



RENCONTRE OPPOSITION Cycle 2



Pour les rencontres d'opposition, je vous propose l'organisation suivante :

I) PREPARATION DE LA RENCONTRE :

Les classes qui doivent se rencontrer se contactent pour définir le lieu, la date et les horaires.

Pour le matériel nécessaire, répartissez-vous les tâches. **Des situations d'apprentissage sont proposées dans un dossier « Jeux d'opposition », élaboré par l'équipe des CPC EPS du Haut-Rhin et disponible sur le site de la DSDEN 68 à l'adresse suivante :**

<https://www.ac-strasbourg.fr/reserve/ecole68/ressources-pedagogiques/education-physique-et-sportive/>

Je ne pourrai pas être présent à toutes les rencontres, vous pouvez vous répartir les rôles d'animateur (1 par jeu par exemple).

II) LE DEROULEMENT DE LA RENCONTRE :

a) Une couleur est attribuée à chaque classe participante :

Classe ROUGE, Classe JAUNE.

Chaque élève aura un carton indiquant sa couleur, son école, sa classe, son nom, son prénom, le numéro de son équipe ainsi que son numéro d'équipier (cf. annexe 1). Chaque carton, que l'élève devra porter autour du cou lorsqu'il attendra son tour mais qu'il enlèvera pour combattre, sera tenu par une ficelle.

b) Les élèves de chaque classe sont répartis par équipes de 3 ou de 2 si nécessaire :

Il faut que chaque classe soit divisée en 8 équipes.

Ex : classe de 24 élèves \Rightarrow 8 équipes de 3

Ex : classe de 26 élèves \Rightarrow 8 équipes de 3 (2 élèves restent « joker » et remplacent dans diverses équipes).

c) Chaque équipe est désignée par un numéro :

(équipe 1, équipe 2,équipe 8)

d) Chaque équipe est constituée d'élèves de même niveau :

Equipe 1 : Equipe la plus forte

Equipe 8 : Equipe la moins forte

Remarque : pour répartir les élèves dans les diverses équipes, il faut tenir compte à la fois de leur morphologie, de leur vivacité et de leur sens de la combativité (ex : un élève menu peut de par son engagement être capable d'être dans les équipes n°1 ou n° 2).

On peut également faire le choix de mélanger les élèves des 2 classes dans les équipes.

f) Surface nécessaire :

⇒ Prévoir une aire de jeu (3m x 2m) pour 2 équipes qui s'opposent, (2m x 2m) conviennent également. Il y aura donc 8 aires de jeu numérotées de 1 à 8.

g) Encadrement :

Il faut impérativement un adulte par aire (soit 8 adultes) dont l'un qui chronomètre et donne les débuts et fins de jeu. Si ce dernier peut être en surnombre c'est mieux.

II) SITUATIONS PROPOSEES :

- **3 situations d'opposition par aire de jeu** :

- Conquête de la pince à linge (1 min)
- Conquête du ballon (30 s)
- Combat corps à corps (30 s)

La même situation sur toutes les aires de jeu en même temps. Les élèves n'ont donc plus à changer de lieu de pratique.

◆ JEU 1 : La conquête de la pince à linge au sol (accrochée dans le dos de l'un des deux élèves).

Durée : 1 minute

But : Au sol, à genoux, face à face, arracher la pince le plus grand nombre de fois (on ne doit pas se coucher sur le dos pour cacher la pince).

L'arbitre remet la pince en place à chaque fois et le jeu continue jusqu'à la fin de la minute.

On inverse les rôles.

On compare ensuite les scores pour noter le résultat en tenant compte du barème suivant.

Victoire → 2 points

Egalité → 1 point

Défaite → 0 point

◆ JEU 2 : La conquête du ballon au sol

Durée : 30 secondes

But : Un élève essaie de prendre le ballon qu'un autre enfant tient serré dans ses bras.

A la fin des 30 secondes, on complète la fiche dans la case correspondant à l'élève, en tenant compte du barème suivant.

L'élève a réussi à prendre le ballon au moins une fois → 2 points

L'élève n'a pas réussi à prendre le ballon → 0 point

On inverse les rôles.

◆ JEU 3 : Le combat corps à corps au sol

Durée : 30 secondes

But : Départ assis, dos à dos.

Faire toucher les deux omoplates de l'adversaire au sol pendant 3 secondes.

(l'arbitre comptera en disant « et 1, et 2, et 3)

Le combat peut donc être terminé avant la fin des 30 secondes .

Les deux élèves sont notés en même temps en tenant compte du barème suivant.

Victoire → 2 points Egalité → 1 point (aucun des deux joueurs n'a été immobilisé durant 3secondes)

Défaite → 0 point

III) ORGANISATION LE JOUR DE LA RENCONTRE :

Echauffement :

- Chaque enseignant assure l'échauffement de ses élèves.

Répartition des élèves et des arbitres :

- Les élèves sont placés aux aires de jeux correspondant à leur numéro d'équipe (ex : on retrouvera sur l'aire 1 les équipes n° 1, on retrouvera sur l'aire 7 les équipes n° 7).

- Les arbitres sont répartis sur les différentes aires de jeu.

Arbitrage :

- Chaque adulte responsable de tapis lève la main quand ses équipes sont prêtes.

- L'adulte aura pour mission d'arbitrer, de noter les résultats et de veiller à ce que les enfants qui ne jouent pas restent assis.

- Le début et l'arrêt de chaque exercice sera donné par un adulte à l'ensemble des élèves.

- Pour un fonctionnement facile, **prévoir au moins 3 parents par classe.**

Résultats :

- Les résultats seront donnés pour chaque équipe à la fin de la rencontre.

Matériel à prévoir :

- Une trousse de pharmacie est à prévoir pour la rencontre.
- Les élèves devront avoir de quoi boire (de l'eau si possible).

Tenues des combattants :

- Des vêtements amples, sans boutons, ni attache métallique que l'on peut agripper et qui ne blessent pas.
- Des chaussettes propres
- Pas de bijoux
- Les longs cheveux attachés par un élastique (pas de barrettes, ni serre-tête)

- Il va de soi que si vous souhaitez choisir d'autres jeux, cela est tout à fait possible.

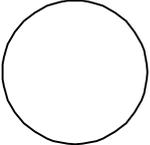
Néanmoins la rencontre telle qu'elle est présentée a été expérimentée et se déroule très bien.

- Vous trouverez ci-joint quelques activités pour vous aider à construire vos séances de préparation.
- Je suis à votre disposition pour tout autre renseignement.
- N'oubliez pas de me faire connaître la date de votre rencontre par téléphone ou par mail.



Bonne rencontre d'opposition.

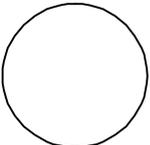
COULEUR

 **ÉCOLE :** **CLASSE :**

NOM et Prénom :

ÉQUIPE n° **N° D'ÉQUIPIER** (entoure le tien) : **1 2 3**

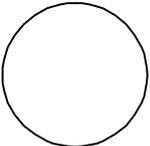
COULEUR

 **ÉCOLE :** **CLASSE :**

NOM et Prénom :

ÉQUIPE n° **N° D'ÉQUIPIER** (entoure le tien) : **1 2 3**

COULEUR

 **ÉCOLE :** **CLASSE :**

NOM et Prénom :

ÉQUIPE n° **N° D'ÉQUIPIER** (entoure le tien) : **1 2 3**