



À l'USEP, la maternelle entre en JEU !



Les jeux d'opposition



Jeux d'opposition en maternelle

Ci-dessous, vous retrouverez un exemple de rencontre USEP "Jeux d'opposition en maternelle", créé par la commission maternelle USEP de l'Ain.

L'USEP nationale propose également de nombreux outils pour vous aider à construire votre rencontre (fiches sur les rôles sociaux, une rencontre clé en main ...)

<https://usep.org/index.php/2018/01/31/a-lusep-la-maternelle-entre-en-jeu/>

Jeux d'opposition : un exemple d'organisation d'une rencontre basée sur l'autonomie des élèves

La rencontre se déroule sur **une demi-journée le 14/02/19** à Miribel (durée des ateliers : environ 1h30)

Nombre de classes : 2 classes de MS-GS 52 élèves (Miribel DESCHAMPS 10 MS/ 15 GS et Miribel centre 12 MS et 15 GS)

Les enfants sont en équipe de **4** par catégorie de poids. Il est possible de mixer les équipes des classes qui se rencontrent.

Catégories de poids (à titre indicatif) :

- **Moins de 18kg : dossard jaune**
- **De 18 à 22kg : dossard vert**
- **Plus de 22kg : dossard rouge**

Nombre d'adultes : il faut **2 adultes par atelier** (un pour la gestion de l'atelier et l'autre pour la gestion des enfants)

Pour chaque atelier, à tour de rôle, un enfant tiendra le rôle d'arbitre et un autre aura la gestion du temps.

Matériel et documents à prévoir pour cette rencontre :

❖ Documents associés :

- les fiches "jeux" : [pages 4 à 9](#)
- les fiches de signalétique : [page 10 à 16](#)
- la fiche de résultats : [page 17](#), fiche à exploiter avant et après la rencontre dans le cadre des activités de classe, elle pourra être photocopiée et insérée dans le classeur de chaque enfant
- des exemples pour accrocher les licences USEP
- des exemples d'outils de mesure de temps

❖ Matériel :

- licences USEP
- 20 tapis minimum
- sabliers ([voir la fiche « Pour mesurer le temps »](#))
- 4 de 25 secondes
- 1 de 60 secondes
- 1 de 1 minute 30
- 1 cerceau
- 9 anneaux ou cubes ASCO
- 1 panier ou une caisse
- 20 pinces à linge (2 jeux de 10)
- 30 anneaux
- 2 supports (2 Plots ASCO + 2 bâtons)
- 1 système pour accueillir les licences ([voir fiche « arbre à licences »](#)).

- dossards jaune, vert, rouge en fonction du poids + pour chaque dossard 1 étiquette "prénom + nom de l'équipe"
- l'affiche des Règles d'Or (voir module d'apprentissage)
- une feuille de résultats par équipe
- crayons pour validation

Descriptif du dispositif :

6 ateliers installés dans le gymnase. Ces ateliers sont matérialisés par des tapis et les affiches symbolisant le jeu (= fiches de signalétiques)

Les enfants se déplacent en autonomie sur le dispositif et ne sont pas gérés par un adulte.

Déroulement de la journée :

- Arrivée des élèves une demi-heure avant le début des ateliers ; chaque élève a déjà son dossard et dépose sa licence sur le dispositif prévu (prévoir un point d'accueil par classe pour que les élèves puissent regrouper leurs vêtements et déposer leurs chaussures).
- Faire le tour des ateliers (reconnaissance des signalétiques)
- Lancement de l'activité : répartition des équipes sur les jeux. A certains moments, les équipes seront spectatrices, elles attendront alors une nouvelle équipe pour jouer. **On ne repart sur un atelier qu'en équipe complète.** Faire tous les jeux
- Bilan collectif et éventuellement pique-nique avant le retour dans les classes.

Sensibilisation "handicap" :

Si vous souhaitez sensibiliser vos enfants à cette problématique, vous pouvez pour chaque jeu proposer une variable handicap.

Par exemple,

- un bras ou une jambe gelée
- les yeux fermés (utilisation de masque de sommeil)

Vous pouvez vous reporter à la mallette "**Sport scolaire et handicap**" à votre disposition dans chaque circonscription.

Vous pouvez aussi faire appel à votre CPC EPS, aux CPC ASH (Adaptation scolaire et Scolarisation des élèves Handicapés) ou prendre contact avec la délégation USEP départementale.

