

ORGANISATION GENERALE DE LA RENCONTRE
« JEUX D'OPPOSITION » maternelle
Du 29 avril au 3 mai 2019

C PRINCIPE DE LA RENCONTRE

Il s'agit d'une rencontre dont le but est de finaliser le travail réalisé dans le cadre d'une unité d'apprentissage en jeux d'opposition. **Cette rencontre est proposée à l'ensemble des écoles usépiennes du district valenciennois ainsi qu'aux écoles de la ville de Condé.**

C CONNAISSANCES / CAPACITES / ATTITUDES

Habiletés motrices	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Agir pour dominer son adversaire dans une confrontation duelle et s'imposer physiquement à lui, tout en respectant des règles de sécurité et de respect établies collectivement. ➤ Découverte de quelques techniques efficaces d'action : suppression des appuis, agrandissement du polygone de sustentation, utilisation du poids du corps, abaissement du centre de gravité, utilisation de la force de l'adversaire.
Concepts et connaissances	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Connaissances sur le corps humain : muscles, articulations. ➤ Repères temporels : mesurer des durées. ➤ Connaissances sur les activités : règles et aspects historiques. ➤ Connaissances sur les actions fondamentales du combat : saisir, barrer, crocheter, immobiliser, esquiver, etc.
Habitudes et méthodes de travail	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Traitement de l'information : <ul style="list-style-type: none"> ★ observation des techniques et des stratégies employées ; ★ analyse de ces techniques et stratégies ; ★ définition de règles d'action et construction de projets d'action. ➤ Mesures de durées.
Attitudes et relations aux autres	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Être soucieux de sa sécurité et de celle de l'adversaire : « règles d'or » (ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal). ➤ Respecter son adversaire et les décisions de l'arbitre ; contrôler ses émotions. ➤ Ne pas prendre de risques exagérés & susceptibles d'être dangereux : s'engager lucidement dans l'action.

C PROGRAMMES 2015

Collaborer, coopérer, s'opposer

Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

C PREPARATION DE LA RENCONTRE

- Cette rencontre USEP constitue une situation de réinvestissement d'une unité d'apprentissage (U.A.) menée cette année par l'enseignant(e) dans l'activité.
- L'organisation de cette U.A doit permettre aux élèves :
 - *d'entrer dans une activité d'opposition groupale puis duelle (statuts différenciés : attaquant ou défenseur),*
 - *de connaître, respecter et appliquer les règles d'or et celles des jeux proposés,*
 - *d'accepter et de vivre les différents rôles : lutteur, observateur/arbitre mais aussi organisateur (aide à l'installation/rangement du matériel)*
 - *d'aller à la rencontre d'autres enfants (classes, écoles différentes)*

C ORGANISATION DE LA RENCONTRE

L'épreuve permet aux élèves de participer à 6 situations.

- Les élèves devront être en tenue adaptée à l'activité et répartis préalablement en équipes, mixtes. Elles doivent être toutes accompagnées d'un adulte. Les gabarits devront être hétérogènes au sein de chaque équipe.
- Les autobus déposent et reprennent les enfants devant l'entrée de la salle du dojo « Ludi ».
- Les classes se rassemblent devant le dojo ; chaque enseignant se présente au secrétariat.
- Les affaires sont regroupées et déposées dans les vestiaires par l'enseignant.
- Sous la responsabilité de la maîtresse ou du maître, **chaque accompagnateur assure la sécurité de son groupe dans les ateliers et lors des déplacements.** Il veille à ce que son équipe participe bien aux différents jeux (un par zone).
Les changements de zone ne peuvent se faire qu'au signal sonore. Une pause de 15' sera accordée après 3 rotations.

Le club de judo de Condé sur l'Escaut fera une démonstration en fin de rencontres.

C DECOMPTE DES POINTS – PALMARES

- Une fiche de gestion de la rencontre est proposée par atelier (utilisation éventuelle pour le comptage des points uniquement à titre indicatif)
- Un diplôme de participation sera remis à chaque élève
- Un temps sera consacré au volet « Santé » lors du goûter à l'issue de la rencontre
- Les élèves seront associés aux adultes pour les différents rôles : arbitrage et chronométrage (élèves « pointeurs » et « Maîtres du temps » au moyen d'un sablier).

LES EQUIPES

- Les équipes sont en permanence avec l'adulte désigné qui ne les quittera sous aucun prétexte et les aura constamment sous son regard.

- Un symbole (lettre et / ou nombre) est attribué au préalable à chaque équipe. (Voir « planning des classes attendues »).

