

La rencontre sportive USEP en maternelle : jeux d'opposition

Compléments :

- L'attitude santé en maternelle
- La malette sport scolaire et handicap



SE RENCONTRER

installations

Descriptifs des ateliers sportifs

Descriptifs des jeux de cartes

Jeux de groupe pour
commencer la rencontre

CHACUN SON RÔLE

ADULTES

Je suis accompagnateur

ENFANTS

Je suis joueur

Je suis arbitre

Je suis P'tit reporter

S'ORGANISER

Lieu : en intérieur

Durée : environ 3 heures

Niveau concerné : à partir de la MS

Nombre de classes : à partir de 2

Composition des équipes : hétérogène

Des ateliers tournants :

- 3 jeux collectifs,
- 3 jeux individuels,
- 2 jeux culturels

BOÎTE À OUTILS

L'imagier de la rencontre

Jeu de cartes culturels

Affiches des règles d'or

Diplôme de participation

POUR ALLER PLUS LOIN

Corps en lutte,
vidéo USEP 11

Document de présentation

Le logo USEP



permet de revenir au sommaire.

INSTALLATION DES ATELIERS

Les ateliers sont organisés autour de deux moments : d'abord les jeux collectifs puis les jeux individuels. Sur chaque temps, un atelier à visée culturelle est mis en place.

3 jeux collectifs et 1 épreuve culturelle

- Durée 1h
- 1 grande zone de tapis
- 2 vagues de combat si nécessaire
- Une rotation des équipes toutes les 10 minutes en rajoutant 5 minutes pour le changement de jeu, la passation des consignes ou le temps de pause.

3 jeux individuels et 1 épreuve culturelle

- Durée 1H
- 1 tapis pour 2 enfants
- 2 vagues de combat si nécessaire
- Une rotation des équipes toutes les 10 minutes en rajoutant 5 minutes pour le changement de jeu, la passation des consignes ou le temps de pause.

1. AU FEU LES POMPIERS

1 zone de tapis
1 zone (rouge) qui représente la zone protégée par les pompiers.
Environ 12 balles ou sacs de graines



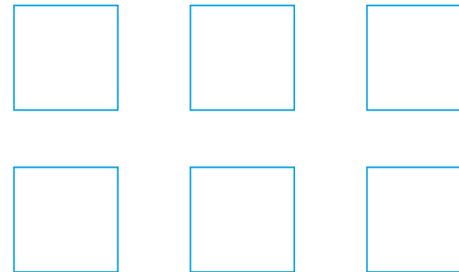
2. LA RIVIÈRE AUX CROCODILES

1 zone de tapis
1 zone (verte) représentant la rivière



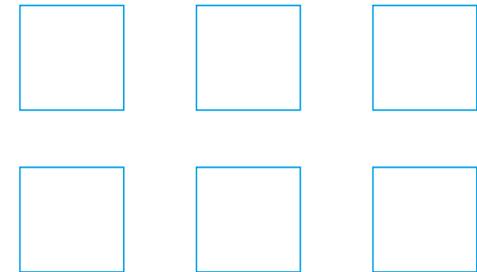
1. LA CRÊPE

1 tapis pour 2 enfants



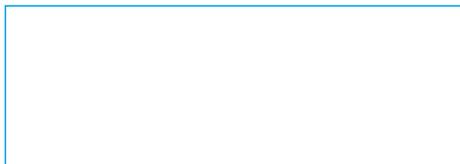
2. LE DÉFI

1 tapis pour 2 enfants



3. SORTIR LES OURS DE LA TANIÈRE

1 zone de tapis



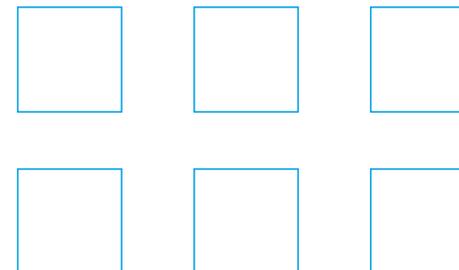
4. ÉPREUVE CULTURELLE

Le memory



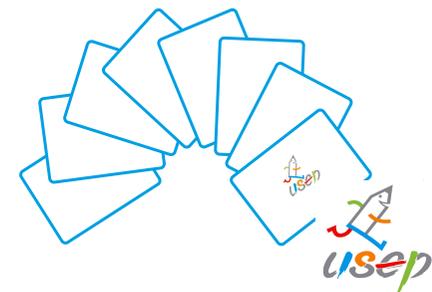
3. SORS DE CHEZ MOI

1 tapis pour 2 enfants



4. ÉPREUVE CULTURELLE

Le jeu des familles



DESCRIPTIF DES ATELIERS SPORTIFS



Compétence du domaine AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS,
Bulletin Officiel hors-série n° 3 du 19 juin 2008 : coopérer et s'opposer
individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.

ATELIERS COLLECTIFS

AU FEU LES POMPIERS !