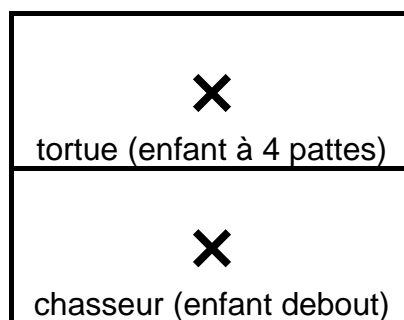


La tortue (1 contre 1)

Matériel :

2 tapis
un sablier

Dispositif et position des joueurs :



1 chronomètreur



1 arbitre

But du jeu :

Pour le chasseur : retourner la tortue
Pour la tortue : rester à 4 pattes

Critères de réussite :

Pour la tortue : est restée à 4 pattes.
Pour le chasseur : la tortue est sur le dos, épaules au sol.

Durée d'un assaut : 25 secondes

Fonctionnement :

- L'arbitre donne le signal de départ : le chasseur essaie de retourner la tortue.
- marquage des points sur la fiche de résultats :
 - **O** perdu
 - **X** gagné
- On recommence le jeu en inversant les rôles.

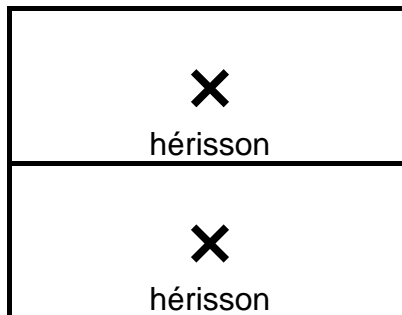


Le hérisson (1 contre 1)

Matériel :

- 2 tapis
- un sablier
- 5 pinces à linge par hérisson (soit 10 pinces à linge)

Dispositif et position des joueurs :



1 chronométrateur



1 arbitre

Les deux hérissons sont debout face à face. Les pinces à linge sont placées de la manière suivante : 1 à chaque bras, 1 à l'arrière de chaque jambe et 1 dans le dos.

But du jeu :

Enlever les pinces à linge de son adversaire tout en protégeant les siennes.

Critères de réussite :

Garder un maximum de pinces à linge.

Durée d'un assaut : 25 secondes

Fonctionnement :

- L'arbitre donne le signal de départ : les hérissons enlèvent les pinces de leur adversaire tout en protégeant les leur.
- Marquage des points sur la fiche de résultats, on compare le nombre de pinces qui reste. Celui qui en a le plus gagne la partie.
 - **O** perdu
 - **X** gagné
 - **=** égalité

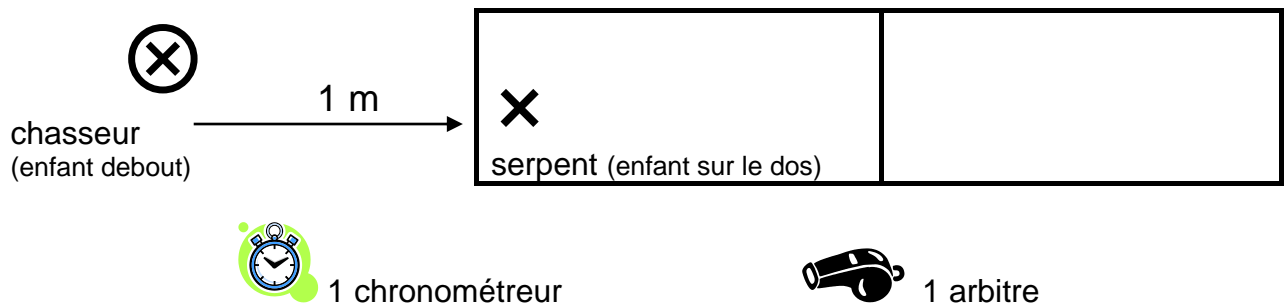


Le serpent (1 contre 1)

Matériel :

- 2 tapis
- 1 cerceau
- 1 sablier

Dispositif et position des joueurs :



But du jeu :

Pour le serpent, traverser les tapis et aller toucher l'extrémité du dernier tapis
Pour le chasseur, empêcher le serpent d'arriver à son but

Critères de réussite :

Pour le serpent : une main hors du tapis
Pour le chasseur : immobiliser ou retarder le serpent

Durée d'un assaut : 25 secondes

Fonctionnement :

