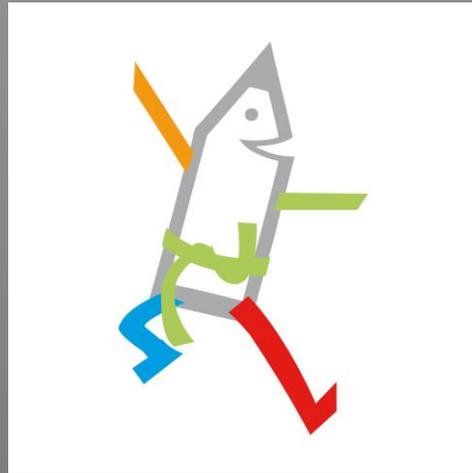


RENCONTRES SPORTIVES
ASSOCIATIVES USEP



La Maternelle entre en jeux
Jeux d'opposition
Cycle 1



USEP 93

**8, rue Claude Bernard
93008 Bobigny Cedex**

Tél : 01 43 93 70 97

www.seinesaintdenis.comite.usep.org

@Usep93

Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901

SIRET N° 399 222 199 00032

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Fédération sportive scolaire de

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

Documents d'appui

Sur les sites :

USEP national (Ressources Pédagogiques) :

<https://usep.org/index.php/2017/09/07/oppositionc1/>

USEP 93 (Site Officiel) :

<https://seinesaintdenis.comite.usep.org/ressources-pedagogiques-rencontres-usep-93/>

DSDEN 93 (Carnets de progrès - Jeux d'opposition) :

<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article6446>

Les classes USEPIENNES participantes s'engagent à :

- Pratiquer un cycle d'apprentissage de **jeux d'opposition** en amont de la rencontre.
- Impliquer les enfants dans la tenue des rôles sociaux au cours du cycle d'apprentissage.
- Respecter l'organisation de la rencontre telle qu'elle aura été prévue.
- **Venir en tenue de sport obligatoirement !!!**
- Venir avec **2 adultes au minimum**.
- Ne pas oublier **la trousse à pharmacie et les fiches de renseignements des élèves**. Il s'agit d'une sortie occasionnelle. Chaque enseignant aura vérifié les assurances de chaque élève, obligation de l'assurance « responsabilité civile et individuelle-accidents corporels ».
- Ces assurances ne sont pas nécessaires pour les élèves licenciés à l'USEP.

L'USEP 93 s'engage à :

- Organiser la rencontre.
- Fournir le matériel nécessaire pour la rencontre.
- Communiquer via les réseaux sociaux et le site internet.
- Remettre un diplôme.

Météo :

Prévoir une tenue adaptée à tout changement climatique.

Transport :

Le transport est à la charge de l'école et de l'enseignant.



Il est possible pour les classes de manger avant ou après la rencontre. Pensez à travailler sur le pique-nique zéro déchet avec vos élèves.

Attendus de fin de cycle :

En maternelle : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer

	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Construire la notion d'action collective, de rôles.	Participation à des jeux dans lesquels les joueurs ou les équipes ont des droits, des devoirs ou des intentions différents (poursuivre des joueurs pour les attraper, s'échapper pour les éviter...) Découverte de la notion de partenaire (percevoir l'intérêt d'associer ses actions à celles des autres, prendre conscience de l'aide apportée par les partenaires) et d'adversaire.	Coopération avec les partenaires pour atteindre un but opposé à celui de l'autre équipe. Opposition directe, plus ou moins forte, interpénétrée, à statuts différenciés (attaquants /défenseurs).
Construire la notion d'espace.	Prise de connaissance d'un espace de jeu orienté par des cibles et repérage des espaces différenciés (utilisation de zones distinctes suivant les rôles).	Appréciation d'un espace de jeu orienté, limité et interpénétré. Perception des espaces libres pour y engager des actions.
Construire la notion de règles.	Acceptation de règles de plus en plus contraintes. Participation à l'évolution des règles.	Respect en simultané de plusieurs règles. Connaissance et acceptation des règles d'arbitrage.
Construire la notion de gain.	Connaissance du but et du résultat de chaque équipe Comparaison des résultats et matérialisation du gain du jeu.	Mise en relation du résultat et de la manière de faire de l'équipe. Participation à la recherche de différentes solutions ou stratégies. Codage du gain sur plusieurs parties.