Objectif : esquiver/repousser

DISPOSITIF

6 attaquants pour
6 défenseurs, à 4 pattes
sur un terrain de 8 x 8 m,
avec une bande de 2 x 8 m
en bordure de zone, 8 tapis
ou sol adapté, 12 balles ou
sacs de grains, 1 arbitre,
1 maître du temps.

DURÉE DU JEU

1 minute puis
changement
de rôle.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Le nombre de
boules déposées
dans la zone
protégée.

BUT

Les attaquants doivent
poser des boules de feu
(balles) dans la zone
protégée par les
pompiers qui cherchent
à les en empêcher.

SORTIR LES OURS DE LA TANIÈRE

Objectif : saisir et transporter
seul ou à plusieurs

DISPOSITIF

6 attaquants
(les chasseurs),
6 défenseurs
(les ours),
une zone de tapis,
1 arbitre, 1 maître
du temps.

DURÉE DU JEU

1 minute puis
changement
de rôle.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Les chasseurs ont
gagné s'ils ont sorti
tous les ours du
tapis à la fin du
temps prévu.

BUT

Les ours sont
endormis, les
chasseurs doivent
les sortir du tapis
sans les réveiller.

LA RIVIÈRE AUX CROCODILES

Objectif : attaquer collectivement
et fixer l'adversaire au sol

DISPOSITIF

Une équipe de 6 à 8
« crocodiles » à 4 pattes,
une équipe de « gazelles »
à 4 pattes, un terrain
comprenant une zone de
rivière à traverser, 1 arbitre,
1 maître du temps.

DURÉE DU JEU

1 minute puis
changement
de rôle.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Le nombre de
gazelles
immobilisées.

BUT

Les gazelles doivent
traverser la rivière, les
crocodiles doivent s'en
saisir et les immobiliser
dans la rivière. Toute
gazelle immobilisée 3
secondes s'assoit sur
place.

DESCRIPTIF DES ATELIERS SPORTIFS



Compétence du domaine AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS,
Bulletin Officiel hors-série n° 3 du 19 juin 2008 : coopérer et s'opposer
individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives.

ATELIERS DUELS

LA CRÊPE

Objectif : contrôler et fixer
l'adversaire au sol

DISPOSITIF

Par 2 de gabarit
équivalent, 1 arbitre,
1 maître du temps,
1 tapis.

DURÉE DU JEU

30 secondes
puis changement
de rôle.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Se retourner sur
le ventre.

BUT

La crêpe est sur le
dos, l'adversaire
l'empêche
de se retourner.

LE DÉFI

Objectif : déséquilibrer l'adversaire

DISPOSITIF

Par 2 de gabarit
équivalent, 1 arbitre,
1 maître du temps,
1 tapis.

DURÉE DU JEU

30 secondes.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Amener l'adversaire
au sol sur le dos.

BUT

Face à face, un
genou à terre, on
doit déséquilibrer
l'adversaire pour
l'amener au sol sur
le dos.

SORS DE CHEZ MOI

Objectif : déséquilibrer l'adversaire

DISPOSITIF

Par 2 de gabarit
équivalent, 1 arbitre,
1 maître du temps,
une zone délimitée
sur un tapis.

DURÉE DU JEU

30 secondes
puis changement
de rôle.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

Sortir l'adversaire
hors de la zone.

BUT

Le défenseur étant à
genoux, l'attaquant
essaie de le sortir de
sa zone, les mains sur
les épaules de l'autre
au départ.

Jeux de groupe pour débiter la rencontre

Simple et rapide, sans perdant ni gagnant, ces jeux ont pour but de créer de bonnes conditions au déploiement des activités sportives de la rencontre. Ils permettent aux enfants : d'établir un premier contact avec d'autres, d'explorer un nouvel espace, d'entrer rapidement dans l'activité, de prendre la parole, de prendre conscience du groupe...

Tous ces jeux peuvent mettre en activité un nombre important d'enfants. Ils se déclinent de mille et une manières, à vous de les inventer.

LA RIVIÈRE

Le meneur de jeu demande de se placer d'un côté ou de l'autre de la rivière selon des critères précis qu'il énonce. Par exemple : les enfants qui ont un vêtement rouge se mettent d'un côté, les autres de l'autre. Les critères peuvent être : la couleur des cheveux, des vêtements...ceux qui aiment le chocolat, la purée...ceux qui ont un animal à la maison, un vélo...

On peut aussi...

Le meneur de jeu demande de choisir sa zone en fonction d'affirmations portant sur des goûts, des ressentis : ce matin je suis réveillé, j'ai faim, j'ai peur, je vais bien m'amuser aujourd'hui, j'aime faire du sport... Délimiter trois zones : un peu, beaucoup, pas du tout.

Matériel

Une rivière imaginaire ou matérialisée par des cordes, des éléments du terrain.

Et aussi...