- L'arbitre donne le signal de départ : le serpent se retourne sur le ventre et part en rampant, le chasseur sort de sa maison et tente d'empêcher le serpent d'arriver à son but.
- marquage des points sur la fiche de résultats :
 - **O** perdu
 - **X** gagné
- On recommence le jeu en inversant les rôles.
-

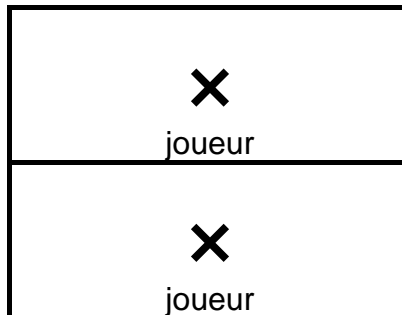


Sortir de la maison (1 contre 1)

Matériel :

2 tapis
un sablier

Dispositif et position des joueurs :



1 chronomètreur



1 arbitre

Les deux joueurs sont debout face à face, les mains dans le dos.

But du jeu :

Faire sortir l'adversaire de la maison.

Critères de réussite :

L'adversaire a mis au moins un pied à l'extérieur.

Durée d'un assaut : 25 secondes

Fonctionnement :

- L'arbitre donne le signal de départ : les joueurs se poussent pour faire sortir l'adversaire de la maison (les tapis). Le jeu s'arrête dès que l'un des joueurs a un pied à l'extérieur de la maison.
- Marquage des points sur la fiche de résultats :
 - **O perdu** (aucun joueur n'est sorti / le joueur qui a mis le pied à l'extérieur)
 - **X gagné** (le joueur qui a réussi à sortir l'autre)

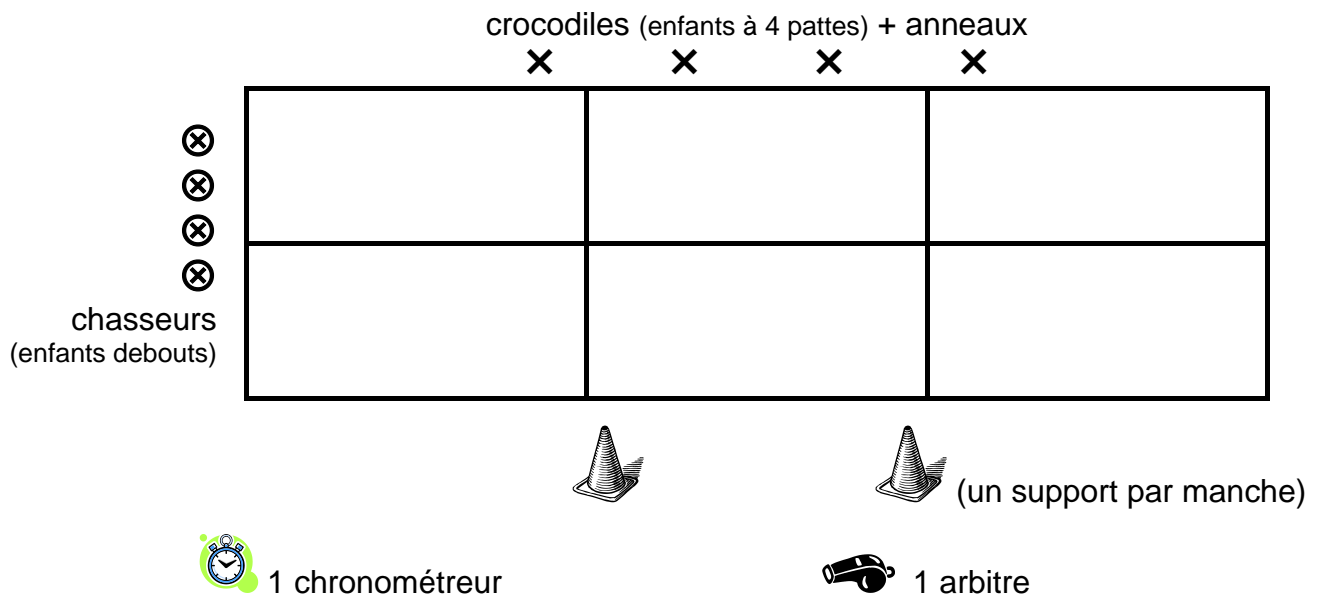


Chasseurs et crocodiles (collectif)

Matériel :

- 6 tapis
- un sablier
- des anneaux (30 environ)
- 2 supports pour les anneaux (plot asco + bâton par exemple)

Dispositif et position des joueurs :



But du jeu :

- Pour les chasseurs : empêcher les crocodiles d'avancer dans la rivière.
- Pour les crocodiles : traverser la rivière pour mettre un anneau sur le bâton.

