

À l'USEP, la maternelle entre en **JEU** !



Les jeux d'opposition



Le sport scolaire de l'École publique

SOMMAIRE (p2)

- ✓ Les 6 ateliers et les 2 jeux culturels p3
- ✓ Les règles d'or p4
- ✓ Descriptif des ateliers p5 à 6
- ✓ Jeux de groupes avant la rencontre p7 à 8
- ✓ Les différents rôles p9 à 14
- ✓ Les rôles sociaux p15 à 21
- ✓ Evaluation p22
- ✓ Le memory des rôles sociaux p23 à 24
- ✓ Les dominos des rôles sociaux p25 à 27
- ✓ Le jeu des 7 familles p28 à 38
- ✓ Corps en lutte p39
- ✓ Brevet de participation Jeux d'opposition

INSTALLATION DES ATELIERS

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.

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 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



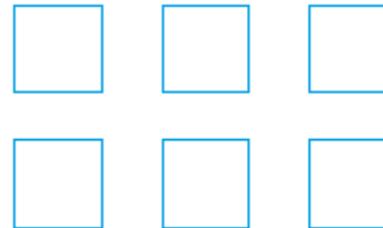
2. LA RIVIÈRE AUX CROCODILES

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



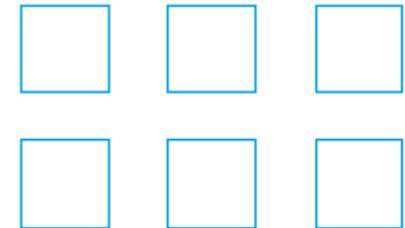
1. LA CRÊPE

1 tapis pour 2 enfants



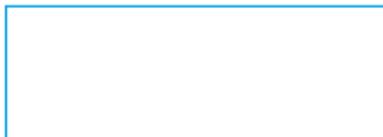
2. LE DÉFI

1 tapis pour 2 enfants



3. SORTIR LES OURS DE LA TANIÈRE

1 zone de tapis



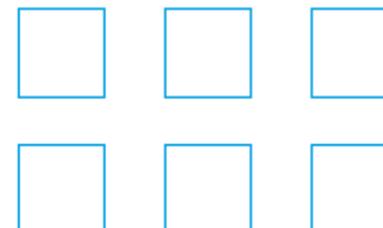
4. ÉPREUVE CULTURELLE

Le memory



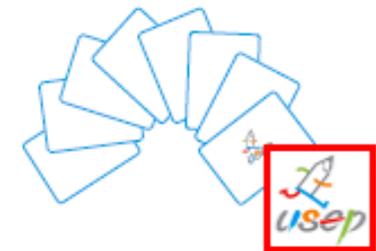
3. SORS DE CHEZ MOI

1 tapis pour 2 enfants



4. ÉPREUVE CULTURELLE

Le jeu des familles



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.



DESRIPTIF DES ATELIERS SPORTIFS



Agir, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique :
Objectif 4 : COLLABORER, COOPERER, S'OPPOSER

Programmes de l'école maternelle BO n°2 du 26 mars 2015

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



Agir, s'exprimer et comprendre à travers l'activité physique :
Objectif 4 : COLLABORER, COOPERER, S'OPPOSER

Programmes de l'école maternelle BO n°2 du 26 mars 2015

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...



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

GT MATERNELLE USEP 2014





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.



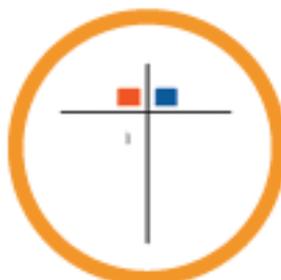
3. Je donne le signal de fin du jeu.



4. Les adversaires se serrent la main.



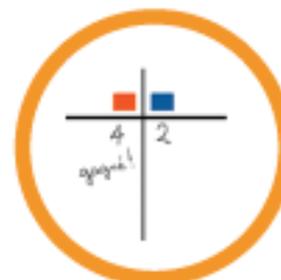
5. J'annonce le vainqueur.