Imposer une manière de dire bonjour : sans parler, en se touchant épaule contre épaule, coude contre coude, dire son prénom et demander son prénom à l'autre, changer de manière de dire bonjour à chaque fois, on ne peut pas dire bonjour 2 fois au même enfant...

LE BONJOUR

Les enfants sont répartis dans l'espace. Le meneur de jeu propose aux enfants de se déplacer. Chaque fois qu'un enfant croise un autre il doit trouver une façon de lui dire bonjour.



À LA QUEUE LEU LEU

Le meneur marche, trotte, court, s'arrête, prend une posture ... Ceux qui le suivent, à la queue leu leu, doivent l'imiter.

On peut aussi...

Plusieurs meneurs sont nécessaires si les enfants sont nombreux. Le meneur peut être un adulte ou un enfant. Chaque enfant devient meneur à tour de rôle. Lorsque le meneur se retourne, tous les enfants doivent s'accroupir et ne plus bouger. Celui qui a bougé devient meneur.

Matériel

Des cerceaux
(1 pour 2 ou 3 élèves)
Musique ou tambourin

LES CERCEAUX

Au son de la musique, les enfants dansent autour des cerceaux. À l'arrêt de la musique, chacun vient se placer à l'intérieur d'un cerceau. Retirer un cerceau à chaque arrêt. Le jeu se termine lorsque tous les enfants sont réunis dans le moins de cerceaux possible. Pour cela, ils doivent trouver comment se positionner à plusieurs à l'intérieur des cerceaux.

Et aussi...

Si les cerceaux sont les uns à côté des autres, il est possible de demander aux enfants de mettre les mains dans un cerceau et les pieds dans un autre. Le jeu peut se dérouler à partir d'une histoire : des phoques sont en train de se reposer, chacun sur un morceau de banquise. Mais hélas la banquise fond !

On peut aussi...

Une classe peut préparer le jeu pour l'autre classe en inventant différentes consignes.

JACQUES A DIT

Un meneur de jeu donne des consignes. Elles ne peuvent être exécutées que si la consigne est précédée de « Jacques a dit ».

- Tous les enfants qui ont un vêtement bleu, dont le prénom commence par la lettre X se mettent ensemble.
- Faites des groupes de 2, 3...
- Faites un clin d'œil à votre voisin, tirez lui la langue, serrez lui la main...
- Marchez vite, lentement, arrêtez-vous, suivez un autre enfant...
- Allez-vous placer derrière un autre enfant, devant, à côté...



Jeux de cartes
autour des jeux
d'opposition

LA DÉCOUVERTE DES CARTES

MS - GS

Les cartes (format A5 ou A10) sont réparties entre les enfants. L'animateur dispose au sol toutes les affichettes n°1 (format A4).
À tour de rôle, les enfants viennent poser une carte qui est décrite et commentée avec l'animateur.
L'objectif final est de reconstituer un tableau regroupant les différentes familles.

	Boxe	Escrime	Sumo	Judo	Capoeira	Karate	Lutte
1	Europe	Europe	Japon	Japon	Brésil	Japon	Grèce
2	Le ring	La piste	Le dohyô	Le tatami	La roda	Le tatami	Le tapis de lutte
3	Les boxeurs Les boxeuses	Les escrimeurs Les escrimeuses	Les sumotoris	Les judokas	Les capoeiristes	Les karatékas	Les lutteurs Les lutteuses
4	Les gants et la ceinture	Épée, masque, gant, veste et pantalon	Le mawashi	Le kimono	La corde et l'abada	Le kimono	Le maillot

Une fois cette phase réalisée, on peut jouer
au jeu traditionnel des 7 familles

**Jeux de cartes
autour des jeux
d'opposition**

**Pour jouer au jeu des 7 familles,
il vous faut :**

- **35 cartes composées de 7 familles :** lutte, escrime, boxe, judo, karaté, sumo, capoeira. Chaque famille des jeux d'opposition est composée de 5 catégories :
 1. Une carte sport
 2. Une carte pays d'origine
 3. Une carte zone de jeu
 4. Une carte joueur/joueuse
 5. Une carte équipement

LE JEU DES 7 FAMILLES

GS

Comment jouer au jeu des 7 familles ?

Le but du jeu des 7 familles est d'être le joueur ayant à la fin de la partie, réussi à réunir le plus de familles complètes.

Un joueur, désigné par le sort, bat les cartes, les fait couper et en distribue selon les variantes, 3 à 5 cartes à chaque joueur, une à une, en commençant par la droite. Le reste constitue la pioche. Le voisin, placé à la gauche du donneur, parle le premier. Après avoir constaté qu'il possède au moins une carte d'une famille, il cherche à la compléter en demandant à n'importe quel joueur et de façon précise la carte qui lui manque et qu'il souhaite obtenir.

Pour cela il dit "Dans la famille... je demande...", par exemple "Dans la famille boxe, je demande l'équipement". Si cet autre joueur possède la carte il doit lui donner. Si le demandeur obtient la carte qu'il voulait il peut rejouer une autre fois. S'il n'obtient pas la carte demandée, il prend une carte dans la pioche.