Critères de réussite :

- Pour les crocodiles : avoir fait le plus possible de passages.
- Pour les chasseurs : avoir retenu le plus possible de crocodiles.

Durée d'un assaut : 1min 30

Fonctionnement :

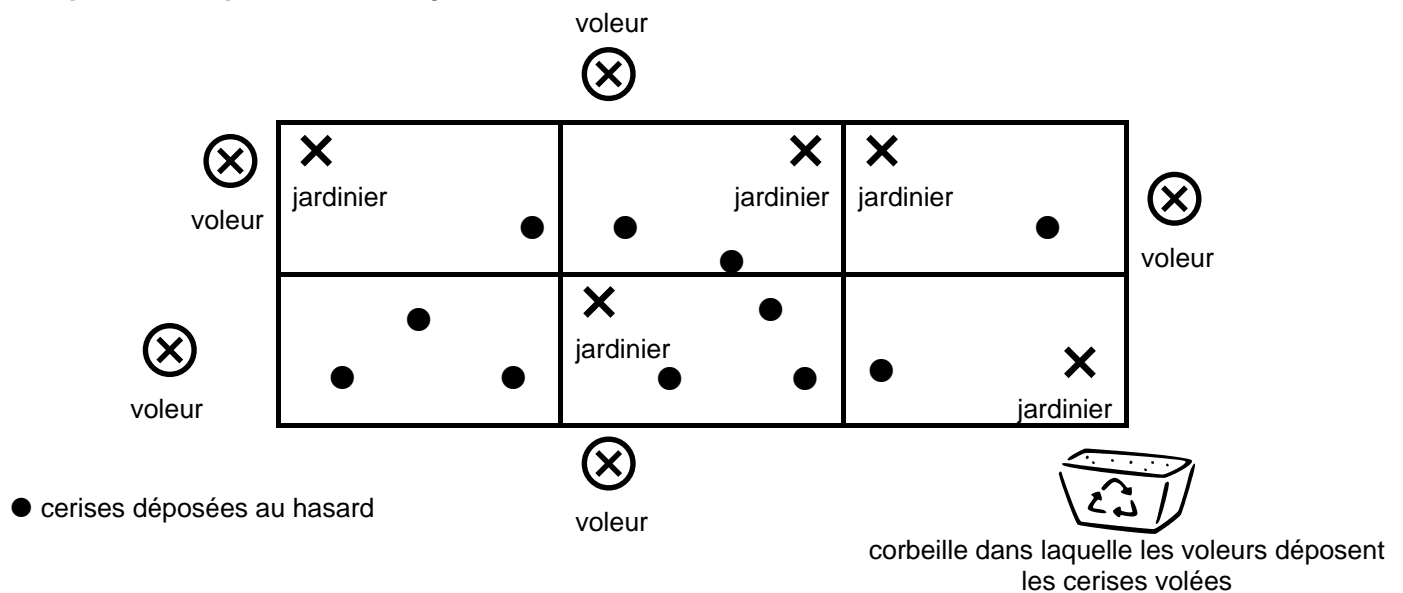
- L'arbitre donne le signal de départ : les crocodiles essaient de traverser à 4 pattes pour aller placer un anneau sur le support. Les chasseurs essaient de les en empêcher. Lorsqu'un crocodile a traversé la rivière, il met un anneau sur le bâton et retourne se placer au point de départ (en marchant et en passant par l'extérieur des tapis) pour essayer une nouvelle traversée. On recommence le jeu en inversant les rôles.
- Marquage des points, à l'issue des deux manches, sur la fiche de résultats : on compare le nombre d'anneaux sur chaque abaque :
 - O perdu
 - X gagné
 - = égalité

Les jardiniers et les voleurs de cerises (collectif)

Matériel :

- 6 tapis pour le jardin
- un sablier
- des cerises (un nombre impair : $n \times 2 + 1$, n étant le nombre de joueurs de l'équipe) = des cubes ASCO par exemple
- un panier à cerises = une corbeille

Dispositif et position des joueurs :



1 chronomètre



1 arbitre

Les jardiniers sont debouts dans le jardin. Les voleurs sont à l'extérieur du jardin.

