

Journée du sport scolaire et de l'EPS

Des rencontres sportives

CES RENCONTRES S'INSCRIVENT DANS LE CADRE DE LA JOURNEE DU SPORT SCOLAIRE LE MERCREDI 19 SEPTEMBRE 2012 ET DE LA SEMAINE SENTEZ –VOUS SPORT 2012 (3° EDITION DES JOURNEES SPORT SANTE BIEN ETRE DU 19 AU 23 SEPTEMBRE 2002).

Leur objectif est de promouvoir la pratique sportive et la vie associative dans un cadre adapté et citoyen en complémentarité de l'enseignement de l'EPS obligatoire.

Ces rencontres se font dans le cadre de l'enseignement de l'EPS et/ou dans le cadre de l'USEP pendant le temps scolaire ou hors temps scolaire pour les élèves du primaire (mercredi), le lien CM2 6° sera alors à privilégier).

Chaque classe pour communiquer sur cet événement fera des affiches pour sa propre école en direction des parents et pour les autres participants à la rencontre (affichage et échanges).

Ces rencontres pourront avoir lieu **le mercredi 19 septembre** dans un cadre hors temps scolaire avec des associations sportives et enseignants volontaires et des élèves déjà licenciés USEP en 2011 2012, Le lien avec l'AS sportive d'un collège de proximité est à rechercher. L'organisation est prise en charge par l'USEP, les CPD EPS et les CPC EPS pour le 1° degré, l'UNSS et les professeurs d'EPS pour le 2° degré.

Pour le primaire, ces rencontres pourront avoir lieu les 20 et 21 septembre entre 2 ou 3 écoles avec des classes de cycle 2 ou 3.

- Dans les secteurs où il y a une association sportive USEP, celle-ci pourra organiser des rencontres interclasses et des animations sportives entre 2 ou 3 classes des écoles de la circonscription
Dans ce cas, prendre contact avec le délégué départemental USEP et CPC EPS.

- Dans les secteurs où l'USEP n'est pas implantée, les enseignants, avec l'aide des CPC EPS, pourront s'inscrire dans cette dynamique et lancer des rencontres EPS en ciblant les classes de cycle 2 et/ou 3

- dans une même école avec la participation de 2 ou 3 classes
- entre 2 ou 3 classes à maxima avec une autre école.

Les classes devront cependant communiquer sur l'USEP et son délégué.
Dans ce cas, prendre contact avec CPC EPS.

Ce document vise à aider les enseignants à organiser ces rencontres. Il fournit un cadre d'organisation et le contenu de quelques jeux. L'idée est avant tout de lancer une dynamique à sa mesure, adaptée au contexte. Par conséquent chaque circonscription et/ou secteur USEP fera les choix qui lui conviennent et les aménagements qui lui sembleront nécessaires.

PRINCIPES GENERAUX

- **2 classes recommandées au cycle 2 ou cycle 3** par demi-journée

Sont nécessaires 3 zones :

- o un grand terrain en herbe (équivalent terrain de hand Ball) pour l'ultimate ou deux terrains dans un gymnase ou une cour (équivalents à deux ½ terrains de hand) pour la balle au capitaine
- o une zone pour organiser les relais (20m X 20) avec du petit matériel: cônes, lignes au sol objets à transporter.....
- o un préau couvert ou une salle pour le jeu de l'oie et le goûter.

Des dégagements suffisants seront prévus autour des limites des terrains de jeu, ainsi qu'au départ et à l'arrivée du relais.

Il faut faire attention à l'état des aires de jeu : surfaces non glissantes, absence de trous, d'obstacles, ne pas prévoir des cerceaux au sol comme repères.

