelier se joue en quatre manches d'environ 7 minutes. Le tableau « Déroulement de l'atelier » garantit à chaque équipe trois manches de jeu, une par espèce, et une manche d'observation. Les manches 1 et 2 se jouent avec la règle de base (délivrance d'un seul prisonnier) ; les manches 3 et 4 ajoutent la possibilité de former une chaîne de prisonniers (voir « Variables »).

Déroulement de l'atelier (45 minutes)

Temps	Étape	Poules	Renards	Vipères	Observateurs
0–5 min	**Accueil et démonstration de la règle de base**				
5–12 min	**Manche 1 • règle de base**	A	B	C	D
12–14 min	**Échange et changement de rôles**				
14–21 min	**Manche 2 • règle de base**	D	A	B	C
21–24 min	**Échange, changement de rôles et présentation de la chaîne de prisonniers**				
24–31 min	**Manche 3 • chaîne**	C	D	A	B
31–33 min	**Échange et changement de rôles**				
33–40 min	**Manche 4 • chaîne**	B	C	D	A
40–45 min	**Bilan : comparer les deux règles (délivrer un prisonnier ou toute la chaîne ?), puis transition**				

Variables

Si les élèves se perdent dans les rôles : rappeler les relations avec trois panneaux près des camps et raccourcir les manches. Si les captures sont trop rapides : agrandir l'espace de fuite.

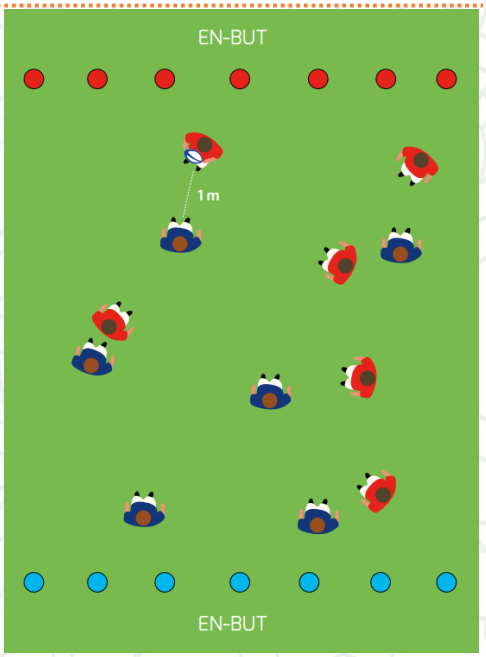
Pour faire évoluer le jeu : les prisonniers d'une même équipe se tiennent par la main et forment une chaîne à partir de la prison ; un partenaire libre peut alors délivrer toute la chaîne en touchant la première personne, à condition de ne pas être capturé pendant l'action.

Atelier 2 • Ultimate Rugby

Vidéo

But du jeu

Progresser par passes pour qu'un partenaire reçoive le ballon puis l'aplatisse dans l'en-but adverse. Chaque essai rapporte 1 point. L'équipe cherche à marquer plus d'essais que son adversaire. Trois pas au maximum ballon en main, dans l'élan, sans ralentir le jeu. Défenseur à 1 m. Passes possibles dans tous les sens.



Matériel et terrain

Deux terrains, chacun de 15 × 25 m à 20 × 30 m selon l'effectif, avec deux en-buts opposés et des dégagements derrière les lignes. Plots de couleur, chasubles de deux couleurs et un ballon adapté par terrain.