Aide :
Si l'enfant n'est pas capable d'identifier dans un premier temps les familles de jeux d'opposition, il utilisera les couleurs et les chiffres associés. (cf. tableau). Au lieu de dire « dans la famille boxe, je voudrais les joueurs » il demandera « dans la famille bleue, je voudrais le N°4 ». Lorsque toutes les familles sont constituées, l'adulte reformule et nomme les cartes des différentes familles.

Si la carte piochée est la carte demandée, le joueur peut rejouer 1, 2, sinon c'est au tour du joueur à gauche du demandeur de jouer. Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui et c'est au tour d'un autre joueur.

Le gagnant est le joueur qui pose devant lui le plus de familles complètes.



**Jeux de cartes
autour des jeux
d'opposition**

LE JEU DU MEMORY

MS - GS

**Pour jouer au Memory,
il vous faut :**

- **Un certain nombre de paires de cartes disponibles en différents nombres selon les jeux.**
- **Être au minimum 2 joueurs**

**On peut dupliquer les cartes
autant que nécessaire.**

Comment jouer au Memory ?

Tout d'abord, il faut mélanger les cartes. Puis, les étaler face contre table afin qu'aucun des joueurs ne puissent les identifier.

Une fois cela fait, le premier joueur retourne 2 cartes de son choix et nomme les cartes retournées.

- **Si les cartes sont identiques, le joueur les conserve à côté de lui et rejoue.**

- **Si les cartes ne sont pas identiques, le joueur les retourne face cachée de nouveau. C'est alors au joueur suivant de jouer.**

Le jeu se termine une fois que toutes les paires ont été trouvées.

Pour gagner une partie de Memory, chaque joueur compte le nombre de paires qu'il possède. Le gagnant est celui qui en possède le plus.



Je suis p'tit reporter



AVANT : JE PRÉPARE LE MATÉRIEL



1. Je réfléchis au matériel.



2. Je prépare les feuilles et les crayons.



3. Je m'entraîne à prendre quelques photos ou filmer.

PENDANT : JE PRENDS DES PHOTOS, JE FILME, JE DESSINE



1. Je photographie tous les ateliers.



2. Je filme dès le départ de l'école.



3. Je dessine la rencontre.



4. Je pose des questions aux enfants, aux adultes. J'enregistre.

APRÈS : JE PARTAGE



1. Je regarde le film, les photos ou les dessins avec les enfants de ma classe.



2. Je me souviens. Un enfant raconte, une adulte écrit au tableau.



3. Je partage.

Je suis joueur



AVANT DE JOUER : JE ME PRÉPARE



1. Je mets des vêtements adaptés.



2. Je retire mes bijoux.



3. Je passe aux toilettes.

PENDANT : JE JOUE



1. Je ne me fais pas mal.



2. Je ne fais pas mal.



3. Je ne laisse pas me faire mal.

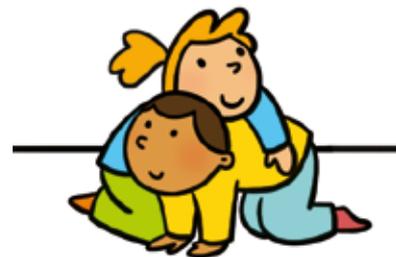


4. Je bois de l'eau régulièrement.

POUR M'AIDER



Je suis joueur



Je mets des vêtements adaptés.



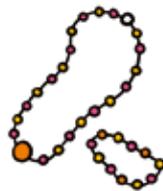
Je ne laisse pas me faire mal.



Je bois de l'eau régulièrement.



Je ne me fais pas mal.



Je retire mes bijoux.



Je ne fais pas mal.



Je passe aux toilettes.

JE DÉCOUPE LES VIGNETTES

Je suis joueur



AVANT DE JOUER : JE ME PRÉPARE

PENDANT : JE JOUE

JE REPLACE LES VIGNETTES AU BON ENDROIT



Je suis arbitre



AVANT : JE ME PRÉPARE



1. Je connais les règles du jeu.



2. J'apprends à les faire respecter.

PENDANT : J'ARBITRE UN JEU SEUL OU À PLUSIEURS



1. Je donne le signal de début de jeu.



2. J'arrête le jeu si un enfant a mal.



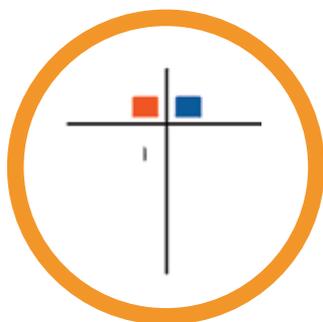
3. Je donne le signal de fin du jeu.



