

# RENCONTRE USEP JEUX COLLECTIFS MATERNELLE



## 1. PROGRAMMES DE L'ÉCOLE MATERNELLE

Domaine : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique.

Objectif visé : Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

## 2. ORGANISATION GENERALE DE LA RENCONTRE

La rencontre a lieu à la demi-journée : Matin : 9h30 à 12h00, Après-midi : 13h à 15h30

**Le jour de la rencontre, les classes participeront à 3 jeux (environ 40 min sur chaque jeu).**

Chaque classe constitue 4 équipes mixtes et homogènes (pas d'équipes de niveaux, A=B=C=D).

Les élèves d'une même équipe devront porter des chasubles de la même couleur.

L'USEP pourra prêter quelques maillots si besoin.

Les rotations sur les différents jeux seront gérées par les organisateurs et **les ateliers seront gérés par les enseignants.**

Les accompagnateurs seront répartis sur l'ensemble des jeux pour aider à l'organisation. (cf. « charte du parent accompagnateur »).

Chaque classe repartira de la rencontre avec un diplôme de participation.

### MATERIEL A APPORTER :

**Chaque classe** devra prévoir 4 jeux de chasubles de couleurs différentes.

## 3. EXPLICATION DES 3 JEUX A PREPARER EN CLASSE

### a) Le béret-ballon :

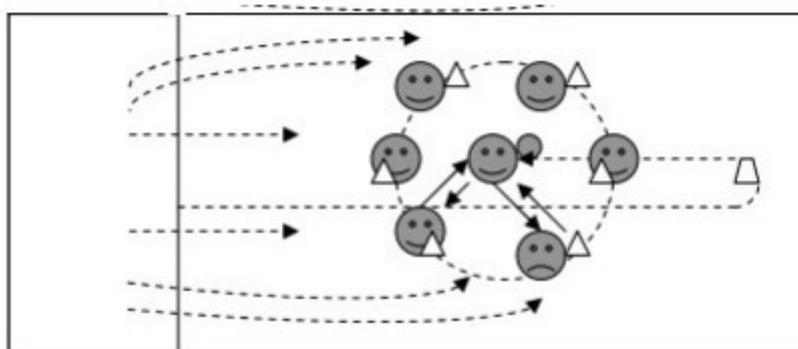
**But** : Effectuer le relais de passes et ramener le ballon plus rapidement que l'autre équipe.

**Critères de réussite** : L'équipe dont le passeur est revenu à sa base en 1<sup>er</sup> marque un point. Lorsque tous les joueurs ont été passeurs, on comptabilise le nombre de points marqués par chaque équipe

**Aménagement** : Equipes de 6 à 8 joueurs

- Un terrain délimité avec 3 camps en parallèle :

- une ligne de départ avec un ballon sur un plot à 25 - 30 m
- un cercle de 6 à 10 m de diamètre situé sur le trajet
- sur le cercle, 1 plot pour chaque joueur (moins 1).



**Consignes :**

Au signal de départ, le passeur de chaque équipe, part chercher le ballon situé sur un plot à 20 ou 30 m puis vient se positionner au centre du cercle.

Dès que le passeur s'empare du ballon, ses partenaires partent se positionner le plus vite possible autour du cercle.

Dès qu'un joueur est en place, le passeur commence le relais de passes, le receveur lui renvoie puis s'assoie, puis il passe au 2ème et ainsi de suite ...

Lorsque le dernier joueur a renvoyé le ballon au passeur, celui-ci repart poser le ballon sur le plot et rejoint son camp le plus rapidement possible. Pendant ce temps, ses partenaires font de même.

Le ballon échappé est redonné au passeur qui relance au même joueur.

