

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



La rencontre sportive USEP en maternelle : jeux d'opposition



SE RENCONTRER

- . Jeux de groupe pour débiter la rencontre
- . Ateliers sportifs
- . Jeux de cartes
- . Installation

SE PREPARER

Je suis :

- . JOUEUR,
- . MAÎTRE DU JEU,
- . MAÎTRE DU TEMPS,
- . MAÎTRE DE CEREMONIE,
- . MAÎTRE DU MATERIEL,
- . MAÎTRE DE LA MARQUE,
- . REPORTERS

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,
- 1 ou 2 jeux culturels

S'IMPLIQUER

Chacun son rôle :

- . Adulte accompagnateur
- . Enfant organisateur
- . Enfant tenant un rôle social

BOÎTE À OUTILS

- . Imagier
- . Règles d'or
- . Diplôme
- . Jeu de 7 familles
- . Domino
- . Memory

COMPLEMENT

- . L'attitude santé

Le logo  permet de revenir au sommaire



A. Se rencontrer

1. Des jeux de groupe pour débiter la rencontre	3
2. Des ateliers collectifs	5
3. Des ateliers duels	6
4. Des jeux culturels	7
. Le jeu des 7 familles	
5. Des jeux pour s'appropriier les rôles sociaux	9
. Domino	
. Memory	
6. Installation des ateliers	15

B. S'impliquer

A chacun son rôle	
7. Adultes : Je suis accompagnateur	16
8. Enfants : Je suis organisateur / Je tiens un rôle social	17
. J'exprime mon ressenti	18

C. Se préparer

9. Je suis joueur	19
10. Je suis maître du jeu	23
11. Je suis maître du temps	25
12. Je suis maître de cérémonie	27
13. Je suis maître du matériel	29
14. Je suis maître de la marque	31
15. Je suis reporter	33

D. Boîte à outils

16. Imagier	34
17. Règles d'or	35
18. Diplôme	36

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...



DESCRIPTIF DES ATELIERS SPORTIFS



Compétence du domaine AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers l'ACTIVITE PHYSIQUE 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.

DESRIPTIF DES ATELIERS SPORTIFS



Compétence du domaine AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers l'ACTIVITE PHYSIQUE 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 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

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

Télécharger le jeu de cartes



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






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.

**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.

Télécharger le jeu de cartes



Mémoire des rôles sociaux

Pour quoi proposer un atelier culturel Mémoire sur une rencontre?

POUR

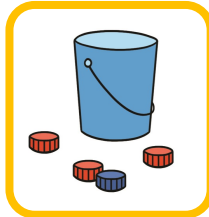
- S'approprier les différents rôles sociaux et les objets inhérents à leur fonction
- Mettre en place un temps de récupération active sur la rencontre
- Développer la concentration et la mémoire visuelle