UN TEMPS RENCONTRE ET DE PRATIQUE

4 groupes d'élèves

- 2 groupes d'élèves JOUEURS sur 2 ATELIERS SPORTIFS choisis par les écoles en fonction des installations de l'école d'accueil. *Ces deux ateliers se dérouleront en parallèle.*
 - **Jeux collectifs (cycle 2) ou Ultimate**, 5 contre 5 au maximum. Si les groupes sont de 6 ou 7, il faudra gérer des rotations. Afin de respecter l'équité du temps de jeu entre chaque joueur, l'ordre d'entrée des remplaçants devra être prévu.
- Et
- **Jeux de relais**
- 1 groupe d'élèves ORGANISATEURS ET ARBITRES ASSISTANTS
- 1 groupe d'élèves sur un ATELIER VIE ASSOCIATIVE : le jeu de l'oie

UN TEMPS CONVIVAL

- Les deux classes seront réunies et présenteront leur affiche respective.
- Echange autour des affiches
- Goûter

ORGANISATION AVANT LA RENCONTRE

PREPARER LA RENCONTRE AVEC LES ELEVES

Chaque classe aura travaillé, en classe, sur les situations de jeu choisis.

Les règles des jeux seront connues et respectées.

Le déroulement des rencontres et les différents rôles à tenir seront connus de tous et anticipés.

Des précisions et des apprentissages pour jouer ensemble¹

- L'arbitrage

Le **rôle d'arbitre** est tenu par l'adulte. L'adulte responsable du terrain gèrera les entrées éventuelles de remplaçants et interviendra par rapport aux fautes de contact physique. Des tâches d'arbitrage seront confiées aux élèves sous la responsabilité de l'adulte.

- Des rôles et des tâches précises pour les élèves

L'arbitre assistant

Les enfants-arbitres auront à

- siffler le début et la fin du jeu,

¹ Réf au document USEP Rencontre cycle 2

- valider les points marqués,
- vérifier les touches,
- faire que les équipes se serrent la main au début et à la fin de la rencontre
- identifier les fautes

Le **marqueur** dispose d'une feuille de marque et y reporte les points validés par l'arbitre.

Le **chronométrateur** déclenche le chronomètre au lancement du jeu et signale la fin de la mi temps (avec l'aide de l'adulte responsable) et la fin de la rencontre.

Possibilité de prévoir 2 élèves sur chacun de ces rôles.

Les règles et les fautes doivent être connues et travaillées avant dans des jeux préparatoires

L'important est de permettre aux enfants de jouer ensemble, dans un climat apaisé.

- un espace de jeu de 2 mètres environ sera demandé pour les joueurs ce qui interdit les contacts physiques.
- le ballon ne peut pas être joué avec le pied et ne peut pas être pris des mains
- le ballon ne peut pas être tenu en mains pendant plus de 10 secondes.
- aucune incorrection n'est tolérée envers un autre membre de la rencontre (partenaires, adversaires, arbitres, organisateurs, spectateurs)

Si la faute est involontaire, le ballon est remis à l'équipe adverse.

Si la faute est volontaire, des points de pénalités seront donnés à l'équipe qui commet l'infraction, certaines fautes peuvent conduire à une exclusion temporaire du joueur avec remplacement possible du joueur exclu.

CONSTITUER DES EQUIPES MIXTES ENTRE ECOLES

Lors de la rencontre des équipes mixtes entre écoles pourront être constituées. Le mixage des équipes, quand il est possible, diminue les enjeux de compétition entre écoles et recentre sur la qualité et le plaisir du jeu partagé.

- **Chaque CLASSE aura constitué 4 groupes** (de 5 à 7 élèves) avec des dossards de couleurs différentes : bleu, rouge, jaune et vert par exemple. Le jour de la rencontre, tous les élèves avec les dossards d'une même couleur seront regroupés (environ 14 élèves) afin de constituer deux équipes A et B repères sur le dossard (max 7 élèves) d'une même couleur.
- **Les groupes seront de niveau hétérogène en leur sein**
- **Chaque groupe devra**
 - Avoir un sifflet, un crayon, des planchettes, (support rigide pour écrire)
 - Désigner un élève responsable de matériel, un élève responsable de rotation et un élève responsable d'équipe.
 - Choisir une couleur de dossard parmi vert, bleu, rouge, jaune

Toutes les écoles participantes doivent se mettre d'accord sur la couleur des dossards. Il faut pouvoir identifier correctement les élèves voire même avec un numéro sur le dossard.