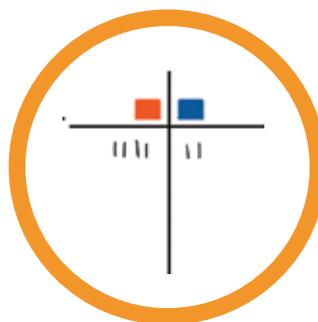
4. Les adversaires se serrent la main.



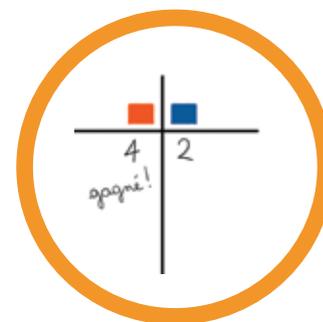
5. J'annonce le vainqueur.



6. J'inscris un point pour celui qui a gagné.



7. Je compte les points de chaque équipe.



8. Je compare les points : qui a gagné ?

Je suis accompagnateur



AVANT

Je m'informe auprès des organisateurs de ma place et de mon rôle.

Je m'informe des règles de la situation que j'aurai à gérer.

PENDANT

Je prends le temps avec les enfants de découvrir les lieux et de rencontrer les autres.

Je guide les enfants : j'explique ce qui se passe, je les encourage, je les incite à faire, je les félicite... *

J'assure leur sécurité, j'interviens s'ils sont en danger.

POUR LES JEUX D'OPPOSITION

Je veille au respect des règles d'or :

- Ne te fais pas mal.
- Ne fais pas mal aux autres.
- N'accepte pas d'avoir mal.

J'accompagne les enfants arbitres. Si besoin, j'explique la décision et j'interviens.

* Propositions pour s'adresser aux enfants

Au lieu de...

« Ce n'est pas mal ! »

« Ce n'est pas la peine de courir ! »

« N'oublie pas tes affaires ! »

« Non, tu n'y arriveras pas comme ça ! »

« N'hésite pas ! »

« N'aie pas peur ! »

« Tu ne risques rien ! »

... disons plutôt

« C'est bien ! »

« Ralents, tu peux marcher ! »

« Pense à prendre tes affaires ! »

« Oui, tu y es presque, change ta façon de faire ! »

« Aie confiance, tu peux le faire ! »

« Courage, je viens près de toi ! »

« Tu es en sécurité ! »

JEUX D'OPPOSITION

Les règles d'or

Je connais et je respecte les règles d'or
pour jouer avec tous les enfants



1. Je ne me fais pas mal.



2. Je ne fais pas mal.



3. Je ne laisse pas l'autre me faire mal.

Rencontre maternelle
USEP jeux d'opposition

Prénom :

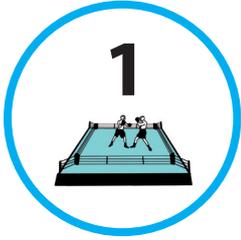
Nom :

École :

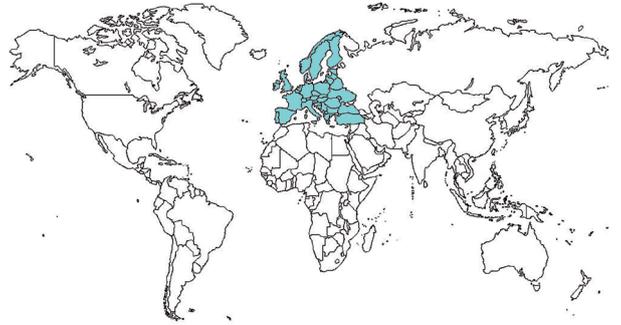
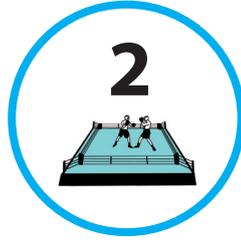
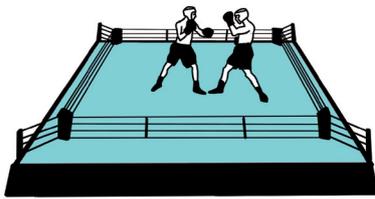


le/...../.....

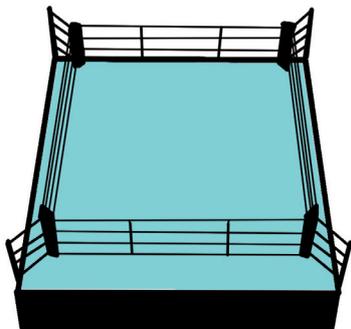
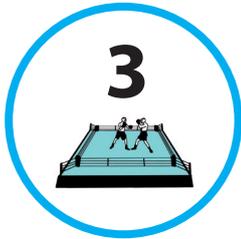