But du jeu :

Pour les jardiniers : attraper les voleurs et les maintenir pour les empêcher de voler.
 Pour les voleurs : voler les cerises une à une et les transporter à l'extérieur du jardin.

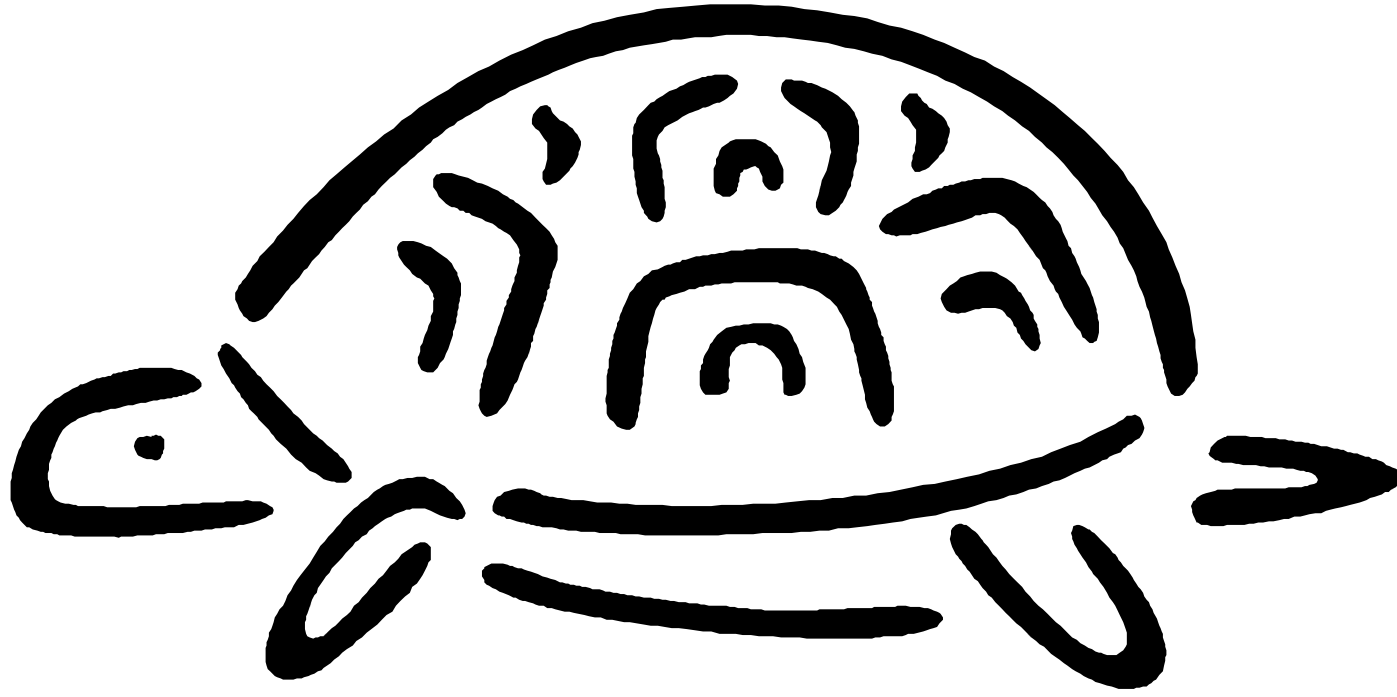
Critères de réussite :

Pour les jardiniers : garder le plus possible de cerises dans le jardin
 Pour les voleurs : voler le plus de cerises possible