Les élèves auront une tenue adaptée. Attention aux objets gênants ou bijoux !

REALISER UNE AFFICHE PAR CLASSE

- Le thème de l'affiche (la journée du sport scolaire et la santé), le nom de l'école devront apparaître
- La dimension : format raisin (90X120 environ)
- Le but : présenter la particularité de son école, l'origine du nom, son architecture, son village, les pratiques sportives faites dans l'école ...

Les affiches seront exposées pendant le temps de rencontre et données aux autres classes à la fin de rencontre. Chaque classe aura prévu les élèves qui présenteront (un bref temps) aux autres élèves l'affiche et leur école. Le but est de mieux connaître les participants de la rencontre et de nourrir ensuite des échanges formels ou informels entre élèves

LE JOUR DE LA RENCONTRE :

ORGANISER LES TACHES DE CHACUN DES ADULTES

- 1 CPC superviseur de la rencontre qui organise l'encadrement des rotations des élèves organisateurs et arbitres assistants, sur un lieu identifié avec une table et des tableaux d'affichage.
Le superviseur gère le temps : il signale à tous les rotations par 3 coups de sifflets rapprochés.
- 1 ENSEIGNANT qui est responsable des ateliers sportifs : arbitrage et l'organisation.
Le CPC ou un enseignant supplémentaire (décharge du directeur, ETAPS..), viendront en renfort dès que la rotation est lancée. Un enseignant ou un CPC par atelier sportif assure obligatoirement l'arbitrage général.
- 1 ENSEIGNANT et des parents accompagnateurs supervisent le jeu de l'oie.

ORGANISER LES ROTATIONS

- 4 rotations de 30 mn (durée totale de deux heures) plus le temps de convivialité
- Un sens de rotation affiché et connu des élèves avec un responsable élève des rotations par équipe.

4 GROUPES DE COULEURS (de 14 élèves environ) **subdivisés en 2 EQUIPES A et B** de 7 élèves environ (une lettre doit être prévue et accrochée ou dessinée sur le dossard)



*Chaque groupe de couleur rencontrera deux autres groupes sur les ateliers sportifs
Chaque groupe et équipe passe sur tous les ateliers et jeux
Chaque groupe et équipe passe à l'arbitrage et organisation.*

Le jeu de l'oie se fait par groupe de couleurs. L'équipe A et B peuvent être encore subdivisées pour n'avoir que 3 ou 4 élèves par jeu.

Le jeu peut s'arrêter quand un des groupes est arrivé sur la case FIN ou quand la durée de 30mn est écoulée

AUCUN CLASSEMENT GENERAL NE SERA ETABLI, SEULES DES VICTOIRES PAR JEUX SONT POSSIBLES

3 ADULTES : 2 ENSEIGNANTS ET 1 CPC RESPONSABLES ET ARBITRES DES 3 ATELIERS

Des parents accompagnateurs sont là pour seconder les enseignants : penser à les informer des règles, du fonctionnement et de leur rôle précis (en aucun cas arbitre)

DIFFERENTES ORGANISATIONS **A DEUX CLASSES** sont possibles :

1. Un match ou jeu de relais de 30mn avec **DEUX MI TEMPS 10 A 15MN** (match en aller retour contre la même équipe et mêmes arbitres)

