

RENCONTRE USEP JEUX COLLECTIFS CP-CE1



PROGRAMMES DE L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE 2016

- Champ d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.
- Compétences générales :
 - ✓ Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
 - ✓ S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
 - ✓ Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
 - ✓ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
 - ✓ S'approprier une culture physique sportive et artistique

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 »).

MATÉRIEL À PRÉVOIR 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 : POULES / RENARDS / VIPERES

But : Toucher l'adversaire sans se faire toucher

Critère de réussite :

Les poules doivent capturer les vipères.

Les vipères doivent capturer les renards

Les renards doivent capturer les poules.

Sont vainqueurs ceux qui ont attrapé toutes leurs proies.

Les arbitres veillent au respect des règles du jeu et désignent l'équipe gagnante.

Il peut ne pas y avoir de vainqueurs à la fin du temps de la partie. Le plaisir du jeu n'est pas dans la victoire mais dans l'aventure renouvelée...

Aménagement :

3 équipes sont joueurs. 1 équipe est arbitre.

Règles du jeu :

Au signal, on peut sortir de son camp. Les « poules » peuvent prendre les « vipères » qui peuvent prendre les « renards » qui prennent eux-mêmes les « poules ».

Dans leur camp les joueurs sont intouchables. Les prises se font en touchant la proie.

On emmène alors le joueur touché vers son camp, sans que l'on puisse être pris.

Les joueurs touchés forment une chaîne à partir du camp de leurs ravisseurs.

Ils peuvent être délivrés par leurs partenaires par simple toucher.

Dès qu'ils sont délivrés, ils peuvent être tout de suite repris par leurs prédateurs.

Temps de jeu de la manche : 5 minutes



JEU N°2 : LES DÉMÉNAGEURS

But : Emmener le plus de ballons dans le camp adverse.

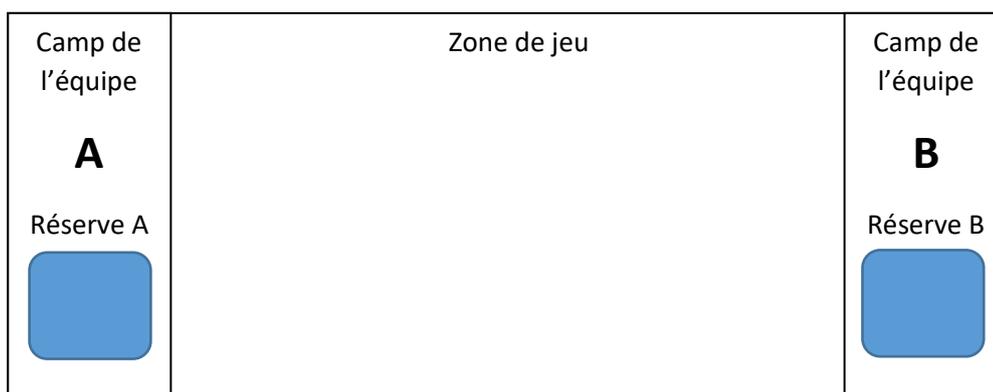
Le jeu s'arrête au coup de sifflet de l'arbitre.

Critère de réussite :

L'équipe victorieuse est celle qui a le moins de ballons dans son camp au coup de sifflet.

Aménagement : 4 équipes d'environ 6 joueurs

- 2 équipes jouent.
- 1 équipe est arbitre (surveille le joueur qui a le ballon et le départ du ballon suivant)
- 1 équipe est maître du temps



Règles du jeu :

Au signal, on peut sortir le premier ballon de la réserve.

On a le droit de faire avancer le ballon uniquement en passe.

Le joueur qui a le ballon ne peut plus bouger : ni courir, ni marcher, ni dribbler.

On a le droit de sortir le deuxième ballon de la réserve lorsque le précédent est déposé dans la réserve adverse.

Temps de jeu de la manche : 2 minutes

Variante 1 : Si le ballon tombe au sol lors d'une passe, il est ramené dans le camp de l'équipe.

Variante 2 : Des cerceaux sont placés dans la zone de jeu. Pour recevoir un ballon, le joueur doit être dans le cerceau.

Variante 3 : Choisir un ou deux défenseurs par équipe. Si le défenseur intercepte le ballon, il le ramène dans le camp de l'équipe adverse. Le défenseur n'a pas le droit de toucher les adversaires ni de prendre le ballon dans les mains de l'adversaire.

JEU N°3 : LE BÉRET-BALLON

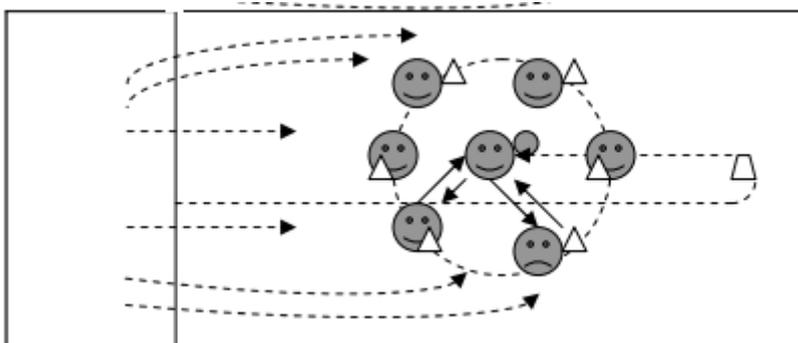
But : Effectuer le relais de passes et ramener le ballon plus rapidement que les autres équipes.

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

Aménagement : 4 équipes d'environ 6 joueurs

- 2 équipes jouent.
- 2 équipes sont arbitres (veillent au respect des règles)

- Un terrain délimité avec 2 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)



Règles du jeu :

Au signal de départ, le passeur de chaque équipe part chercher le ballon situé sur un plot à 20 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 2^{ème} 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.

Attention : Lors d'une passe, si le ballon n'est pas rattrapé et tombe au sol, il est redonné au passeur qui relance au même joueur.