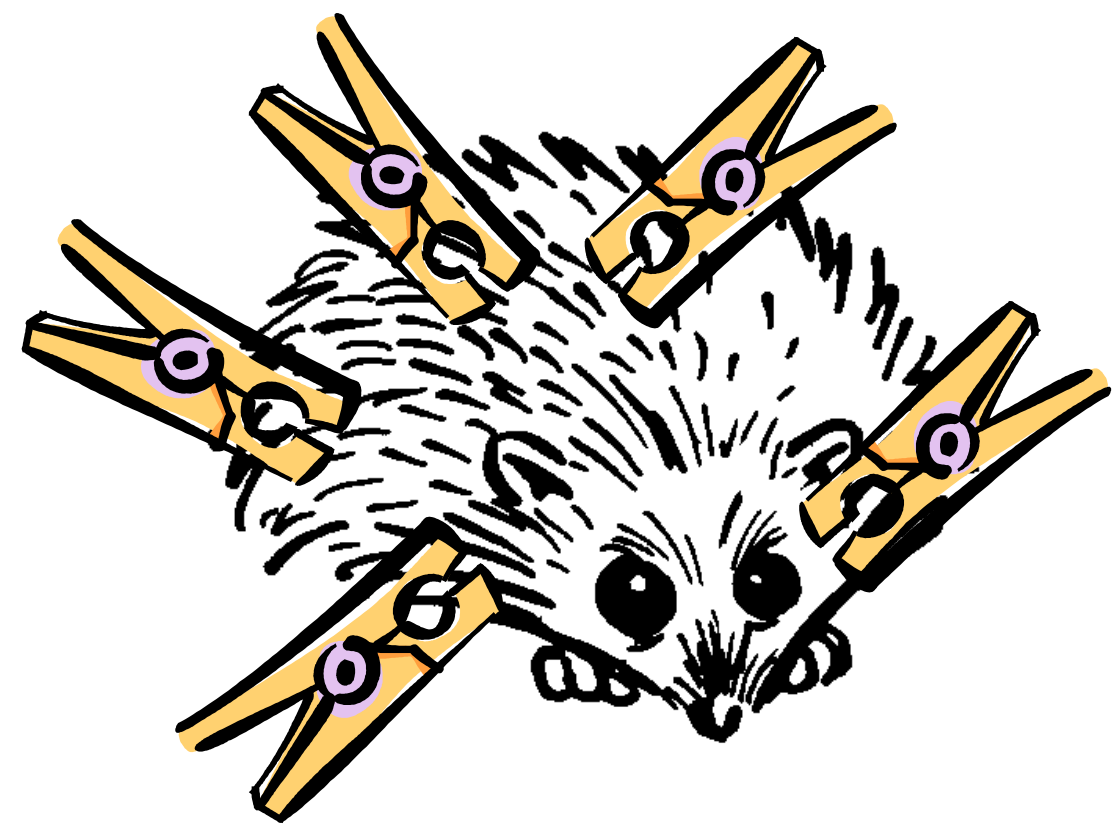
Durée d'un assaut : 60 secondes

Fonctionnement :

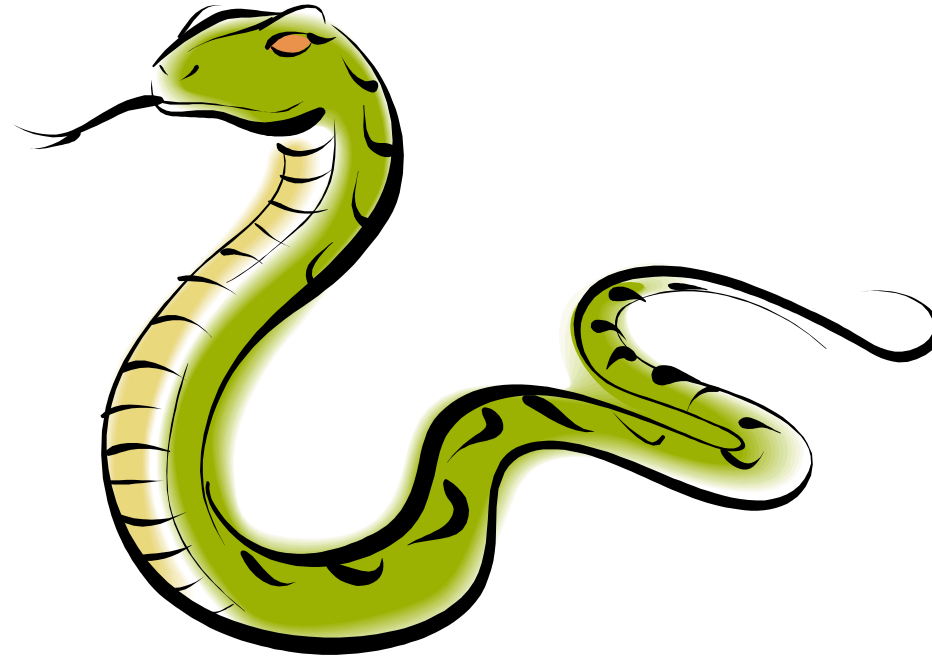
- L'arbitre donne le signal de départ : les voleurs tentent d'entrer dans le jardin pour voler les cerises. Les jardiniers les en empêchent soit en protégeant les cerises, soit en attrapant, poussant, tirant, tenant les voleurs pour les empêcher d'entrer ou de se déplacer.
- Marquage des points sur la fiche de résultats :
 - **O perdu (l'équipe qui a le moins de cerises)**
 - **X gagné (l'équipe qui a le plus de cerises)**
- On recommence en inversant les rôles.