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 ! *
- Ralentis, 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 ! *

La rencontre USEP en maternelle, cahier pédagogique n°25





À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

Le sport scolaire de l'École publique

A l'USEP, construire le futur citoyen sportif, c'est donner des responsabilités à l'enfant.
C'est en amenant l'enfant à assumer ses premières responsabilités qu'on l'aide à comprendre le sens des règles, à prendre soin de lui et des autres, à prendre des décisions, à communiquer quelque soit la situation quelque soit l'autre.

AVANT la RENCONTRE

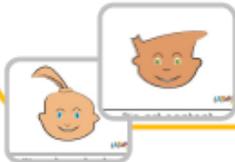
La préparation de ces rôles fait partie intégrante de la vie de la classe et du module de préparation.

PENDANT la RENCONTRE

L'adulte responsable de l'activité est le garant du bon déroulement : il met en place le dispositif et veille à la sécurité de tous . Il accompagne l'enfant dans son rôle de responsable.

APRES la RENCONTRE

Après ses premières expériences de responsabilités, on peut offrir la possibilité à l'enfant d'exprimer son ressenti.



Tenir un rôle d'organisateur USEP fait partie de la pratique de l'activité et ce dès l'école maternelle.
Pour que l'enfant soit en réussite et se sente investi de sa mission :

- son rôle doit être **défini et clairement identifié**.
- **Une seule tâche par mission**

Il peut être accompagné dans celle-ci par un adulte ou un « grand ».

La tenue, les accessoires (sablier, clochette, ...) inhérents à sa fonction sont primordiaux et ne doivent pas être négligés. Ils contribuent à la légitimité du rôle qui doit être reconnu à la fois par les pairs et les adultes.

Rôles sociaux



Chaque fiche « Maître ... » peut être imprimée le jour de la rencontre pour identifier l'emplacement de l'enfant et rappeler à chaque adulte les savoirs travaillés

Joueur



Rôle

- Je m'engage dans l'action
- Je respecte les règles d'or
- Je respecte les règles du jeu
- Je m'oppose, je coopère selon le jeu

Identification du rôle

- Chasuble, foulard, ... de la couleur de son équipe

Matériel lié au rôle

- aucun

Références aux programmes de l'Éducation nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. [...] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicitent les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»



Autonomie et responsabilisation

SAVOIRS

- Connaître et respecter les règles d'or
- Connaître et respecter les règles du jeu
- Se connaître et connaître ses capacités

SAVOIR FAIRE

- S'engager dans le jeu
- Utiliser ses capacités motrices au service du jeu
- Maîtriser ses émotions

SAVOIR ETRE

- Etre responsable de soi et des autres dans le jeu
- Etre respectueux
- Etre fair-play

.....
Le sport scolaire de l'École publique

Maître de cérémonie



Rôle

- Je veille à ce que chaque joueur / équipe se salue au début et à la fin du jeu

Identification

- Emplacement défini, matérialisé par l'affichette au sol
- Chasuble, casquette, brassard, gilet, ... d'organisateur

Matériel

- aucun

Références aux programmes de l'Éducation nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. [...] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicitent les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»



Autonomie et responsabilisation

SAVOIRS

- Repérer le début et la fin du jeu

SAVOIR FAIRE

- Utiliser une gestuelle qui invite les participants à se serrer la main / se saluer

SAVOIR ETRE

- Etre responsable du lancement et de l'arrêt du temps de jeu

.....
Le sport scolaire de l'École publique

Maître du temps



Rôle

- Je mesure le temps de jeu en visualisant son écoulement
- Je signale le début et la fin du jeu

Identification

- Emplacement défini, matérialisé par l'affichette au sol
- Chasuble, casquette, brassard, gilet, ... d'organisateur

Matériel

- sablier

Références aux programmes de l'Éducation nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. [...] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicitent les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»



Autonomie et responsabilisation

SAVOIRS

- Percevoir la notion de durée courte

SAVOIR FAIRE

- Utiliser un sablier
- Visualiser l'écoulement du temps
- Énoncer le début et la fin du jeu à haute voix

SAVOIR ETRE

- Être concentré
- Être responsable de la durée du jeu

.....
Le sport scolaire de l'École publique

Maître du matériel



Rôle

- J'assure la mise en place du matériel nécessaire à la tenue du jeu
- Je range le matériel à la fin du jeu