	... à l'étape 23 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
« D'autres situations ludiques permettent aux plus grands d'entrer au contact du corps de l'autre, d'apprendre à le respecter et d'explorer des actions en relation avec des intentions de coopération ou d'opposition spécifiques (saisir, soulever, pousser, tirer, immobiliser, etc.). » (Programme maternelle du 26 mars 2015, page 10). Pour construire la notion d'opposition individuelle, l'enseignant amène l'enfant à mettre en œuvre des actions élémentaires telles que tirer, pousser, porter... pour coopérer par la médiation d'un objet (foulard, épingle à linge...), avant d'être en confrontation un contre un, avec un adversaire, en fin de GS.		
Construire la notion d'opposition individuelle.	Participation à des jeux en s'opposant un contre un, à distance, par la médiation d'un objet ou dans des situations collectives Découverte de la notion de partenaire et d'adversaire.	Opposition collective ou directe 1 contre 1 pour atteindre un but Utilisation d'actions variées adaptées à une intention (tirer, pousser, porter, retourner, immobiliser en contact rapproché...).

Présentation de la rencontre :

La rencontre sportive associative **Jeux d'opposition** avec l'USEP 93, c'est :

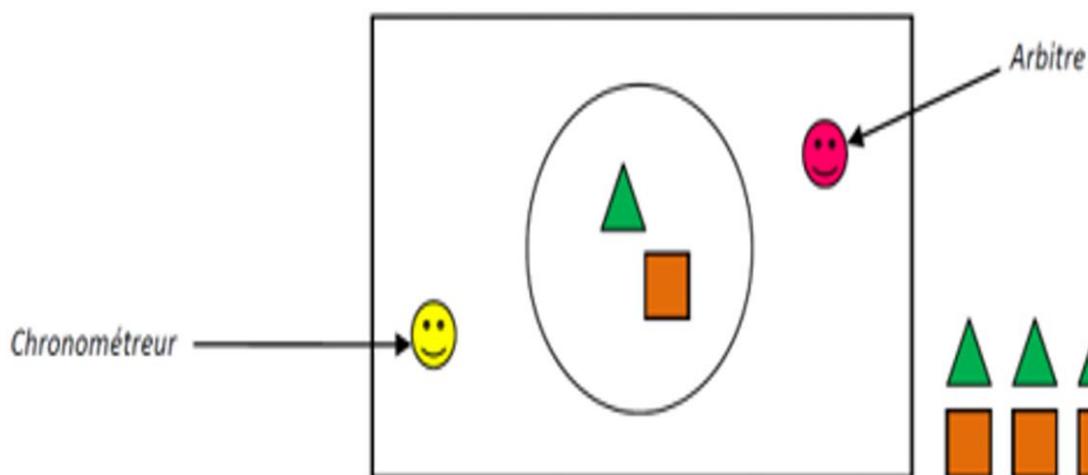
- Une rencontre de 1h15 pour 2 classes inscrites sur le site.
- Un mélange des élèves des 2 classes en plusieurs groupes et une répartition sur les situations par les éducateurs de l'USEP 93.
- Des ateliers tutorés par des élèves du cycle 3 si organisé en amont.
- **Tortue et chasseur, queue du diable et viens chez moi.**
- Un temps protocolaire avec la remise des diplômes en fin de rencontre.
- Une sensibilisation proposée aux élèves à l'outil USEP « l'attitude santé » :

[Attitude santé Cycle 1](#)



