À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

RENCONTRE N°2

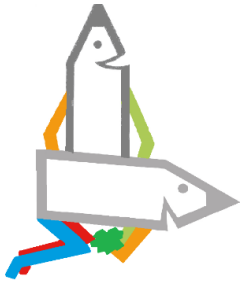
JEUX D'OPPOSITION

Année scolaire 2018-2019

Le sport scolaire de l'Ecole publique

Atelier n°1 : TORTUE & JARDINIER

RETOURNER ET RÉSISTER



BUT DU JEU :

Le jardinier n'est pas content car une tortue mange ses salades. Pour l'en empêcher, il doit la retourner et récupérer sa salade. La tortue doit résister aux tentatives du jardinier.

DESCRIPTION DU JEU :

Au centre du carré, le jardinier est à genoux, la tortue est en boule et cache la salade sous son ventre. La tortue ne se sauve pas, elle doit résister.

Pour gagner, le jardinier dispose de 30sec maximum pour retourner la tortue et pour récupérer la salade, sinon c'est la tortue qui gagne. Ensuite, on change les rôles.

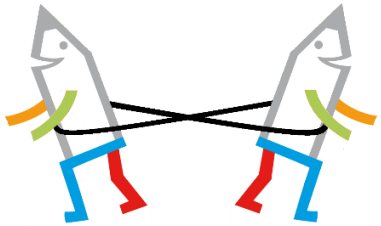
+ RÔLES SOCIAUX (arbitres)

- 1 enfant est maître du temps, il surveille le sablier et annonce la fin
- 1 enfant est maître du jeu, il sonne la cloche au début et à la fin

Les enfants alternent entre les rôles de joueurs et d'arbitres

Atelier n°2 : TIR À LA CORDE

TIRER ET RÉSISTER



BUT DU JEU :

Faire franchir la ligne de fond à son adversaire, avant de la franchir soi-même.

DESCRIPTION DU JEU :

Deux enfants (de gabarits similaires) démarrent au centre de l'espace délimité par le scotch. Ils sont dos à dos, à l'intérieur de la corde mise en 8, avec la protection en mousse au niveau du ventre. Quand l'adulte lance le départ, ils doivent essayer de tirer l'adversaire, en avançant, afin de le faire franchir la limite. On doit impérativement rester debout. Limite de temps non définie si pas de vainqueur, mais l'encadrant peut choisir d'arrêter si le duel n'évolue pas.

VARIABLE :

Pour **les plus petits**, faire le duel **à genoux** s'il y a des difficultés ou des risques, puis voir s'il y a possibilité de les faire essayer debout ensuite.

Atelier n°3 : COMBAT DE SUMO

ATTAQUET ET DÉFENDRE - TIRER ET POUSSER

BUT DU JEU :

Chaque enfant doit faire sortir son adversaire de la zone délimitée, sans en sortir soi-même.

DESCRIPTION DU JEU :

Une zone carrée est délimitée par des tapis qui sont posés eux-mêmes sur d'autres tapis.

Deux enfants se positionnent au centre de la zone carrée, face à face. Le duel se pratique **à genoux**, et le principe est d'envoyer son adversaire en dehors de la zone, en le tirant ou en le poussant, sans sortir soi-même de la zone. Le premier à sortir des limites à perdu.

+ RÔLES SOCIAUX (arbitres)

- 1 enfant est maître du temps, il surveille le sablier et annonce la fin
- 1 enfant est maître du jeu, il sonne la cloche au début et à la fin

Les enfants alternent entre les rôles de joueurs et d'arbitres

Atelier n°4 : QUEUES DU DIABLE

AGIR ET RÉAGIR

BUT DU JEU :

L'enfant doit attraper la queue de son adversaire en premier, avant que l'adversaire n'attrape la sienne.

DESCRIPTION DU JEU :

Des zones de jeu (tapis) sont installées. Le groupe est réparti de telle manière qu'il y ait 3 ou 4 enfants par zone de jeu avec un adulte.

Deux enfants sur les tapis, le ou les autres enfants font les arbitres. Les enfants sur les tapis se mettent chacun une queue derrière dans le pantalon qui ressort un peu pour que l'adversaire puisse l'attraper.

Les enfants sont face à face avec un mètre d'écart et démarrent le jeu au signal de l'adulte. Le jeu s'arrête lorsqu'un des deux enfants a attrapé la queue de son adversaire sans se faire attraper la sienne.

Ensuite, c'est aux enfants qui font les arbitres sur le côté de jouer.

Atelier n°5 : JEU CULTUREL

ASSOCIATION D'IMAGES - SPORTS D'OPPOSITIONS

BUT DU JEU :

Identifier les sports différents, et associer correctement les images qui correspondent au même sport.