Identification

- Chasuble, casquette, brassard, gilet, ... d'organisateur

Matériel

- Matériel nécessaire pour le jeu + caisse pour le rangement

Références aux programmes de l'Éducation nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. [...] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicitent les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»



Autonomie et responsabilisation

SAVOIRS

- Connaître le jeu
- Connaître le matériel / le dispositif nécessaire et savoir le mettre en place (à partir d'une fiche / d'une photo)

SAVOIR FAIRE

- Savoir se repérer dans l'espace pour installer le dispositif
- Savoir lire un plan / une image / une photo

SAVOIR ETRE

- Etre responsable de la gestion du matériel
- Etre rigoureux
- Etre respectueux du matériel collectif

.....
Le sport scolaire de l'École publique

Maître de la marque



Rôle

- Je compte les points
- J'annonce clairement à la fin du jeu, le score de chaque équipe

Identification

- Chasuble, casquette, brassard, gilet, ... d'organisateur
- Emplacement identifié par une affiche

Matériel

- Bouchons et seaux aux couleurs des équipes
OU
- Feuille de marque + crayon

Références aux programmes de l'Éducation nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. [...] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicitent les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»



Autonomie et responsabilisation

SAVOIRS

- Connaître les règles du jeu
- Connaître les outils d'affichage du score

SAVOIR FAIRE

- Comparer des collections d'objets (bouchons, bâtons,...) / Compter
- Annoncer, à haute voix, un résultat

SAVOIR ETRE

- Etre responsable de la marque
- Etre neutre, loyal
- Oser prendre la parole pour se faire entendre

.....
Le sport scolaire de l'École publique

Maître du jeu



Rôle

- Je fais respecter les règles d'or
- J'annonce le vainqueur à la fin du jeu

Identification du rôle l'organisateur

- Chasuble, casquette, brassard, gilet ... d'organisateur
- Emplacement identifié par une affiche

Matériel

- clochette

Références aux programmes de l'Éducation nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. [...] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicitent les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»



Autonomie et responsabilisation

SAVOIRS

- Connaître les règles d'or
- Faire respecter les règles d'or

SAVOIR FAIRE

- Se positionner sur l'espace de jeu pour une observation efficace des comportements des joueurs
- Oser Intervenir

SAVOIR ETRE

- Etre responsable de la sécurité des joueurs
- Etre juste
- Oser prendre la parole pour se faire entendre

Le sport scolaire de l'École publique



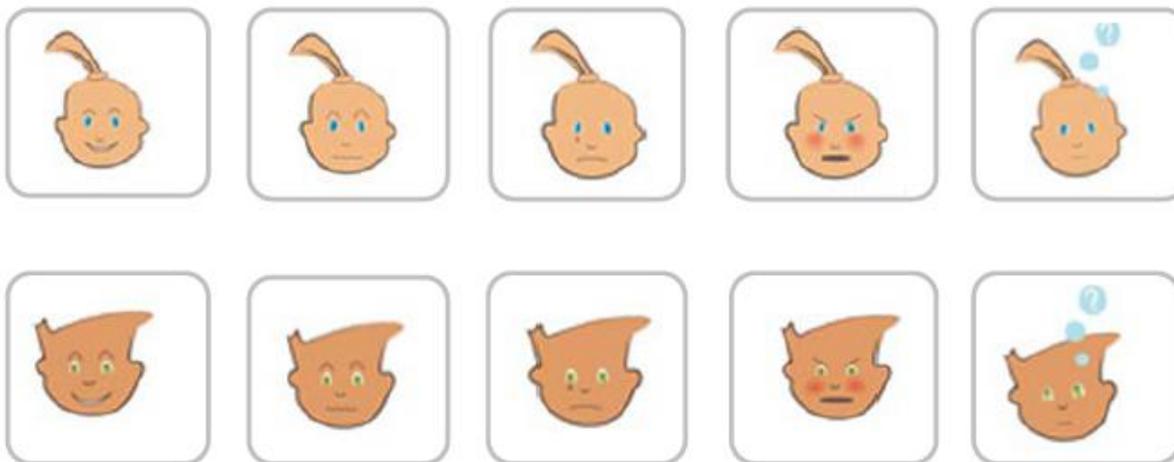
À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

Le sport scolaire de l'École publique

Durant la rencontre, j'ai tenu un ou plusieurs rôles. Je colorie les images correspondantes ou je dessine.