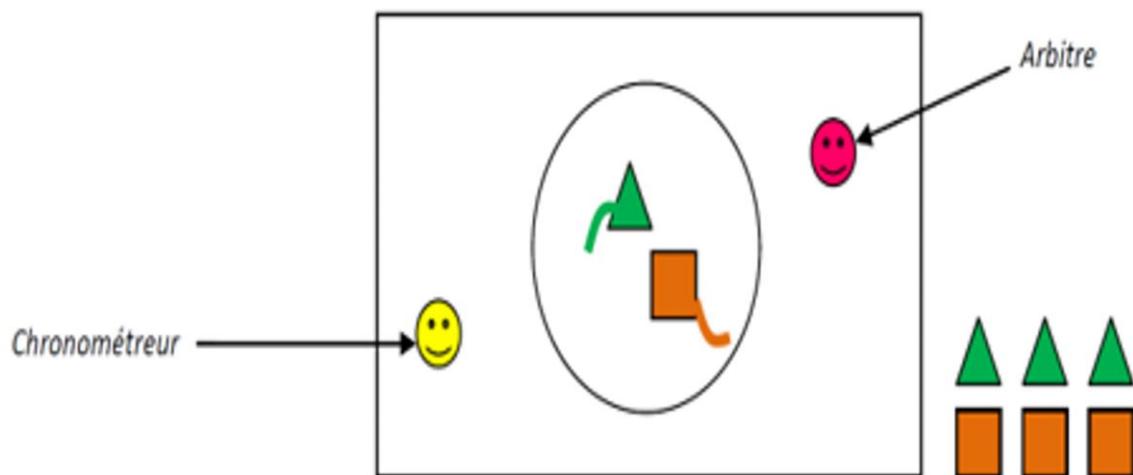
Tortue et chasseur

But	Organisation	Consignes
<p>Pour la tortue : ne pas être immobilisée ni retournée. (Deux épaules posées au sol.)</p> <p>Pour le chasseur : immobiliser la tortue ou la retourner. (Deux épaules posées au sol.)</p> <p>Au départ : La tortue et le chasseur sont à 4 pattes.</p>	<p>Plusieurs groupes de deux lutteurs. La tortue et le chasseur se font face à 4 pattes.</p>	<p>Au signal « Allez » : La tortue essaye d'éviter le retournement ou l'immobilisation. (Deux épaules posées au sol.)</p> <p>Le chasseur doit immobiliser ou retourner la tortue dans le temps imparti. (Deux épaules posées au sol.) Il faut toujours rester à 4 pattes.</p>
Variantes		
<p>Modifier le temps.</p> <p>Modifier les positions de départ de la tortue. (Allonger en étoile sur le dos ou sur le ventre).</p> <p>Donner un ballon à la tortue pour que le chasseur lui prenne.</p>		



Queue du diable

But	Organisation	Consignes
Protéger son foulard pour ne pas se le faire prendre. Prendre le foulard de l'adversaire.	Plusieurs groupes de deux lutteurs ayant chacun un foulard dans le dos. Les lutteurs sont face à face à 4 pattes.	Au signal « Allez » : tenter de prendre le foulard de l'adversaire sans se le faire prendre. Il faut toujours rester à 4 pattes.
Variantes		
Modifier le temps. Changer position de départ. (Sur les genoux, debout, etc.) Accrocher plusieurs foulards à des endroits différents. (Hanches gauche et/ ou droite, nuque etc.)		



Viens chez moi !!!

But	Organisation	Consignes
<p>Amener son adversaire dans son camp. (C'est-à-dire de son côté de la ligne). Résister, ne pas se laisser tirer dans le camp adverse. (C'est-à-dire de l'autre côté de la ligne).</p>	<p>Plusieurs groupes de deux lutteurs à genoux se font face et chacun se trouve de son côté de la ligne. Les lutteurs doivent commencer à 4 pattes.</p>	<p>Au signal « Allez » : essayer d'amener l'adversaire dans sa maison sans qu'il nous amène dans la sienne. Il faut toujours rester à 4 pattes.</p>
Variantes		
<p>Modifier le temps. Changer position de départ. (Sur les genoux, debout, etc.) Réussir à rentrer dans la maison de l'adversaire et donc empêcher l'adversaire de venir dans notre maison.</p>		

