



Rencontres Jeux d'opposition USEP C3

Principe général :

Les élèves doivent effectuer dans le temps de la rencontre les jeux proposés. Ils choisissent librement leurs adversaires mais dans une autre classe que la leur (dans la mesure du possible). On recherchera cependant à ce que les élèves rencontrent plusieurs adversaires différents : fille ou garçon, d'une autre classe, d'une autre école.

Plusieurs aires de jeu sont installées et prises en charge par les enseignants, le délégué USEP, le CPC et éventuellement d'autres adultes avertis (atsem, parents). Chaque adulte est responsable de son aire de jeu. Des parents accompagnateurs sont chargés de veiller à la rotation des groupes. Ils s'assurent que tous les enfants ont un partenaire et les aident à en trouver un le cas échéant. Ils surveillent également les allers et venues entre les aires de jeu.



Les commandements d'arbitrage sont les suivants:

Avant de commencer, les élèves se saluent:
puis se mettent en place:
puis commencent :

« saluez-vous ! »
« préparez-vous ! »
« allez ! »

Si le jeu doit s'arrêter :
Si le jeu reprend:

« STOP ! »
« préparez-vous ! »
« allez ! »

A l'issue du temps:
Les élèves se saluent:

« STOP »
« saluez-vous ! »

Les règles d'or :

- Ne pas faire mal: pas de saisie au cou, ne pas tirer les cheveux... ;
- Ne pas se faire mal ;
- Ne pas accepter d'avoir mal : signaler à son adversaire qu'il fait mal ;
- Ôter tout ce qui peut blesser.

Surface d'évolution pour chaque groupe : 6 à 10 m2

Plusieurs duos d'enfants peuvent évoluer parallèlement en fonction du nombre de tapis.



LES JEUX

Jeu n°1) Les cerceaux brûlants

Matériel: 4 cerceaux

Durée du jeu du jeu: 1 min / **1 seule manche**

Position de départ : les deux joueurs sont debout face à face. Ils se tiennent par les mains (poignets, coudes...) sans se lâcher.

But du jeu: Tirer et pousser son adversaire pour qu'il mette un pied dans les cerceaux. A chaque fois que l'on réussit, on marque un point.

Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points sur la minute d'assaut.

Jeu n°2) L'oeuf de la tortue

Matériel : 1 ballon, type petit ballon de basket ou de hand

Durée du jeu: 2 X 45 secondes maxi / **deux manches**

Position de départ : la « tortue » se place à genoux et protège son « oeuf ». Le « voleur » placé debout ou à genoux essaie de s'en emparer au signal de l'arbitre

But du jeu: attraper l'œuf protégé par la tortue le plus rapidement possible. Cette épreuve se joue en deux manches avec inversion des rôles.

A l'issue des deux manches, le vainqueur est le « voleur » qui aura attrapé « l'œuf » le plus vite (temps du chronomètre).

Jeu n°3) Pince-mi, pince moi

Matériel: 8 pinces à linge: 4 pour chaque joueur

Durée du jeu : 1 min / **1 seule manche**

Position de départ : les deux joueurs sont debout face à face.

But du jeu : Attraper les quatre pinces à linge de l'adversaire sans se faire attraper les siennes.

Les 4 pinces sont placées librement sur les vêtements, elles doivent être visibles. Le vainqueur est l'élève qui a retiré en premier les 4 **pinces** de son adversaire ou qui a attrapé le plus de pinces durant le temps imparti.

ATTENTION : on ne peut attraper qu'une seule pince à la fois.

Les contacts ne sont pas autorisés (aucune prise de membres ou de vêtements). **Les élèves restent debout. En cas de chute de l'un des joueurs, la partie s'arrête momentanément.** Elle ne reprend qu'au signal de l'arbitre : « allez ».



Jeu n°4) Le ver de terre et l'aigle

Matériel: 1 anneau « la salade »

Durée du jeu: 2 X 45 sec / **deux manches**

Position de départ : comme indiquées ci-dessous, joueurs à genoux:

But du jeu: Pour le joueur « ver de terre », chercher et ramener l'anneau dans son camp. Pour le joueur « aigle », l'en empêcher en l'immobilisant ou en gênant ses déplacements.

Le jeu se déroule exclusivement à genoux.

La partie se déroule en deux manches. Le vainqueur est celui qui ramène l'anneau le plus rapidement.

ATTENTION, dans les deux cas, le défenseur ne cherche pas à s'approprier l'anneau, il ne s'occupe que de l'attaquant.

Jeu n°5) La Lutte Suisse

Matériel: Aucun

Durée du jeu : 1 min / **1 seule manche**

Position de départ : les deux joueurs sont debout face à face.

But du jeu: Passer derrière son adversaire et le ceinturer à hauteur de la taille.

Il n'y a aucun passage au sol. Si un élève tombe, la partie s'arrête momentanément. Le jeu reprend au signal de l'arbitre : « allez ».

Les contacts sont autorisés dans la mesure où ils ne mettent pas les élèves en danger (chocs violents, prises au niveau du cou...).

La victoire est accordée à l'élève qui maintiendra sa position derrière son adversaire au moins pendant 3 secondes.