Déroulement et règles

Chaque équipe part de son en-but. Le ballon peut être passé dans tous les sens. Le porteur de balle limite son déplacement à trois pas au maximum, pris dans l'élan de sa course, puis il passe : il ne s'arrête pas pour compter ses pas et ne les allonge pas pour gagner du terrain ; le ballon doit circuler vite. Au-delà de trois pas, ou si le porteur garde le ballon pour ralentir le jeu, le ballon revient à l'adversaire. L'adulte arbitre l'esprit de la règle : il sanctionne le joueur qui ralentit le jeu, pas un pas de trop dans l'élan. Le défenseur reste à au moins un mètre. Si le ballon tombe au sol, il revient à l'adversaire. Pour marquer, un partenaire doit recevoir le ballon dans l'en-but puis l'aplatir. Après un essai, l'équipe qui l'a encaissé engage de son en-but par une passe. Le jeu se déroule sans contact : pas de plaquage, de ceinturage ni d'arrachage du ballon tenu. On peut intercepter une passe en vol. Une sortie donne une remise en jeu à l'autre équipe, sur la touche à hauteur de la sortie. Si un défenseur s'approche à moins d'un mètre, arrêter, le replacer et rendre le ballon à l'équipe qui le possédait.

Repères pédagogiques

Enjeux pédagogiques : Coopérer pour faire progresser le ballon et marquer ; comprendre le changement de statut à la perte du ballon.

Problèmes à résoudre : Offrir plusieurs solutions de passe, choisir un partenaire libre et s'orienter vers l'en-but tout en respectant les trois pas.

Compétences : Passer et recevoir en mouvement, se démarquer, intercepter ; identifier attaquant et défenseur et respecter la distance de défense.

Observables : Le non-porteur quitte l'alignement du défenseur ; le porteur regarde avant de passer et passe dans son élan, sans compter ses pas. Après une perte de balle, l'équipe se replace pour défendre sans contact.

Organisation lors de la rencontre

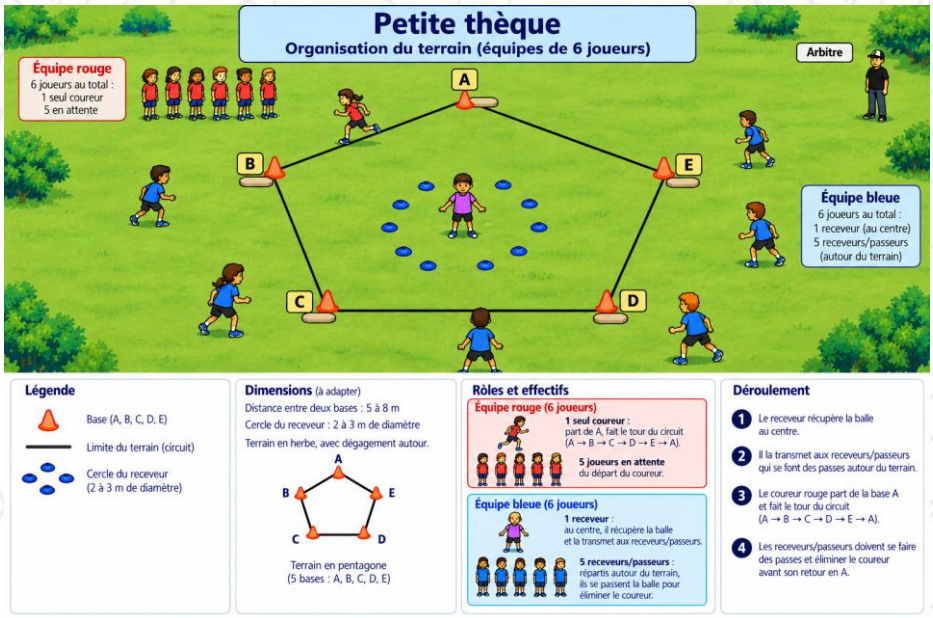
Quatre équipes et deux terrains : trois rotations, deux matchs simultanés à chaque rotation. Prévoir 5 min d'accueil, environ 12 min par rotation (match et échange bref) et 4 min de bilan. Faire tourner le compteur et l'aide à l'arbitrage ; les groupes restent d'effectifs proches.

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

Atelier 3 • Petite Thèque avec raquette

But du jeu

Après avoir frappé la balle avec une raquette, parcourir le plus de bases possible et être arrêté dans une base quand la balle revient au receveur. Dans l'autre équipe, se répartir pour récupérer puis ramener rapidement la balle par passes au receveur.



