

À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

Rencontre Départementale Jeux d'opposition

11 mars 2025 - DOJO BOUGAINVILLE (Marseille)

Vous trouverez aux pages suivantes les 3 ateliers à travailler lors du cycle d'apprentissage en amont de la rencontre :

- La rivière aux crocodiles
- Sors les ours de la tanière
- La crêpe

Vous serez potentiellement amenés à gérer un des ces 3 ateliers le jour J de la rencontre départementale. Il est donc primordial de maîtriser ces ateliers.

Il est important que les enfants connaissent et respectent 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
4. Je retire mes bijoux

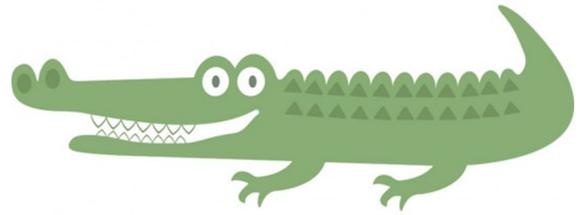
Lors de votre cycle d'apprentissage, vous pouvez attribuer des rôles sociaux en plus de celui de joueur aux enfants comme maître du jeu (arbitre) et maître du temps.

Vous trouverez, en plus de ce document, les ressources complètes en [cliquant ici](#)

À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

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 4 « 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

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

CRITÈRE DE RÉUSSITE

LE NOMBRE DE GAZELLES IMMOBILISÉES

2. LA RIVIÈRE AUX CROCODILES

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



À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

Sors 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

BUT

LES OURS SONT ENDORMIS, LES CHASSEURS DOIVENT LES SORTIR DU TAPIS SANS LES RÉVEILLER.

CRITÈRE DE RÉUSSITE

LES CHASSEURS ONT GAGNÉ S'ILS ONT SORTI TOUS LES OURS DU TAPIS À LA FIN DU TEMPS PRÉVU.

3. SORTIR LES OURS DE LA TANIÈRE

1 zone de tapis



À l'USEP, la maternelle entre en JEU !

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.

BUT

LA CRÊPE EST SUR LE DOS, L'ADVERSAIRE
L'EMPÊCHE DE SE RETOURNER.

CRITÈRE DE RÉUSSITE

SE RETOURNER SUR LE
VENTRE

1. LA CRÊPE

1 tapis pour 2 enfants