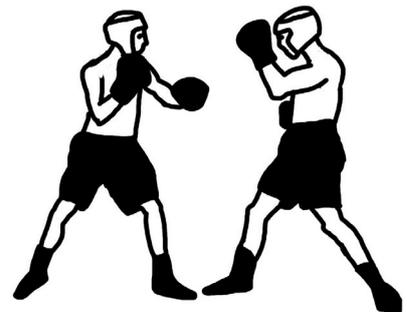
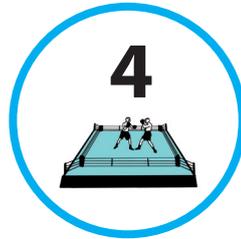
LA BOXE



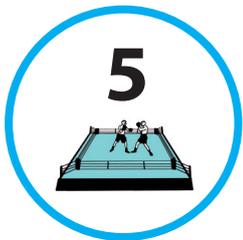
L'EUROPE



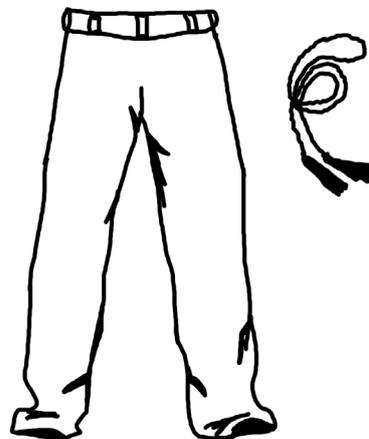
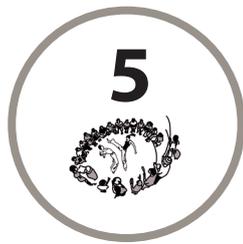
LE RING



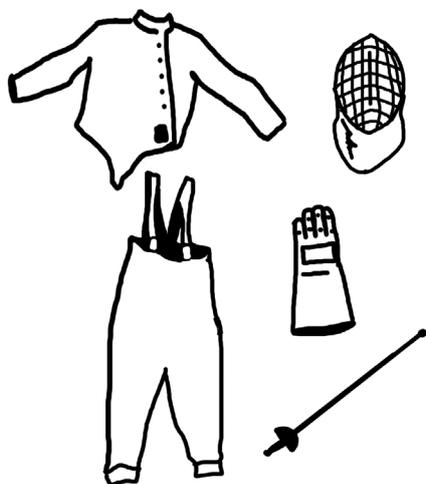
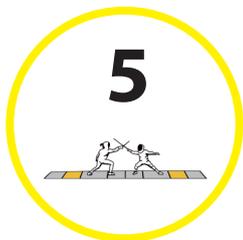
LES BOXEURS LES BOXEUSES



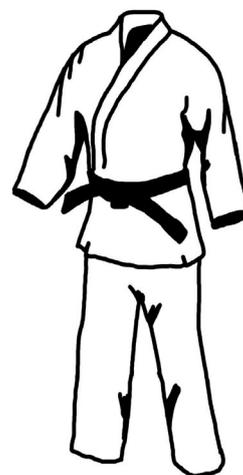
**LE SHORT, LES GANTS,
LES CHAUSSURES**



L'ABADA ET LA CORDE



**L'ÉPÉE, LE MASQUE, LE GANT,
LA VESTE, LE PANTALON**



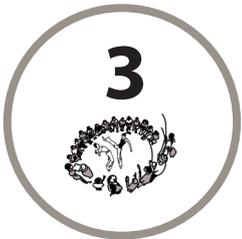
**LE KIMONO
ET LA CEINTURE**



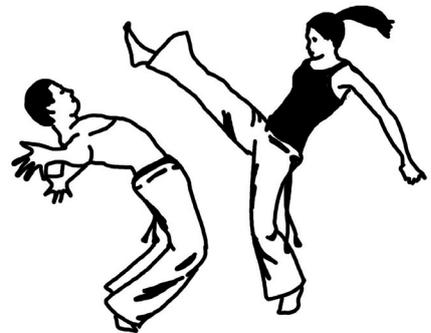
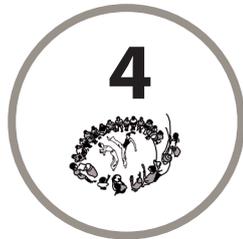
LA CAPOEIRA