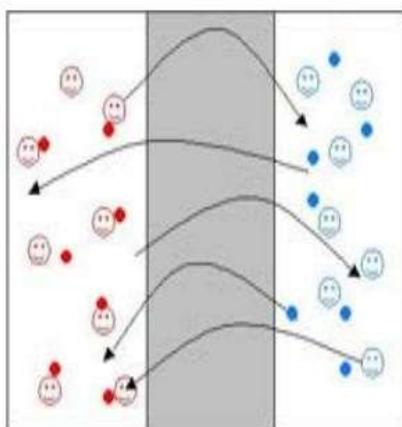
**b) Les balles brûlantes :**

**But :** Avoir le moins de ballons possible dans son camp à la fin du jeu.

**Critère de réussite :** Au signal de fin de jeu, l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp a gagné.

**Aménagement :**

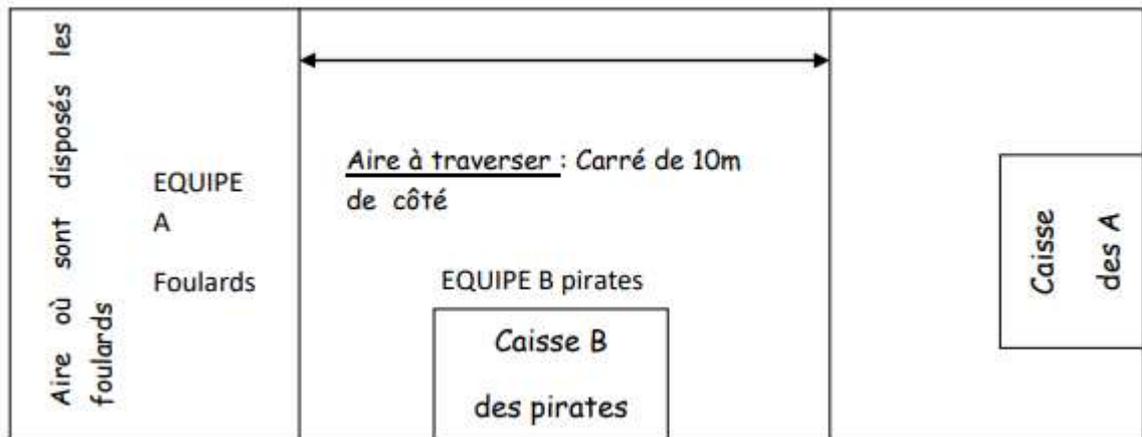
- Deux terrains en parallèle de 15 m de large. Chaque camp aura une profondeur de 6 m plus une « rivière » de 2 m.
- Au moins 1 ballon par joueur



**Consignes :**

Lancer tous les ballons, qui sont dans son camp, dans le camp adverse. Il faut que le ballon s'arrête dans le camp adverse pour être comptabilisé. Le jeu dure 3 mn.

c) Les foulards et les pirates :



**But :**

A : faire traverser le plus grand nombre de foulards et les placer dans la caisse.

B : intercepter le plus grand nombre de foulards et les placer dans la caisse.

**Critères de réussite :** L'équipe gagnante est celle qui a fait passer le plus grand nombre de foulards (on ne comptabilise pas les foulards volés par les pirates). Le point de la partie est attribué à la fin des 2 manches en comparant le nombre de foulards passés.

**Aménagement :**

Voir schéma

**Consignes :**

Au départ, les attrapeurs de foulards (les pirates) ne peuvent pas se mettre sur une ligne (c'est dangereux et cela casse le jeu). Ils doivent se disperser sur leur aire.

Les pirates ne peuvent toucher que le foulard (pas de contact ou d'obstruction).

Les passeurs de foulards doivent traverser l'aire de l'équipe B en coinçant un foulard dans le dos, à la ceinture.

- Il est interdit de tenir le foulard dans les mains ou de le protéger.
- On ne peut porter qu'un foulard à la fois.
- Il faut bien faire dépasser le foulard, sans non plus qu'il ne touche par terre.
- L'équipe A doit revenir en passant en dehors de la zone de jeu.

Il n'est pas interdit aux passeurs de passer sans foulard, c'est une stratégie comme une autre mais il serait bien que ce soit au cours des entraînements que les enfants y pensent !

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de foulards.