Version de la rencontre

Un seul coureur à la fois, retour de balle par passes à un receveur placé dans une zone matérialisée par des plots, sans élimination ni tir sur le coureur. Le cœur du jeu est un choix : continuer à courir pour gagner des points ou s'arrêter dans une base pour les assurer. Les règles ci-dessous définissent cette version commune aux deux terrains.

Matériel et terrain

Par terrain : une raquette courte et légère, une balle mousse, cinq grands plots de base disposés en pentagone et lettrés de A à E (la base A sert de départ et d'arrivée), quatre petits plots pour délimiter la zone du receveur (environ 2 × 2 m) et des chasubles. Aucun cerceau au sol : rien ne doit entraver les courses. Prévoir un support de frappe adapté si nécessaire (plot de chantier par exemple). Le pentagone mesure environ 5 m de côté et se parcourt à sens unique ; l'agrandir (6 à 8 m) si les coureurs bouclent trop facilement le tour.

Déroulement et score

Le frappeur/coureur frappe avec la raquette dans le secteur annoncé par l'adulte. Il pose la raquette dans la zone prévue avant de courir. Il a droit à trois essais ; après trois échecs, proposer une mise en jeu facilitée avec la balle posée sur un support adapté afin que chacun puisse partir.

Le coureur parcourt les bases dans l'ordre (A, B, C, D, E, puis retour à A), sans couper par l'intérieur. Les ramasseurs récupèrent la balle et la font parvenir par passes au receveur ; celui qui tient la balle ne se déplace pas, et une passe tombée au sol est refaite du même endroit. Quand le receveur maîtrise la balle dans sa zone, il crie « Stop ! ». À cet instant, le coureur doit toucher un plot de base de la main et crier « Base ! ». Il marque 1 point par base atteinte depuis le départ : base B = 1 point, base C = 2 points, base D = 3 points, base E = 4 points, retour à la base A = 5 points. S'il est entre deux bases, il ne marque rien. L'adulte valide le point. Le coureur revient ensuite par l'extérieur ; le suivant repart de la base A.

Tous les enfants d'une équipe frappent une fois, puis les équipes échangent leurs rôles. Comparer les scores après un même nombre de passages par enfant ; si les effectifs diffèrent, l'adulte compare les moyennes par passage. Faire tourner le receveur à chaque série et garder les mêmes aides de frappe pour les deux équipes.

Sécurité

Un seul frappeur dans la zone ; l'adulte vérifie que le champ est prêt avant chaque départ. Les autres joueurs restent à distance de la raquette.

Repères pédagogiques

Enjeux pédagogiques : Articuler une action d'adresse et une course ; coordonner une équipe pour réduire le temps de retour de balle.

Problèmes à résoudre : Frapper vers un espace libre pour gagner du temps ; anticiper la récupération et choisir un relais vers le receveur.

Compétences : Frapper avec une raquette, ajuster sa direction, courir selon un circuit ; ramasser, passer, recevoir et tenir un rôle d'observation.

Observables : Le frappeur regarde le placement des ramasseurs avant d'envoyer la balle. Les ramasseurs se répartissent, évitent de tous poursuivre la balle et proposent des relais disponibles. Le coureur regarde la balle pendant sa course et s'arrête dans une base quand le retour est proche.

Organisation lors de la rencontre

Quatre équipes et deux terrains, avec les trois rotations ci-dessous. Chaque rotation comprend une série complète de frappes par équipe, puis un court échange. Prévoir 5 min de démonstration, environ 12 min par rotation et 4 min de bilan ; ajuster la longueur du circuit et les effectifs pour que chacun frappe dans le temps prévu.

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

Variables

Pour faciliter la frappe : poser la balle sur un support (plot de chantier) ou utiliser une balle plus grosse ; élargir le secteur de frappe.

Pour faciliter la course : rapprocher les bases (4 m de côté) ; pour la rendre plus exigeante, les éloigner (6 à 8 m).

