



Objectifs :

- A la suite de la mise en place d'un cycle en EPS « jeux de lutte », **conduire et maîtriser un affrontement interindividuel** :
 - S'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque.
 - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
 - Respecter l'adversaire et l'arbitre.
- 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 de lutte Cycle 3** » 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 de lutte Cycle 3 à l'USEP Côte d'or, c'est :

- la participation, **individuellement** et successivement, à **deux jeux de lutte** (Empêcher de se retourner et Retourner la tortue) puis à **la situation finale**
- 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 3** et de ce2 dans le cadre d'un cours à plusieurs niveaux

Description de la situation de rencontre :

Les enfants seront répartis sur les zones de tapis **en fonction de leur niveau** (Experts, Confirmés ou Débrouillés), par groupe de 5 ou 6.

Un adulte (enseignant, parent, équipe USEP 21) gèrera deux zones de combat.

Les enfants vont s'engager successivement dans **2 jeux de lutte** et **la situation finale** :

- **2 jeux de lutte** : Empêcher de se retourner / Retourner la tortue
- **la situation finale**

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 match individuel (en téléchargement [ICI](#)).

Pour les 3 situations, **les enfants restent sur la même zone de tapis**. Si le temps le permet, une seconde situation finale sera mise en place avec un mélange des enfants, en respectant le niveau (Experts, Confirmés, Débrouillés).