Ateliers	BALLE AU CAPITAINE	RELAIS	JEU DE L'OIE 30MN <i>4 groupes de joueurs</i>
1° rotation 30mn	EQUIPE BLEUE A <i>contre</i> EQUIPE ROUGE A	EQUIPE BLEUE B <i>contre</i> EQUIPE ROUGE B	EQUIPE VERTE
	ARBITRE JAUNE A	ARBITRE JAUNE B	
2° rotation 30mn	EQUIPE VERTE A <i>contre</i> EQUIPE JAUNE A	EQUIPE VERTE B <i>contre</i> EQUIPE JAUNE B	EQUIPE ROUGE
	ARBITRE BLEU A	ARBITRE BLEU B	
3° rotation 30mn	EQUIPE ROUGE B <i>Contre</i> EQUIPE JAUNE B	EQUIPE ROUGE A <i>Contre</i> EQUIPE JAUNE A	EQUIPE BLEUE
	ARBITRE VERT A	ARBITRE VERT B	
4° rotation 30mn	EQUIPE BLEUE B <i>Contre</i> EQUIPE VERTE B	EQUIPE BLEUE A <i>Contre</i> EQUIPE VERTE A	EQUIPE JAUNE A
	ARBITRE ROUGE A	ARBITRE ROUGE B	

RECAPITULATIF

	1°rotation 30mn	2°rotation 30mn	3°rotation 30mn	4°rotation 30mn
Equipe A BLEU	BALLE AU CAPITAINE	ARBITRE	JEU DE L'OIE	RELAIS
Equipe B BEU	RELAIS	ARBITRE	JEU DE L'OIE	BALLE AU CAPITAINE
Equipe A ROUGE	BALLE AU CAPITAINE	JEU DE L'OIE	RELAIS	BALLE AU CAPITAINE
Equipe B ROUGE	RELAIS	JEU DE L'OIE	BALLE AU CAPITAINE	ARBITRE
Equipe A VERT	JEU DE L'OIE	BALLE AU CAPITAINE	ARBITRE	ARBITRE
Equipe B VERT	JEU DE L'OIE	RELAIS	ARBITRE	RELAIS
Equipe A JAUNE	ARBITRE	BALLE AU CAPITAINE	RELAIS	JEU DE L'OIE
Equipe B JAUNE	ARBITRE	RELAIS	BALLE AU CAPITAINE	JEU DE L'OIE

2. 30 mn en tout sur chaque atelier, **TOURNOI TRIANGULAIRE SUR CHAQUE TERRAIN SPORTIF DE 10MN** avec à chaque fois une équipe qui arbitre

	BALLE AU CAPITAINE			RELAIS			JEU DE L'OIE 30MN
1°rotation 30MN	<i>Joueurs</i>		<i>Arbitre</i>	<i>Joueurs</i>		<i>Arbitre</i>	VERT
	Equipe A BLEU	Equipe A ROUGE	Equipe A JAUNE	Equipe B BLEU	Equipe B ROUGE	Equipe B JAUNE	
	Equipe A BLEU	Equipe A JAUNE	Equipe A ROUGE	Equipe B BLEU	Equipe B JAUNE	Equipe B ROUGE	
	Equipe A ROUGE	Equipe A JAUNE	Equipe A BLEU	Equipe B ROUGE	Equipe B JAUNE	Equipe B BLEU	
2°rotation 30MN	<i>Joueurs</i>		<i>Arbitre</i>	<i>Joueurs</i>		<i>Arbitre</i>	ROUGE
	Equipe A VERT	Equipe B JAUNE	Equipe B BLEU	Equipe B VERT	Equipe A JAUNE	Equipe A BLEU	
	Equipe B JAUNE	Equipe B BLEU	Equipe A VERT	Equipe A JAUNE	Equipe A BLEU	Equipe B VERT	
	Equipe A VERT	Equipe B BLEU	Equipe B JAUNE	Equipe B VERT	Equipe A BLEU	Equipe A JAUNE	
3°rotation 30MN	<i>Joueurs</i>		<i>Arbitre</i>	<i>Joueurs</i>		<i>Arbitre</i>	BLEU
	Equipe B ROUGE	Equipe A JAUNE	Equipe B VERT	Equipe A ROUGE	Equipe B JAUNE	Equipe A VERT	
	Equipe B ROUGE	Equipe B VERT	Equipe A JAUNE	Equipe A ROUGE	Equipe A VERT	Equipe B JAUNE	
	Equipe B VERT	Equipe A JAUNE	Equipe B ROUGE	Equipe A VERT	Equipe B JAUNE	Equipe A ROUGE	
4°rotation 30MN	<i>Joueurs</i>		<i>Arbitre</i>	<i>Joueurs</i>		<i>Arbitre</i>	JAUNE
	Equipe A BLEU	Equipe A VERT	Equipe A ROUGE	Equipe B BLEU	Equipe B VERT	Equipe B ROUGE	
	Equipe A ROUGE	Equipe A BLEU	Equipe A VERT	Equipe B ROUGE	Equipe B BLEU	Equipe B VERT	
	Equipe A ROUGE	Equipe A VERT	Equipe A BLEU	Equipe B ROUGE	Equipe B VERT	Equipe B BLEU	