Maître du temps



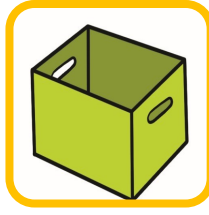
Maître de la marque



Joueur



Maître du matériel



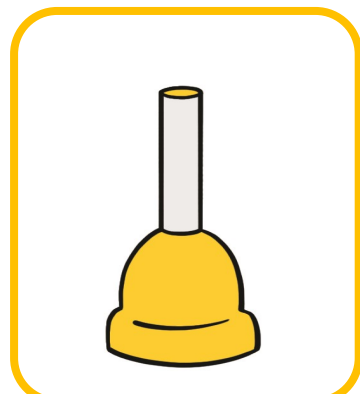
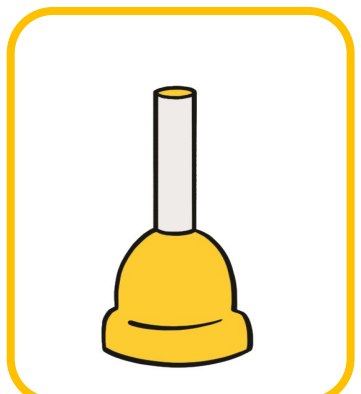
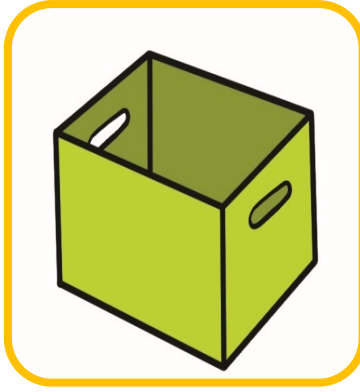
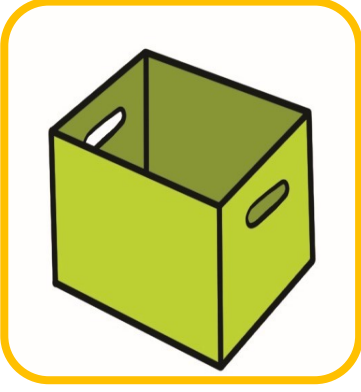
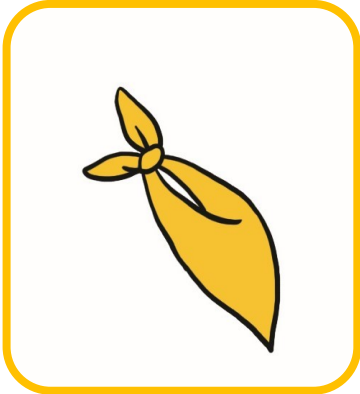
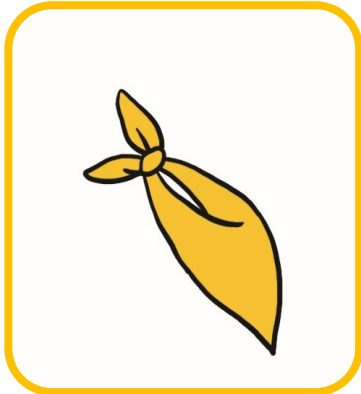
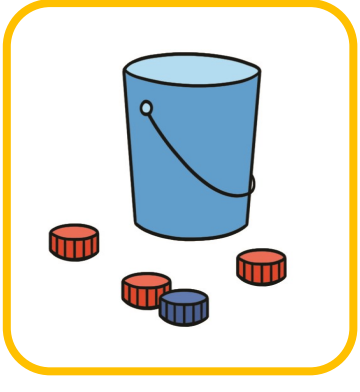
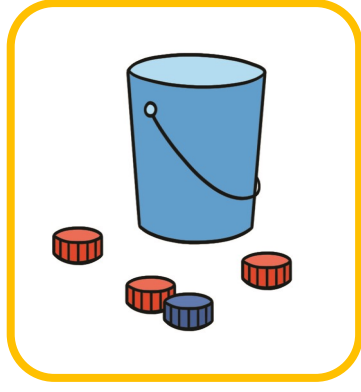
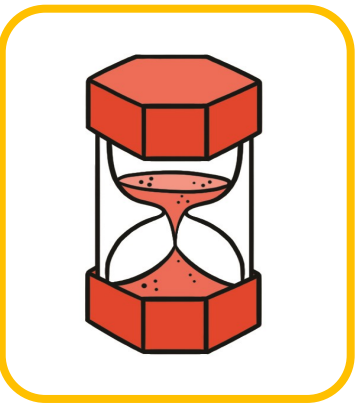
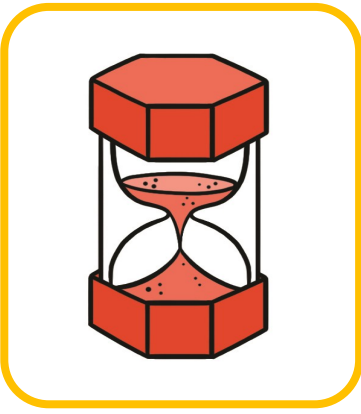
Maître du jeu



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.



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 jeu culturel

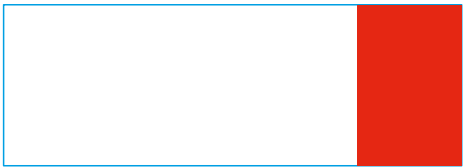
- Durée 1h
- 1 grande zone de tapis
- 2 vagues de combat si nécessaire
- Une rotation des équipes toutes les 10 minutes en rajoutant 5 minutes pour le changement de jeu, la passation des consignes ou le temps de pause.