J'exprime ce que j'ai ressenti en tenant ce ou ces rôles sociaux. J'entoure les images correspondantes.



Si tu le souhaites, dicte à un adulte ce que tu as ressenti.

Mémoire des rôles sociaux

Pour quoi proposer un atelier culturel Mémoire sur une rencontre?

POUR

- S'approprier les différents rôles sociaux et les objets inhérents à leur fonction
- Mettre en place un temps de récupération active sur la rencontre
- Développer la concentration et la mémoire visuelle



Maître du temps



Maître de la marque



Joueur



Maître du matériel



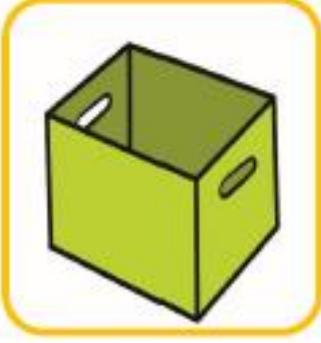
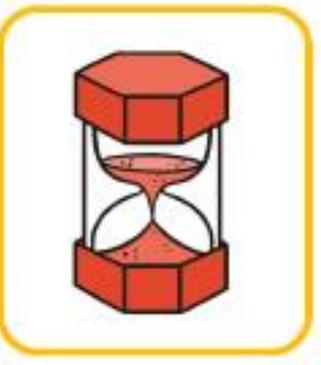
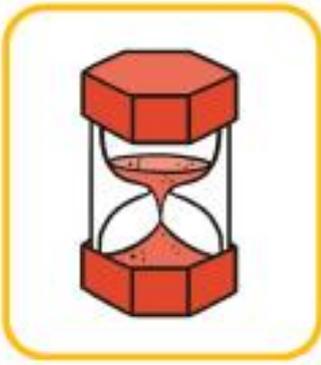
Maître du jeu



Règles du jeu

- Toutes les cartes sont étalées faces cachées .
- Un premier joueur retourne deux cartes.
- Le joueur gagne si l'image d'un rôle et celle de l'objet associé apparaissent.
- Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les re-place? face cachée, à l'endroit exact où elles étaient, et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes.
- Celui qui est attentif se souviendra de l'emplacement des cartes déjà retournées et pourra les utiliser lorsqu'il en aura besoin pour compléter une paire.
- Le gagnant est celui qui accumule le plus de paires.

Ce jeu comprend 10 cartes différentes. Il peut également s'utiliser en doublant chaque image, soit 20 cartes, en fonction du nombre de joueurs.



Domino des rôles sociaux

Pourquoi proposer un atelier culturel DOMINO sur une rencontre?

POUR

- S'approprier les différents rôles sociaux
- Offrir un temps de récupération active sur la rencontre
- Développer la concentration et la mémoire visuelle



Le sport scolaire de l'École publique



Ce jeu comprend 21 dominos à découper.



Règles du jeu

- Chaque joueur reçoit jusqu'à 6 dominos suivant le nombre de participants:
 - ⇒ 6 dominos à 2 joueurs
 - ⇒ 5 dominos à 3 ou 4 joueurs
- Attention, les dominos doivent être distribués face cachée.
- Le reste des dominos fait office de pioche (au moins 3 dominos)

- Le domino « double-joueurs »  commence la partie.

Soit il est posé avant de distribuer les dominos, soit c'est le joueur qui le possède qui commence. Dans ce dernier cas, s'assurer qu'il est bien distribué et non dans la pioche.

.....
 Le sport scolaire de l'École publique

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							
2	Europe	Europe	Japon	Japon	Bésil	Japon	Grèce
3	Le ring	La piste	Le dohyô	Le tatami	La roda	Le tatami	Le tapis de lutte
4	Les boxeurs Les boxeuses	Les escrimeurs Les escrimeuses	Les sumotoris	Les judokas	Les capoeiristes	Les karatékas	Les lutteurs Les lutteuses
5	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

- 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.