RECAPITULATIF

	1°rotation 30MN	2°rotation 30MN	3°rotation 30MN	4°rotation 30MN
Equipe A BLEU	BALLE AU CAPITAINE	RELAIS	JEU DE L'OIE	BALLE AU CAPITAINE
Equipe B BLEU	RELAIS	BALLE AU CAPITAINE	JEU DE L'OIE	RELAIS
Equipe A ROUGE	BALLE AU CAPITAINE	JEU DE L'OIE	RELAIS	BALLE AU CAPITAINE
Equipe B ROUGE	RELAIS	JEU DE L'OIE	BALLE AU CAPITAINE	RELAIS
Equipe A VERT	JEU DE L'OIE	BALLE AU CAPITAINE	RELAIS	BALLE AU CAPITAINE
Equipe B VERT	JEU DE L'OIE	RELAIS	BALLE AU CAPITAINE	RELAIS
Equipe A JAUNE	BALLE AU CAPITAINE	RELAIS	BALLE AU CAPITAINE	JEU DE L'OIE
Equipe B JAUNE	RELAIS	BALLE AU CAPITAINE	RELAIS	JEU DE L'OIE

EXEMPLE DE ROTATIONS A TROIS CLASSES (RESERVEES CYCLE 3) par demi-journée

Attention, l'organisation à trois classes est lourde :

- L'organisation générale à 90 élèves est plus complexe
- Les explications et les rotations prennent beaucoup plus de temps
- Le nombre d'élèves par équipe ne soit pas trop important, il faut donc prévoir un atelier supplémentaire et par conséquent un espace plus important

4 ADULTES : 3 ENSEIGNANTS ET 1 CPC RESPONSABLES ET ARBITRES DES 4 ATELIERS

Il est préférable de rajouter un atelier sportif (ultimate ou autre jeu traditionnel comme la passe à 10) pour que le nombre d'élèves par groupe reste aux environ de 7) Si toutefois, l'espace est trop contraint, un atelier d'échanges autour des affiches peut être conduit.

CHAQUE EQUIPE DEVRA FOURNIR (ATELIERS SPORTIFS) UN ARBITRE ASSISTANT QUI TOURNE DURANT LES 30 MN DE JEU

Ateliers	BALLE AU CAPITAINE	RELAIS	ULTIMATE	JEU DE L'OIE <i>4 groupes de joueurs</i>
1° rotation	EQUIPE BLEUE A EQUIPE ROUGE A	EQUIPE BLEUE B EQUIPE ROUGE B	EQUIPE JAUNE A EQUIPE VERTE A	EQUIPE VERTE B EQUIPE JAUNE B
2° rotation	EQUIPE VERTE A EQUIPE JAUNE A	EQUIPE VERTE B EQUIPE JAUNE B	EQUIPE BLEUE A EQUIPE ROUGE A	EQUIPE ROUGE B EQUIPE BLEUE B
3° rotation	EQUIPE ROUGE B EQUIPE JAUNE B	EQUIPE ROUGE A EQUIPE JAUNE A	EQUIPE VERTE B EQUIPE BLEUE B	EQUIPE BLEUE A EQUIPE VERTE A
4° rotation	EQUIPE BLEUE B EQUIPE VERTE B	EQUIPE BLEUE A EQUIPE VERTE A	EQUIPE ROUGE B EQUIPE JAUNE B	EQUIPE JAUNE A EQUIPE ROUGE A

LES PARENTS ACCOMPAGNATEURS SONT LA POUR SECONDER, PENSER A LES INFORMER DES REGLES, DU FONCTIONNEMENT ET DE LEUR ROLE PRECIS (EN AUCUN CAS ARBITRE).