3 jeux individuels et 1 jeu culturel

- 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



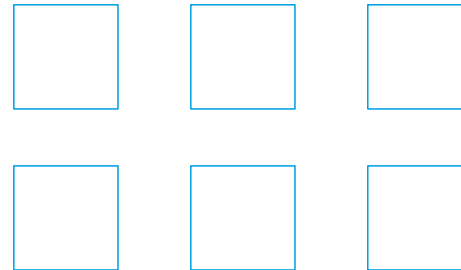
2. LA RIVIÈRE AUX CROCODILES

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



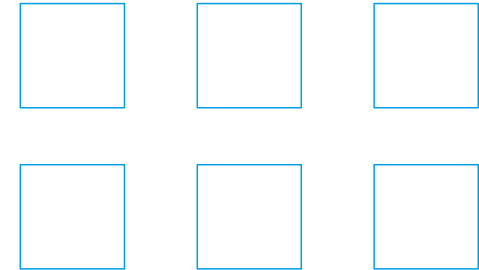
1. LA CRÊPE

1 tapis pour 2 enfants



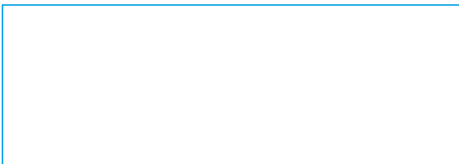
2. LE DÉFI

1 tapis pour 2 enfants



3. SORTIR LES OURS DE LA TANIÈRE

1 zone de tapis

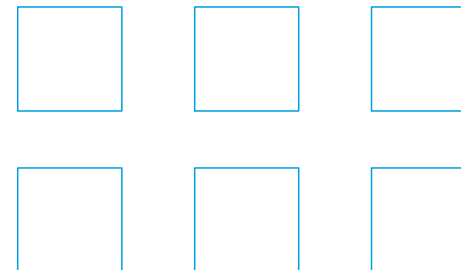


4. JEU CULTUREL



3. SORS DE CHEZ MOI

1 tapis pour 2 enfants



4. JEU CULTUREL



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 ! »

« Ralendis, 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



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

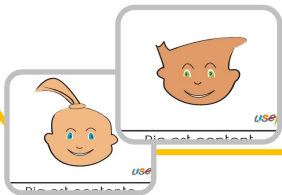
La préparation de ces rôles fait partie intégrante de la vie de la classe et du module de préparation.

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.

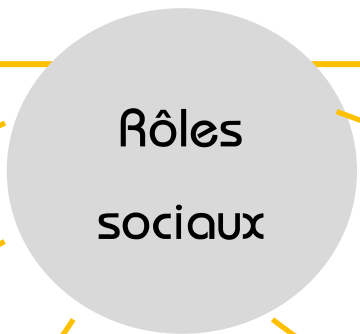


Tenir un rôle d'organisateur USEP fait partie de la pratique de l'activité et ce dès l'école maternelle.
 Pour que l'enfant soit en réussite et se sente investi de sa mission :

- 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.



