



Objectifs :

- A la suite de la mise en place d'un cycle en EPS « jeux d'opposition », **conduire et maîtriser un affrontement interindividuel** :
 - S'engager dans un affrontement individuel en respectant les règles du jeu.
 - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
 - Connaître le but du jeu.
- Impliquer progressivement l'enfant dans la **tenue des rôles sociaux** (maître du temps, responsable de la marque, arbitre...)

Les classes USEPiennes participantes s'engagent à :

- Pratiquer un **cycle d'apprentissage** en amont de la rencontre en s'appuyant sur le [document pédagogique](#) réalisé par l'USEP 58
- Impliquer les enfants dans la **tenue des rôles sociaux** (maître du temps, responsable de la marque, arbitre...) au cours du cycle d'apprentissage
- **Respecter l'organisation de la rencontre** telle qu'elle aura été prévue
- Apporter le **Totem de leur association** lors de la rencontre
- **Partager le temps de pause méridienne** avec les autres classes participantes
- Permettre à chaque enfant de venir avec sa **licence USEP** sur la rencontre

L'USEP 21 s'engage à :

- Mettre en place la rencontre « **Jeux d'opposition Cycle 2** » en s'appuyant sur le [document pédagogique](#) réalisé par l'USEP de la Nièvre
- Impliquer progressivement les enfants dans la **tenue des rôles sociaux** (arbitre, responsable de la marque, maître du temps...)
- Communiquer via les réseaux sociaux et le site internet
- Remettre à chaque classe un **diplôme de participation**
- Remettre, sur présentation de la licence, un **diplôme individuel** et les smileys « rôles sociaux ».
- **Communiquer** via les réseaux sociaux et le site internet
- Remettre, sur présentation de la licence, un **diplôme individuel** et les smileys « rôles sociaux ».

Transport :

Le Comité départemental de l'USEP prend en charge **60% du transport** pour les classes USEPiennes (licenciées) **ayant répondu au cahier des charges**.



Présentation de la rencontre :

La Rencontre Sportive Associative Jeux d'opposition Cycle 2 à l'USEP Côte d'or, c'est :

- la participation, **individuellement**, à **quatre jeux d'opposition** successifs, deux d'opposition à mi-distance et deux d'opposition à corps à corps
- une rencontre dans laquelle **chaque enfant est pratiquant et impliqué dans un rôle social** : maître du temps, arbitre, maître de la marque...
- une rencontre accessible et valorisante pour tous (équitable, épanouissante et inclusive)
- un **temps d'accueil** en début de rencontre avec : présentation des classes participantes, présentation des totems, rappel des règles essentielles...
- un **temps de conclusion** avec la remise des diplômes de participation
- une rencontre **ouverte aux USEPiens du cycle 2**

Description de la situation de rencontre :

Les enfants seront **répartis en 4 groupes** (classes mélangées) en début de rencontre, et positionnés dans 4 espaces différents. Dans chaque groupe, les enfants seront **partagés en deux équipes** (bleus et rouges).

Puis, pour chaque groupe, les enfants seront répartis sur différents tatamis, 4 par tatami (2 bleus et 2 rouges).

Un adulte (enseignants, parents, équipe USEP 21) gèrera 4 tatamis.

Les enfants vont s'engager successivement dans **4 jeux d'opposition** :

- **2 jeux d'opposition à mi-distance** : L'île / La conquête de foulards
- **2 jeux d'opposition au corps à corps** : La crêpe / Le fuyard

Pour chacun des jeux, **les enfants seront joueurs et tiendront les rôles sociaux**. Ils doivent être préparés à tenir ces rôles en connaissant les règles essentielles de l'activité et du jeu. Ils devront savoir utiliser la feuille de marque pour ces 4 jeux (elle sera mise en ligne sur le site).