C DEROULEMENT DE LA RENCONTRE SUR LA DEMI-JOURNEE

HORAIRES

Ex : Matin (après midi même organisation, 13h45-15h30)

- 8 h 45 : Arrivée des bus
- 9 h 00 : Début des jeux - 3 rotations R1, R2, R3
- 9 h 45 : Pause
- 10 h 00 : Reprise, Rotations R4, R5, R6
- 10h50 : Démonstration du club de judo de Condé sur l'Escaut
- 11 H 15 : Départ des bus

ORDRE DE PASSAGE :

Au signal "sonore", les équipes iront dans les zones imposées. Voir le tableau des rotations joint.

Rotations des groupes

	<i>Horaires du matin</i>	<i>Zone 1</i>	<i>Zone 2</i>	<i>Zone 3</i>	<i>Zone 4</i>	<i>Zone 5</i>	<i>Zone 6</i>
<i>Rotation 1</i>	9h00	A1	B2	C3	D4	E5	F6
<i>Rotation 2</i>	9h15	F2	A3	B4	C5	D6	E1
<i>Rotation 3</i>	9h30	E3	F4	A5	B6	C1	D2
<i>Rotation 4</i>	10h00	D4	E5	F6	A1	B2	C3
<i>Rotation 5</i>	10h15	C5	D6	E1	F2	A3	B4
<i>Rotation 6</i>	10h30	B6	C1	D2	E3	F4	A5

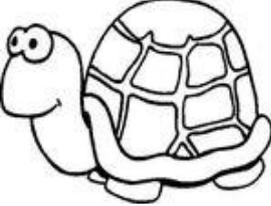
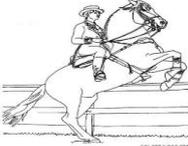
C ACTIVITES RETENUES POUR LES RENCONTRES

6 jeux sont proposés répartis en 6 zones.

<u>Zone 1</u>	<u>Zone 2</u>	<u>Zone 3</u>	<u>Zone 4</u>	<u>Zone 5</u>	<u>Zone 6</u>
Le hérisson	La queue du loup	Le ballon	La tortue	Le cavalier	L'île

JEUX D'OPPOSITION

Tableau de pointage élève

EQUIPES		
JEUX La queue du loup 		
Le hérisson 		
La tortue 		
Le ballon 		
L'île 		
Le cavalier 		



JEUX D'OPPOSITION

Le hérisson **Objectifs** : s'engager vers différentes parties du corps de l'adversaire, utiliser les positions de son corps pour se protéger, réagir rapidement, Aller au devant de.

Durée du jeu	30 secondes à 1 minute
Dispositif de départ	Par 2, un joueur a des pinces à linge accrochées à ses vêtements
But du jeu	Attraper le plus de pinces possibles dans un temps donné
Critères de réussite	Dès que le joueur n'a plus de pinces à linge, l'autre a gagné
Interdits	Sortir du tapis, se faire mal
Conduites motrices privilégiées	Saisir, pousser
Matériel	Pinces à linge, tapis, tableau d'arbitrage, sablier
Consignes	Attraper le plus de pinces à linge sur son adversaire et le plus vite possible
Variables éventuelles	Augmenter ou diminuer le nombre de pinces /Les 2 joueurs sont munis de pinces/Les endroits où sont accrochés les pinces (bras, jambes...)



JEUX D'OPPOSITION

La queue du loup

Objectifs : attaquer, s'engager sans se découvrir

Durée du jeu	30 secondes à 1 minute
Dispositif de départ	Par 2 (ou plus), un foulard est placé dans le dos de chaque participant. Ils se mettent face à face au centre du tapis.
But du jeu	Essayer de prendre le foulard d'autrui
Critères de réussite	Celui qui parvient à saisir le foulard de son adversaire sans avoir perdu le sien a gagné. Match nul en cas de réussite simultanée.
Interdits	Sortir du tapis, Se faire mal
Conduites motrices privilégiées	Toucher, esquiver
Matériel	Foulards de 2 couleurs, tapis, tableau d'arbitrage, sablier
Consignes	Essayer d'attraper la queue de son camarade tout en se défendant
Variables éventuelles	Saisir d'une main (l'autre est dans le dos)/un de joueurs est à 4 pattes /les 2 adversaires sont accroupis ou allongés

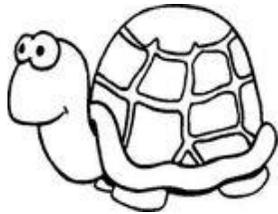


JEUX D'OPPOSITION

Le ballon

Objectifs : se tenir à distance, s'approcher avant d'attaquer, agir vite, utiliser son corps pour se protéger