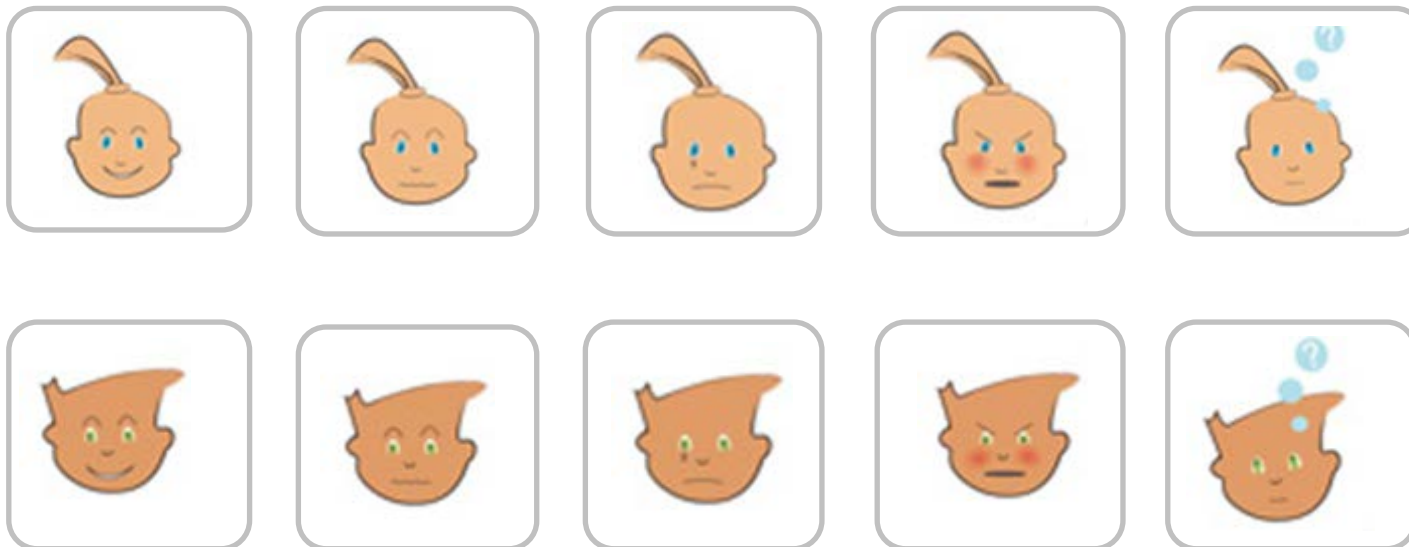
Chaque fiche « Maître ... » peut être imprimée le jour de la rencontre pour identifier l'emplacement de l'enfant et rappeler à chaque adulte les savoirs travaillés

À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

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.

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

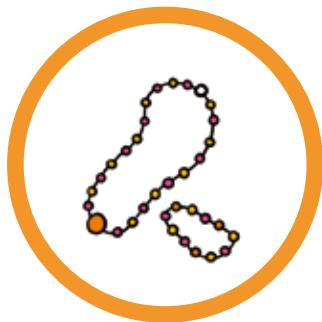
Je suis joueur



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



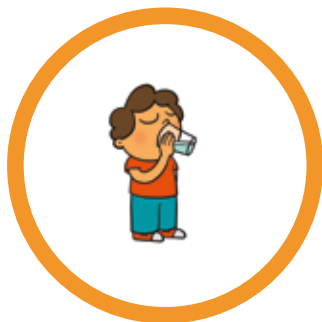
1. Je ne me fais pas mal.



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



 <p>Je mets des vêtements adaptés.</p>	 <p>Je ne laisse pas me faire mal.</p>	 <p>Je bois de l'eau régulièrement.</p>
 <p>Je ne me fais pas mal.</p>	 <p>Je retire mes bijoux.</p>	 <p>Je ne fais pas mal.</p>
 <p>Je passe aux toilettes.</p>		

JE DÉCOUPE LES VIGNETTES

Je suis joueur



AVANT DE JOUER : JE ME PRÉPARE

PENDANT : JE JOUE

JE REPLACE LES VIGNETTES AU BON ENDROIT



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 affichette

Matériel

- clochette

Références aux programmes de l'Education 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

Je suis maître du jeu



AVANT : JE ME PRÉPARE

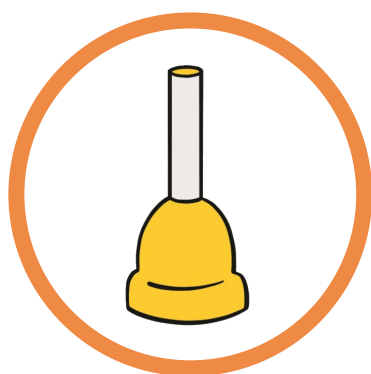


1. Je connais les règles du jeu.



2. J'apprends à les faire respecter.

PENDANT : J'ARBITRE 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.