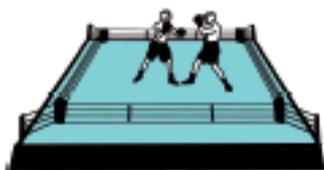
Si la carte piochée est la carte demandée, le joueur peut rejouer 1, 2, sinon c'est au tour du joueur à gauche du demandeur de jouer. Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui et c'est au tour d'un autre joueur.

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

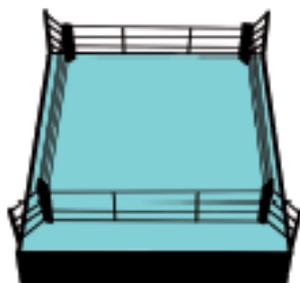




LA BOXE



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



L'ESCRIME



L'EUROPE



LA PISTE



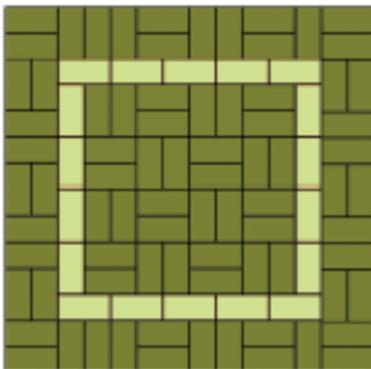
LES ESCRIMEURS LES ESCRIMEUSES



LE JUDO



LE JAPON



LE TATAMI



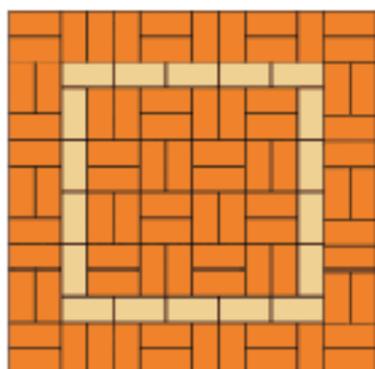
LES JUDOKAS



LE KARATE



LE JAPON



LE TATAMI



LES KARATEKAS



**LE KIMONO
ET LA CEINTURE**



LE MAILLOT



LE MAWASHI



7 FAMILLES

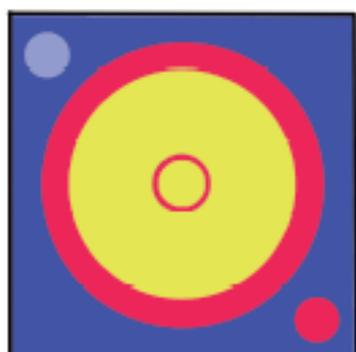
LES SPORTS DE COMBAT



LA LUTTE



L'EUROPE



LE TAPIS DE LUTTE



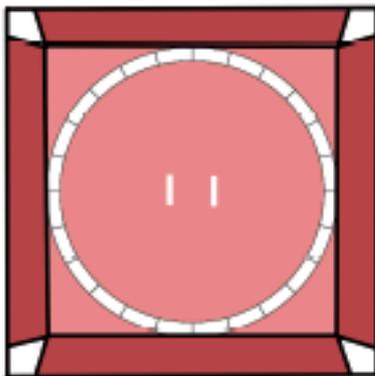
LES LUTTEURS LES LUTTEUSES



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 ortels 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



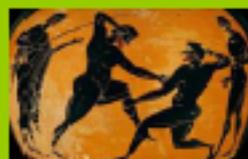
Rodin, Nijinski, 1912



Rodin, Les 3 danseuses



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



Poteries grecques antiques représentant des lutteurs

Rencontre maternelle
USEP jeux d'opposition

Prénom :
Nom :
École :



Union Sportive de l'Enseignement du 1^{er} degré
3, rue Récamier • 75007 Paris

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



Rencontre maternelle
USEP jeux d'opposition

Prénom :
Nom :
École :



Union Sportive de l'Enseignement du 1^{er} degré
3, rue Récamier • 75007 Paris

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