DESCRIPTION DU JEU :

Il y a plusieurs sports d'opposition représentés. Pour chaque sport, il y a 4 images qui lui corresponde :

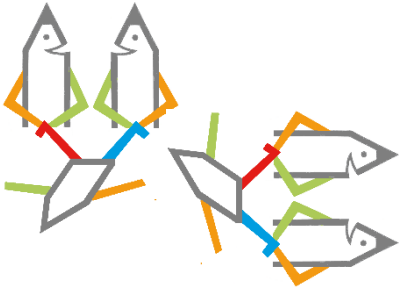
- le sport (boxe)
- les sportifs (boxeurs)
- le lieu (ring)
- les équipements (gants/casque)

Dans un premier temps, la consigne est donnée aux enfants par le responsable d'atelier aux enfants.
Ensuite les images seront distribuées au hasard aux enfants, chaque enfant aura une image. Enfin, les enfants devront communiquer entre eux pour retrouver les enfants ayant des images correspondantes au même sport afin de reconstituer les différentes familles de sports.

On recommence la distribution jusqu'à la fin du temps de l'atelier.

Atelier n°6 : OURS DANS LA TANIÈRE

ATELIER DE COOPERATION - TIRER ET POUSSER



BUT DU JEU :

Faire sortir les ours de leur tanière :
Amener les adversaires en dehors de la zone de jeu.

DESCRIPTION DU JEU :

Il faut diviser le groupe en 2 équipes.

Dans une zone délimitée, tous les ours (équipe 1) sont couchés sur le dos, sur le ventre, en boule à terre, les chasseurs (équipe 2) doivent amener tous les ours en dehors de leur tanière. (Mettre toujours plus d'ours que de chasseurs). Les ours peuvent se blottir dans les bras d'autres ours.

Les ours **ne résistent pas**.
Un ours est sorti quand il est complètement à l'extérieur de la tanière. Un ours sorti ne peut plus rentrer.

Le jeu dure 1min maximum, et ensuite, on inverse les rôles.

On fait 3 parties avec les mêmes adversaires.

Dans le temps imparti, chaque équipe rencontre un maximum d'équipes adverses ou plusieurs fois la même.
Pour les signaux sonores, vous utilisez les mots « jouez » et « stop ».

NOUVEAU « LES P'TITS REPORTERS »

À PARTIR DE MAINTENANT, LES ENFANTS N'AURONT PLUS COMME SEULE MISSION D'ÊTRE DE SIMPLES JOUEURS !

ILS VONT AUSSI DEVENIR LES « P'TITS REPORTERS » DE LEURS PROPRES RENCONTRES SPORTIVES !

À partir de ces rencontres, nous allons inclure un nouveau rôle pour les enfants, celui du P'tit Reporter. Les enfants vont donc participer aux rencontres en tenant un rôle supplémentaire que celui de joueur ou d'arbitre.

Pour cela, le fonctionnement sera le suivant :

- Un parent sera chargé de cette mission durant toute la rencontre, il lui sera confié l'appareil photo. Les p'tits reporters seront donc à chaque fois des enfants de l'atelier sur lequel sera présent ce parent.
- Pour un partage égal de ce rôle chez les enfants, et pour avoir en photo chaque groupe et chaque atelier, le parent responsable des p'tits reporters tournera d'ateliers en ateliers à chaque rotation, mais dans le sens inverse de celui des groupes. Ainsi, il aura été présent sur les 6 ateliers, et aura vu tous les groupes.
- Lorsqu'il est sur un atelier le parent reporter est en charge de faire prendre des photos aux enfants. C'est à lui de faire en sorte que chaque enfant puisse prendre des photos à tour de rôle.

Ces photos collectées par les enfants, seront ensuite mise à disposition des écoles sur un drive mis en place par l'USEP, au fur et à mesure des rencontres, ou au plus tard à l'issue d'un cycle de rencontres.

RAPPELS SUR LE DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE :

HORAIRES DE LA RENCONTRE :

Matin :

• 09h00 à 09h30 : *arrivée des classes (plus l'arrivée de toutes les classes sera tôt plus la rencontre pourra débuter tôt)*

• 9h30 à 10h *: habillage des enfants, passage des consignes pour les accompagnateurs qui seront "responsables d'atelier"*

• 10h : *début de la rencontre*

• 11h00 *: fin de la rencontre*

• 11h15 à 11h30 : *départ des classes*

Après-midi :

• 14h00 à 14h15 : *arrivée des classes (plus l'arrivée de toutes les classes sera tôt plus la rencontre pourra débuter tôt)*

• 14h15 à 14h30 *: habillage des enfants, passage des consignes pour les accompagnateurs qui seront "responsables d'atelier"*

• 14h30 : *début de la rencontre*

• 15h30 *: fin de la rencontre*

• 15h45 à 16h00 : *départ des classes*

ORGANISATION :

• Les accompagnateurs seront responsables soit d'un atelier, soit d'un groupe, et ce pendant TOUTE la durée de la rencontre

• Une paire de chaussures ou de chaussons de rechange est demandée, afin de ne pas dégrader le matériel

• Un café d'accueil sera proposé lors de chaque rencontre, à disposition de tout le monde, les professeurs le proposeront aux accompagnateurs

CONTENU DE LA RENCONTRE :

• 5 ateliers sportifs

• 1 atelier culturel

+ Règles d'or

Rotations toutes les 10 à 12 minutes au signal de l'animateur

PS : Des aménagements sont prévus pour les enfants en situation de handicap.

Nous comptons sur votre participation et vous remercions

Le Comité Départemental USEP
Les bénévoles USEP

Réalisation du document :
Sources photos et explications des ateliers : LE GUINIEC Eddie (animateur sportif USEP 36)