Durée du jeu	30 secondes (déterminées par le maître du temps)
Dispositif de départ	Par 2 dans un espace délimité, un des deux tient le ballon contre lui. L'attaquant dispose d'une craie
But du jeu	Pour l'attaquant, faire des marques avec la craie sur le ballon
Critères de réussite	Pour l'attaquant : traces de craie, s'approcher au bon moment, feinter Pour le défenseur : se protéger en tournant le dos
Interdits	Sortir du tapis
Conduites motrices privilégiées	Attaque : saisir Défense : esquiver
Matériel	Ballons, craies, tapis, tableau d'arbitrage, sablier
Consignes	L'attaquant doit faire des traces à la craie sur le ballon alors que le défenseur évite le contact de la craie et du ballon
Variables éventuelles	Réduire la durée du combat/L'attaquant devra saisir le ballon/Mode de déplacement à 4 pattes



JEU D'OPPOSITION

La tortue

Objectifs : contrôler et agir sur l'adversaire au sol,
chercher des stratégies motrices, s'adapter, entrer dans l'action,
recherche d'initiatives

Durée du jeu	2 minutes
Dispositif de départ	Par 2, 1 tortue est à 4 pattes au centre du tapis et son adversaire, le chasseur, est à côté
But du jeu	Pour la tortue : ne pas se laisser retourner Pour le chasseur : retourner la tortue sur le dos
Critères de réussite	La tortue résiste, adapte sa position, trouve une position stable (en boule, écarté les jambes). le chasseur trouve une stratégie : utilise le poids de son corps, passe les bras sous le corps de la tortue
Interdits	Sortir du tapis, Se faire mal
Conduites motrices privilégiées	Saisir, bloquer, se dégager
Matériel	Tapis, tableau d'arbitrage, sablier
Consignes	Les chasseurs doivent retourner les tortues sur le dos alors que les tortues résistent
Variables éventuelles	Nombre de tortues, de chasseurs...



JEUX D'OPPOSITION

Le cavalier

Objectifs : Etablir des saisies, déséquilibrer l'autre

Durée du jeu	30 secondes
Dispositif de départ	Un élève à 4 pattes au milieu du tapis Un autre élève est assis sur son dos
But du jeu	Déséquilibrer le cavalier Rester accroché sur la monture
Critères de réussite	Lorsque le cavalier est tombé de la monture ou si le cheval ne réussit pas à désarçonner le cavalier
Interdits	Sortir du tapis, se faire mal, pour le cheval : lever les mains du tapis(se relever)
Conduites motrices privilégiées	Déstabiliser l'autre en bougeant, rester en équilibre
Matériel	Tapis, tableau d'arbitrage, sablier
Consignes	Le cheval doit faire tomber le cavalier, le cavalier ne doit pas tomber
Variables éventuelles	Alterner les rôles/Ne pas se tenir (pour le cavalier)/Ne pas se déplacer (pour le cheval)



JEUX D'OPPOSITION

L'île

Objectifs : s'approcher des adversaires avant de les saisir efficacement

Durée du jeu	30 secondes
Dispositif de départ	1 attaquant et un défenseur au milieu du tapis
But du jeu	Le défenseur doit faire sortir l'assaillant du tapis
Critères de réussite	Défenseur : les 2 pieds sont à l'extérieur de la zone (pour l'attaquant) Attaquant : le défenseur n'a pas réussi à le faire sortir du tapis
Interdits	Sortir du tapis pour le défenseur, se faire mal
Conduites motrices privilégiées	Tenir solidement pour tirer ou pousser Etre très stable pour résister
Matériel	Tapis, tableau d'arbitrage, sablier
Consignes	L'attaquant doit rester sur l'île Le défenseur doit le faire sortir (les 2 pieds en dehors du tapis)
Variables éventuelles	Assaillants à 4 pattes : Rééquilibrer les effectifs

Problèmes constatés	Variables utilisées	Dispositifs proposés
Plus de prise d'initiative au bout d'un certain temps	Temps	Réduire la durée des combats
Les solutions se résument à tourner autour du tapis	Critères de réussites	Travail séquentiel sur les critères de déplacements : marcher à reculons, de côté...
Un combattant se cantonne dans un rôle de défenseur	Rôles	Rôles déterminés : 1 attaquant, 1 défenseur
Pas de saisies	Dispositif	Saisie au départ par les avant bras

CAHIER JOURNAL						



DIPLÔME USEP CYCLE 1



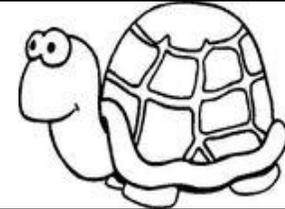
Décerné à :



**Laisser des traces sur
le ballon**



**Sortir l'adversaire
de son île**



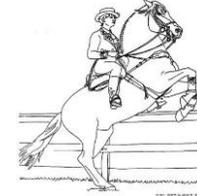
**Retourner
la tortue**



**Attraper la
queue du loup**



**Attraper les
pinces à linge**



**Faire tomber
le cavalier**

Année 2017-2018