LE BRESIL



LA RODA



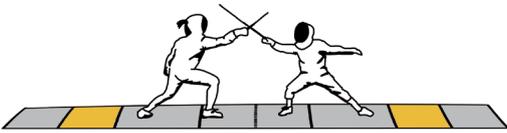
LES CAPOEIRISTES



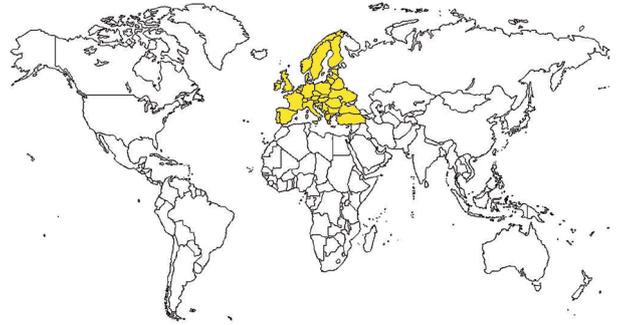
1



L'ESCRIME



2



L'EUROPE



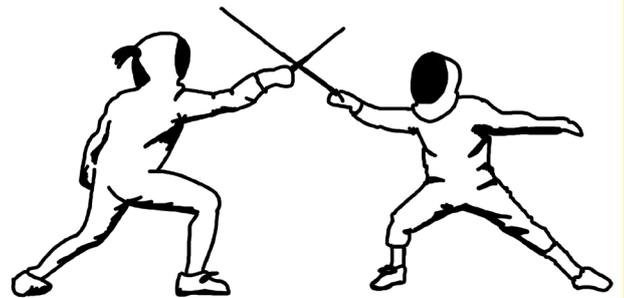
3



LA PISTE



4



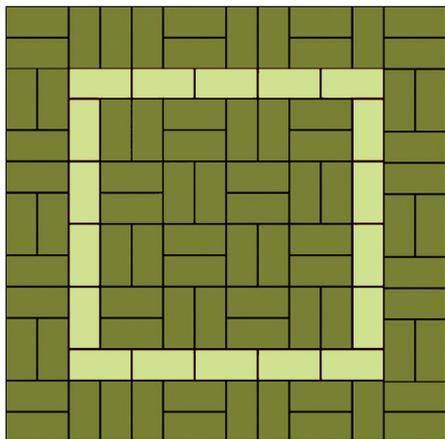
LES ESCRIMEURS LES ESCRIMEUSES



LE JUDO



LE JAPON



LE TATAMI



LES JUDOKAS

1



LE KARATE

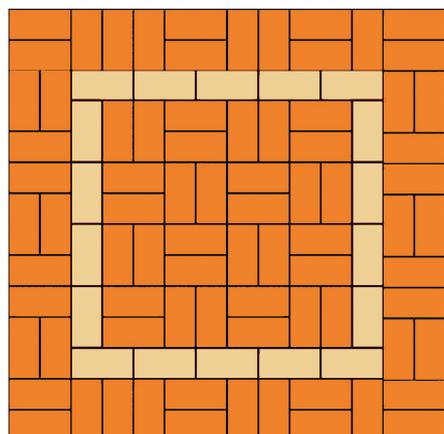


2



LE JAPON

3



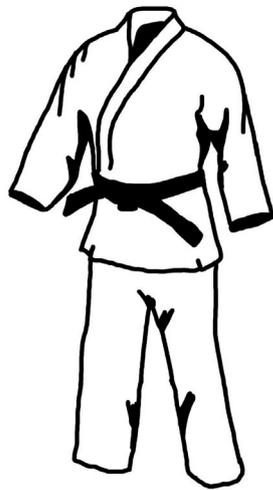
LE TATAMI

4



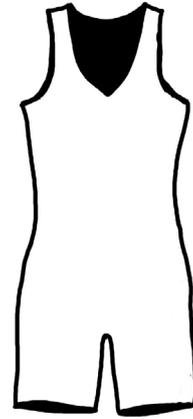
LES KARATEKAS

5



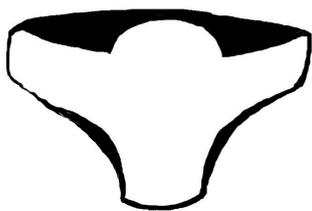
**LE KIMONO
ET LA CEINTURE**

5



LE MAILLOT

5



LE MAWASHI

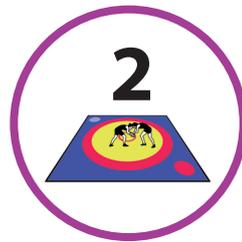
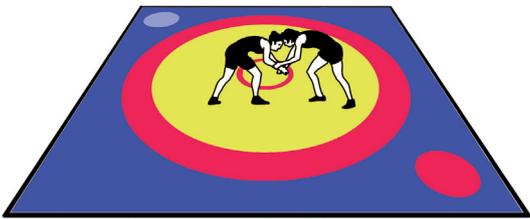