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

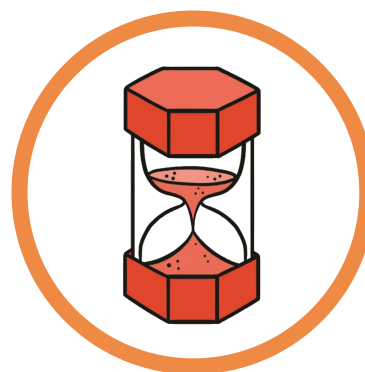
Je suis maître du temps



AVANT : JE ME PRÉPARE

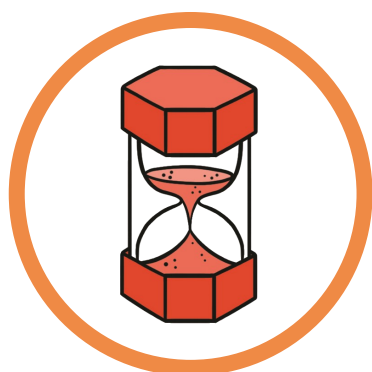


1. Je connais les règles du jeu.



1. Je sais utiliser le sablier.

PENDANT : J'ARBITRE SEUL OU À PLUSIEURS



1. Je retourne le sablier au
signal de début du jeu.



2. Je donne le signal de fin du jeu à
la fin de l'écoulement du sablier:
STOP !



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

Je suis maître de cérémonie



AVANT : JE ME PRÉPARE



1. Je connais les rituels du jeu:
salut au début et à la fin du
combat.



2. Je veille à leur mise en place.

PENDANT : J'ARBITRE SEUL OU À PLUSIEURS



1. Les adversaires se serrent
la main ou se saluent.



2. J'annonce le vainqueur.

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

**Je suis maître
du matériel**



AVANT : JE ME PRÉPARE



1. Je connais les jeux.

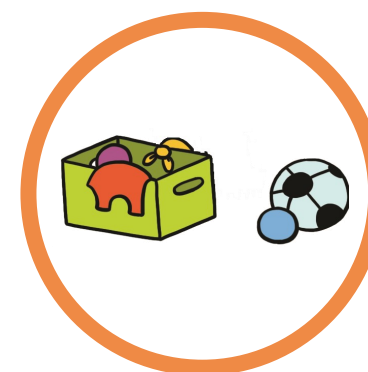


2. Je sais mettre en place et
ranger le matériel.

PENDANT : J'ARBITRE SEUL OU À PLUSIEURS



1. Je mets en place le matériel.



2. Je range le matériel.

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 affichette

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

Je suis maître de la marque



AVANT : JE ME PRÉPARE

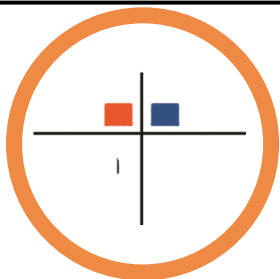


1. Je connais les règles du jeu.

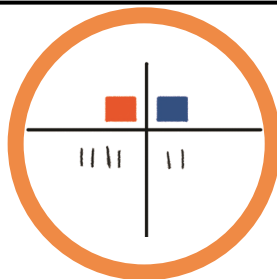


2. Je sais compter les points.

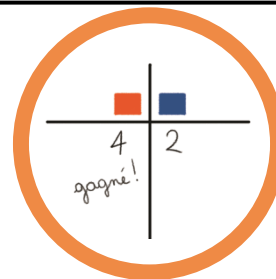
PENDANT : J'ARBITRE SEUL OU À PLUSIEURS



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

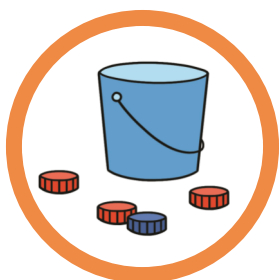


2. Je compte les points.

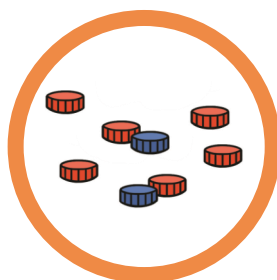


3. Je compare le nombre de points pour chaque équipe.

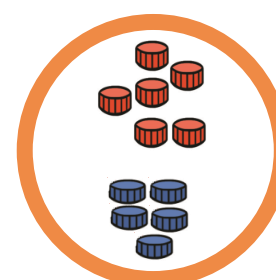
OU



1. Je dépose un bouchon de la bonne couleur dans le seau.



2. Je compte les bouchons.



3. Je compte le nombre de bouchon pour chaque équipe.

Je suis 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.



