

RENCONTRE USEP JEUX COLLECTIFS CYCLE 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

ATTENTION : La rencontre a lieu à la demi-journée :

Matin : 9h30 - 12h

Après-Midi : 13h – 15h30

ORGANISATION DE LA RENCONTRE :

Chaque classe constitue **4 équipes mixtes et homogènes** A=B=C=D
Chacune des équipes portera un jeu de chasubles de couleurs différentes.

Le déroulement des ateliers, leurs durées et la rotation seront assurées par les enseignants.

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

MATERIEL A PREVOIR PAR LES ENSEIGNANTS :

- Chasubles (4 couleurs pour 4 équipes)
- Trousse de secours
- 1 chronomètre

Le jour de la rencontre, les classes participeront aux 3 jeux décrits ci-dessous.

Durée = environ 30 min sur chaque jeu

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

Les 3 jeux suivants doivent être préparés en classe

JEU N°1 : Jeu de l'horloge

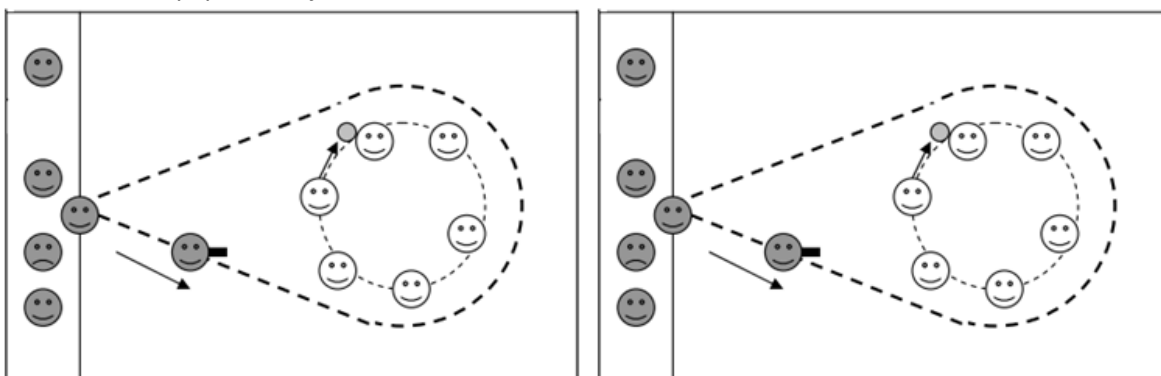
But :

- Pour l'horloge : faire le plus grand nombre de passes en cercle.
- Pour les relayeurs : courir autour de l'horloge et passer le témoin le plus vite possible.

Critère de réussite : L'équipe qui a réalisé le plus grand nombre de tours d'horloge. (On compte un tour lorsque le ballon est revenu dans les mains du premier joueur)

Aménagement :

- 2 terrains identiques
- Pour l'horloge, les joueurs sont placés à 2m l'un de l'autre.
- Effectifs : 4 équipes de 6 joueurs environ



Consignes : Au signal, les joueurs de l'horloge se font des passes et effectuent ainsi le plus grand nombre possible de tours pendant que l'autre équipe placée à une dizaine de mètres du cercle, derrière un plot, assure un relais autour de l'horloge. Le jeu s'arrête à l'arrivée du dernier relayeur. Les 2 équipes permutent ensuite.

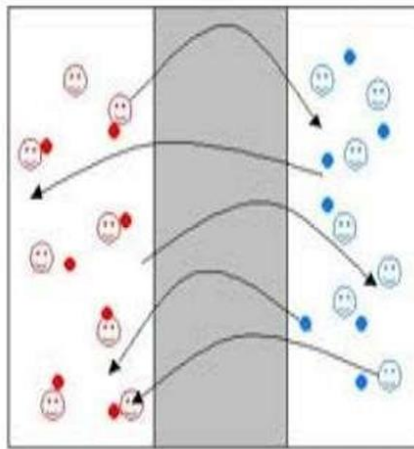
JEU N°2 : LES BALLES BRULANTES

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 :

- 1 terrain 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
- Effectifs : 4 équipes de 6 joueurs environ :
 - 2 équipes sont joueurs.
 - 2 équipes sont ramasseurs de balles répartis autour du terrain.



Règles du jeu :

Au signal, il faut lancer dans le camp adverse tous les ballons qui sont dans son propre camp. Il faut que le ballon s'arrête dans le camp adverse pour être comptabilisé.

Si le ballon sort du terrain, le ramasseur conserve le ballon jusqu'à la fin de la manche

Temps de jeu de la manche : 3 minutes

JEU N°3 : LES FOULARDS ET LES PIRATES

But :

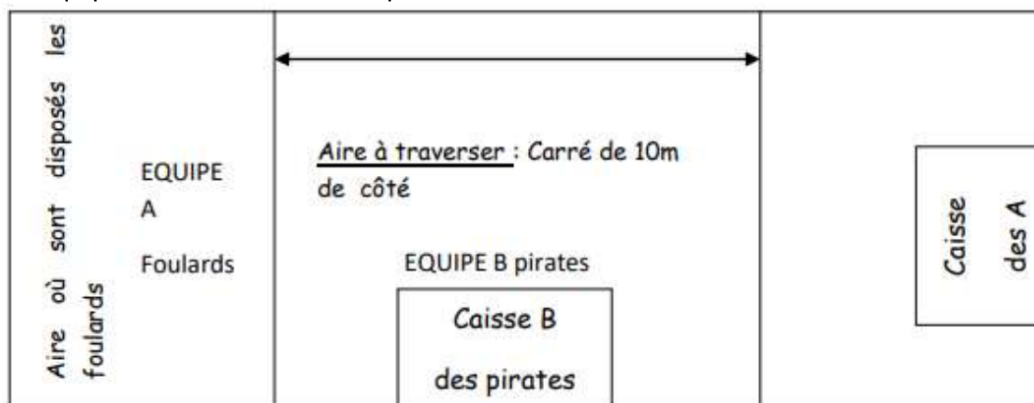
A : faire traverser le plus grand nombre de foulards et les placer dans la caisse.

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 :

- Effectifs : 4 équipes de 6 joueurs environ :
- 2 équipes sont joueurs.
- 2 équipes sont observateurs répartis autour des caisses A et B



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.

Les observateurs comptabilisent le nombre de foulards pour l'équipe A et l'équipe B.