7 FAMILLES

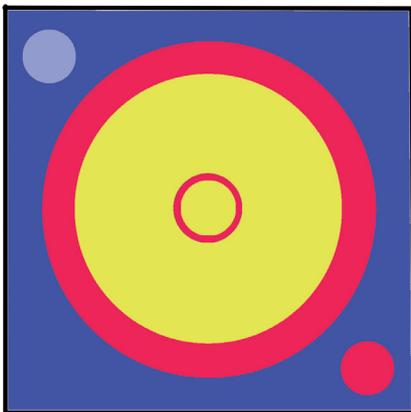
LES SPORTS DE COMBAT



LA LUTTE



L'EUROPE



LE TAPIS DE LUTTE



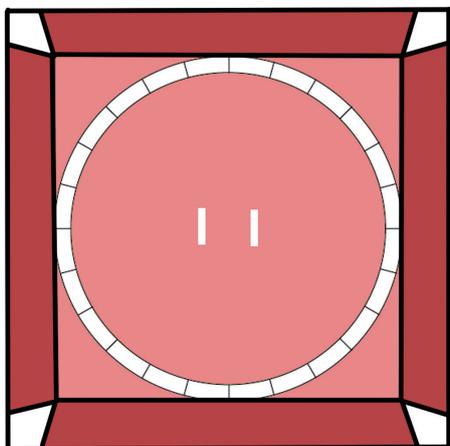
LES LUTTEURS LES LUTTEUSES



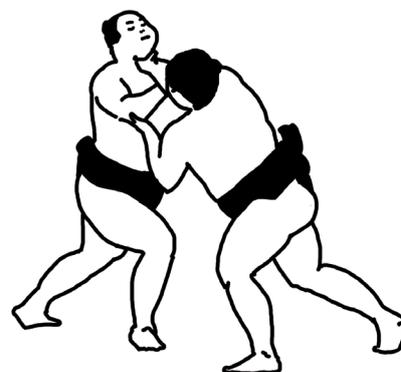
LE SUMO



LE JAPON



LE DOHYÔ



LES SUMOTORI OU LES RIKISHI



Pistes pour regarder avec ses élèves « CORPS EN LUTTE »

Pour rester dans la « **Rencontre opposition** », nous vous conseillons de cliquer sur ce lien http://usep11.org/site_usep11_2/docs_usep11/videos/corpsenlutte.webm qui vous donnera accès à un montage vidéo étonnant : une mise en parallèle entre la danse et la lutte, deux APS pratiquées à l'école. Des images de vrais lutteurs et des extraits de « Corps de lutte », chorégraphie de Laurence Pages - Danseuse Nina Santes - Cie du petit côté.



Des pistes pour les enseignants

Le titre est le lanceur « Corps en lutte ». Qu'est-ce que ça évoque ? Pourquoi ça s'appelle comme ça ?

Langage : que voit-on ?

Comparer les scènes : d'une part, deux lutteurs qui combattent, se retournent, se saisissent, chutent ; d'autre part, une personne qui s'allonge, souffle, chute, se relève et relâche son effort : une danseuse.

Des questions pour amener la discussion

Pourquoi est-elle seule ? Elle ne peut pas se battre seule ; est-elle malade ?



Le lexique :

des verbes : se bagarrer, se faire tomber, se saisir, se retourner, chuter, relâcher...

des états : fatiguée, souffrante...

Des réactions d'élèves

Les lutteurs

- Ils luttent.
- On dirait qu'ils font du judo, des prises.
- Ils combattent sur le sol pour de vrai !



la danseuse

Ils ont été très impressionnés par la danseuse... Ils ont vu la force des muscles, la tension de tout le corps, des orteils à la tête ! Elle, c'est pour de faux... elle fait des figures !

- Ah ! Ses bras comment ils sont !
- Elle tombe. On dirait qu'elle est fatiguée.
- On dirait qu'elle fait des cauchemars.
- On dirait qu'elle est en train de mourir.
- J'aime pas quand elle fait ça.
- Elle a l'air triste.
- On dirait qu'elle a mal à la jambe, au bras.
- Elle se tord dans tous les sens.
- Son corps ne se sent pas bien.
- Elle lutte contre son corps, contre une maladie grave.



Danser la lutte

Travailler une scène du film : seul / à 2

-La bagarre pour de faux : travailler à deux au ralenti une saisie, un retournement, l'un essaie de se relever, l'autre l'en empêche...

-Lutte contre soi-même, contre l'air : jouer un seul rôle (attaquant puis défenseur)

Agrandir le mouvement ou le réduire. Ralentir ou accélérer



Les arts visuels

On peut compléter le travail sur la vidéo à partir de l'observation d'œuvres d'art (sculptures d'Auguste Rodin, sculptures et peintures antiques etc.) en mettant en évidence : les possibilités du corps du danseur ou du lutteur (souplesse, agilité, torsion etc.), la qualité des corps (tension, musculature, relâchement, effort, etc.), le mouvement, la force, la légèreté, la grâce, la souffrance, l'émotion etc. qui peuvent se dégager de l'œuvre.

Quelques images pouvant guider l'observation et le questionnement (Qu'est-ce qu'ils font ? Ils dansent, ils luttent ? A quoi je le vois ? Comment sont les corps ? Qu'est-ce que je ressens ? A quoi cela me fait penser ? Est-ce que je peux faire pareil ? etc.) :



Rodin, *Mouvements de danse*



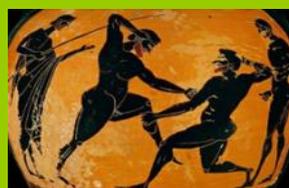
Rodin, *Nijinski*, 1912



Rodin, *Les 3 faunes*



Sculpture représentant la pratique du panchrace.
(Art martial de la Grèce antique)



Poteries grecques antiques représentant des lutteurs