la tortue



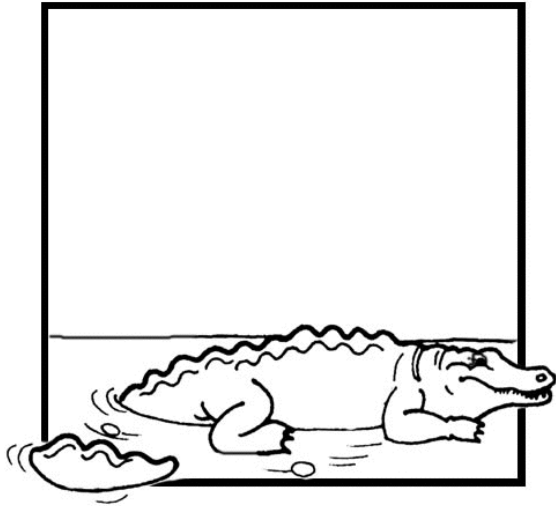
le hérisson



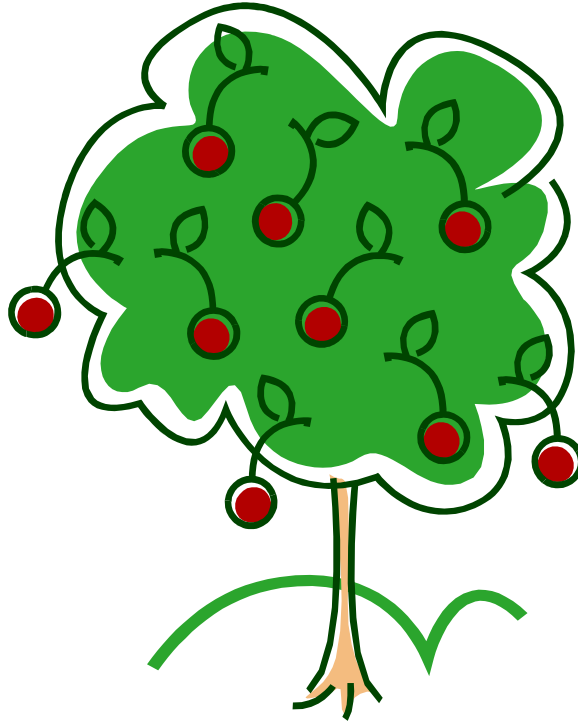
le serpent



sortir de la maison



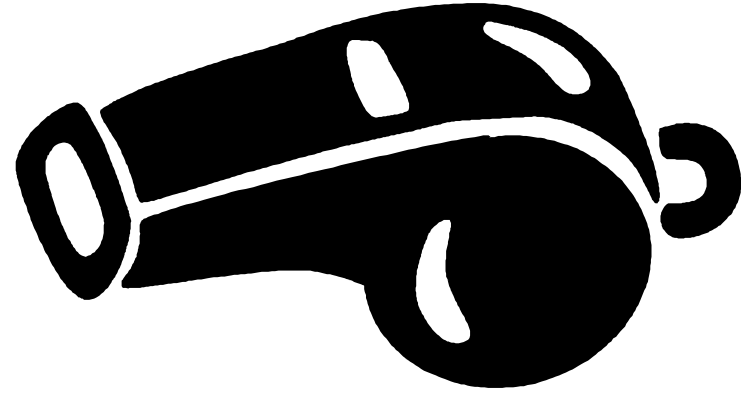
les crocodiles et les chasseurs



les voleurs de cerises et les jardiniers












chronométréur



arbitre

Jeux d'opposition : rencontre du

Nom de l'équipe :

Nom des élèves						 	 		 	
	tortue	chasseur		serpent	chasseur		crocodiles	chasseurs	voleurs	jardiniers