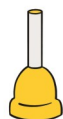
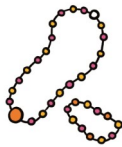
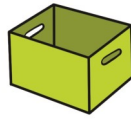
2. Je me souviens. Un enfant raconte, une adulte écrit au tableau.



3. Je partage.

IMAGIER

[À télécharger ICI](#)



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.

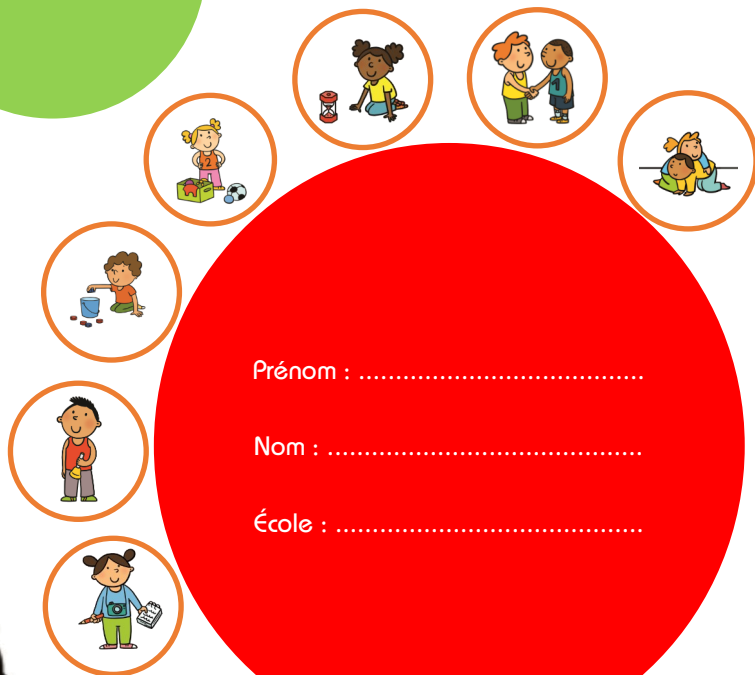


3. Je ne laisse
pas l'autre me faire mal.

À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

Rencontre maternelle
USEP
Jeux d'opposition

J'entoure le(s) rôle(s) que j'ai tenu(s)



Prénom :

Nom :

École :



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



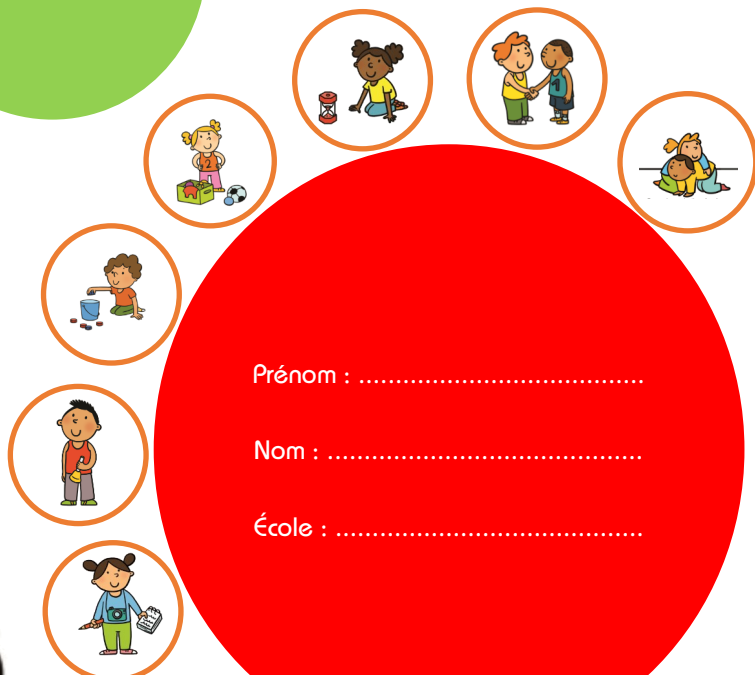
Union Sportive de l'Enseignement du 1^{er} degré
3 rue Récamier • 75007 Paris



À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

Rencontre maternelle
USEP
Jeux d'opposition

J'entoure le(s) rôle(s) que j'ai tenu(s)



Prénom :

Nom :

École :



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



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