Pour solliciter les ramasseurs : éloigner progressivement la zone du receveur, sans gêner les courses, ou exiger que la balle passe par deux ramasseurs avant d'arriver au receveur.

Pour complexifier la frappe : réduire le secteur visé ou interdire une zone proche du frappeur.

Quand les élèves sont à l'aise avec les règles : introduire l'élimination. Le ramasseur qui tient la balle peut éliminer le coureur en le touchant avec la balle tenue en main, sans jamais la lancer, lorsque celui-ci est entre deux bases. Comme on ne se déplace pas balle en main, l'équipe doit s'organiser par passes pour s'approcher du coureur. Le coureur éliminé ne marque aucun point pour ce passage. Le coureur doit alors choisir entre continuer et se mettre à l'abri dans une base.

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. Installer le matériel des trois sous-ateliers avant l'arrivée des équipes.

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 : rappel des jeux et consigne (3 min), deux ou trois affirmations (10 min), phrase retenue collectivement (2 min). Remplir ensuite la fiche de résultats de chaque équipe.

Béret • But du jeu

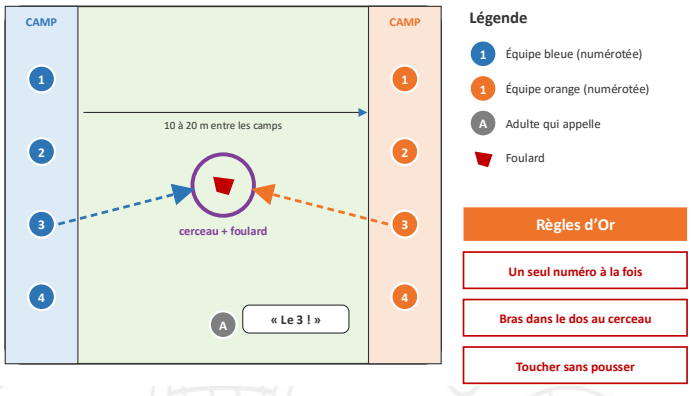
Au numéro appelé, aller chercher le foulard au centre et le ramener dans son camp sans être touché par l'adversaire.

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.

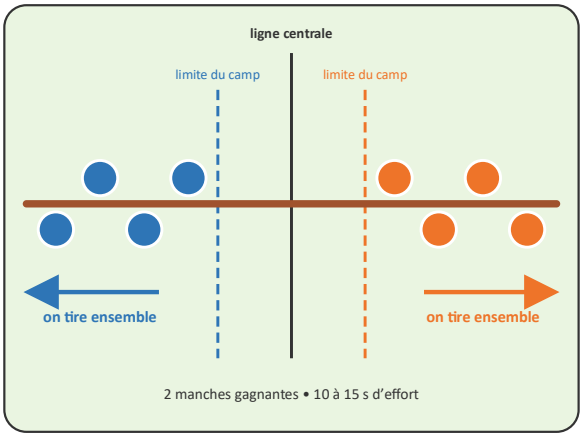
Observables : L'élève part à l'appel de son numéro, adapte sa vitesse et sa trajectoire et touche sans pousser. Tous les élèves participent avant un nouvel appel.

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.

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.



Légende

- Équipe bleue
- Équipe orange
- Corde

Règles d'Or

- Deux mains sur la corde
- Jamais autour du corps
- Au signal : poser la corde

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 • Poules–Renards–Vipères

Critère observé	1	2	3
Adaptation des courses pour poursuivre tout en se protégeant et en aidant ses partenaires.	□	□	□
Comportement général de l'équipe (coopération, solidarité, connaissance des règles, fair-play…)	□	□	□

Atelier 2 • Ultimate Rugby

Critère observé	1	2	3
Démarquage pour recevoir et faire progresser le ballon vers l'en-but.	□	□	□
Comportement général de l'équipe (coopération, solidarité, connaissance des règles, fair-play…)	□	□	□

Atelier 3 • Petite Thèque avec raquette

Critère observé	1	2	3
Organisation collective pour récupérer et ramener rapidement la balle au receveur.	□	□	□
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**