Jeu n°6) Le cheval indomptable

Matériel : Aucun

Durée du jeu: 2 X 45 sec / **deux manches**

Position de départ : 1 joueur à quatre pattes « le cheval », 1 joueur debout face à lui « le cow-boy »

But du jeu : Faire le tour de l'adversaire et se placer à califourchon sur son dos.

Cette situation se joue en deux manches avec inversion des rôles. Temps maximum par manche: 45 secs.

Le « cheval » ne peut que se déplacer et éviter l'autre joueur. **Il ne peut le saisir ou l'éviter avec les mains.**

Le « cow-boy » ne peut monter à califourchon face à son adversaire (côté ou derrière).

Le vainqueur est celui qui a maîtrisé l'autre le plus rapidement. Égalité dans le cas où les deux joueurs ont dépassé le temps.



Jeu n° 7) L'attrape chaussette

Matériel: 2 foulards de petite taille

Durée du jeu: 1 min / 1 seule manche

Position de départ : les 2 joueurs sont face à face à quatre pattes.

But du jeu: attraper le plus grand nombre de fois possible la queue de son adversaire.

Le jeu se déroule exclusivement à genoux.

La queue (un foulard de couleur) est glissée dans la chaussette au niveau de la cheville et doit dépasser de 10cm (prévoir de porter une paire de chaussettes (pas de collants)).

Chaque queue attrapée rapporte 1 point. Le vainqueur est celui qui a le plus de point. Lorsqu'un enfant se fait attraper sa queue, il la récupère, la remet et continue le jeu jusqu'à la limite du temps.

Le jeu ne peut reprendre qu'au signal de l'arbitre « allez ».

Les contacts directs sont autorisés (saisies, renversements,...) mais sans comportements violents.

Jeu n°8) Le sumo

Matériel: Aucun

Durée du jeu: 45 sec maxi / 1 seule manche

Position de départ : Les lutteurs sont debout face à face, à distance, à l'intérieur d'une zone.

But du jeu: Faire sortir son adversaire de la zone sans sortir soi-même.

Dès qu'une partie du corps touche le sol à l'extérieur de la zone, le combattant est déclaré vaincu.

Jeu n°9) La tortue et le chasseur

Matériel: Aucun

Durée du jeu: 2 X 30 sec maxi / deux manches

Position de départ : 1 joueur est à quatre pattes, dos rond au centre du tapis (la tortue), l'autre joueur est à genoux, à côté de lui (le chasseur).

But du jeu: Pour le « chasseur », retourner la tortue sur le dos.

Cette situation se joue en deux manches avec inversion des rôles.

La tortue a perdu dès que son dos touche le tapis. Si, à l'issue du temps imparti, le chasseur n'a pas réussi à retourner la tortue, celle-ci a gagné. Arrêt du jeu après 30s écoulées.

Le renversement sur le côté ne suffit pas, il faut que la tortue soit retournée sur le dos.

ATTENTION, la tortue ne doit pas sortir du tapis et doit rester tout le temps à 4 pattes.



Jeu n°10) Le totem et l'indien

Matériel: Aucun

Durée du jeu: 1 min maxi / **deux manches**

Position de départ : Le Totem est allongé sur le dos, l'Indien est à genoux à côté de lui (sans le toucher).

But du jeu: Le Totem doit se mettre debout et l'Indien doit l'en empêcher. Ce jeu se joue en deux manches d'une minute.

Dans le temps donné, le Totem gagne s'il s'est relevé (Position debout) sinon c'est l'Indien qui gagne.

Le vainqueur est celui qui a réussi à se relever le plus rapidement. Égalité dans le cas où les deux joueurs ont dépassé la minute.

Jeu n°11) L'immobilisation

Matériel : Aucun

Durée du jeu : 1 min / **1 seule manche**

Position de départ : Les deux joueurs sont assis dos à dos.

But du jeu : Immobiliser son adversaire sur le dos 3 secondes

Au signal chacun essaie d'immobiliser l'autre sur le dos au moins trois secondes. Si les deux épaules ne touchent pas le sol mais que l'élève n'a pas la possibilité de se retourner sur le ventre, la victoire est attribuée à l'élève qui domine.

En cas de blocage ou de non combat, l'arbitre demande aux élèves de se replacer dans la position de départ (couchés côte à côte).

Le signal de départ est donné par l'arbitre: « allez ».

Jeu n°12) Gulliver

Matériel: Aucun

Durée du jeu: 2 X 30sec maxi / **deux manches**

Position de départ : « Gulliver » est couché sur le dos au centre du tapis, l'autre joueur « le lutin » est à genoux, à côté de lui, et le maintient au sol, mains posées sur son corps.

But du jeu: Pour « Gulliver », se retourner et se mettre à plat ventre. Pour son adversaire « lutin », l'empêcher de se retourner et le maintenir sur le dos.

Cette situation se joue en deux manches avec inversion des rôles. Temps maximum par manche: 30 sec.

Le vainqueur est celui qui a réussi à se retourner sur le ventre le plus rapidement. Égalité dans le cas où les deux joueurs ont dépassé les 30 secondes.