Un match ou jeu de relais de 30mn environ avec **DEUX MI TEMPS 10 A 15MN** (match en aller retour contre la même équipe et mêmes arbitres)

RECAPITUALATIF

	1°rotation 30MN	2°rotation 30MN	3°rotation 30MN	4°rotation 30MN
Equipe A BLEU	BALLE AU CAPITAINE	ULTIMATE	JEU DE L'OIE	RELAIS
Equipe B BEU	RELAIS	JEU DE L'OIE	ULTIMATE	BALLE AU CAPITAINE
Equipe A ROUGE	BALLE AU CAPITAINE	ULTIMATE	RELAIS	JEU DE L'OIE
Equipe B ROUGE	RELAIS	JEU DE L'OIE	BALLE AU CAPITAINE	ULTIMATE
Equipe A VERT	ULTIMATE	BALLE AU CAPITAINE	JEU DE L'OIE	RELAIS
Equipe B VERT	JEU DE L'OIE	RELAIS	ULTIMATE	BALLE AU CAPITAINE
Equipe A JAUNE	ULTIMATE	BALLE AU CAPITAINE	RELAIS	JEU DE L'OIE
Equipe B JAUNE	JEU DE L'OIE	RELAIS	BALLE AU CAPITAINE	ULTIMATE

DES PROPOSITIONS DE CONTENUS DES JEUX

LES RELAIS

ORGANISATION

La ligne de départ et d'arrivée sont bien tracées au sol (craie ou utilisation de ligne déjà tracées).
Les parcours font 10 à 15 m de long, ils se situent dans un espace de 10 à 15m de large.
Le nombre d'objets à déménager doit être supérieur ou égal à 3 fois le nombre de participants.
Plusieurs parcours de relais sont possibles. Prévoir au moins deux parcours différents, il peut y avoir plusieurs manches.

REGLEMENT

- 1 juge donneur d'ordre. L'ordre de départ est double : la parole et un geste. Pour être plus visible il peut avoir un foulard à la main
 - ATTENTION + bras en l'air
 - PRET + bras horizontal
 - TOP + bras en bas

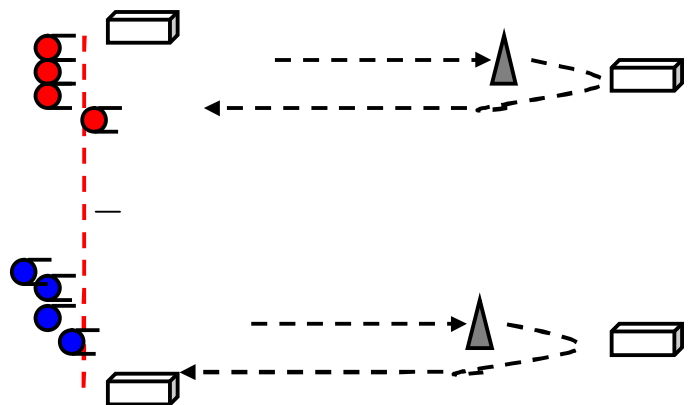
Ces 3 temps permettent aux élèves d'être attentifs

- 1 juge de ligne de départ (pour signaler les faux départ ou les élèves en au-delà de la ligne)
- 2 juges arbitres à l'arrivée
- 1 ou 2 juges notent les résultats (fiche, affiche).

DES EXEMPLES DE PARCOURS RELAIS

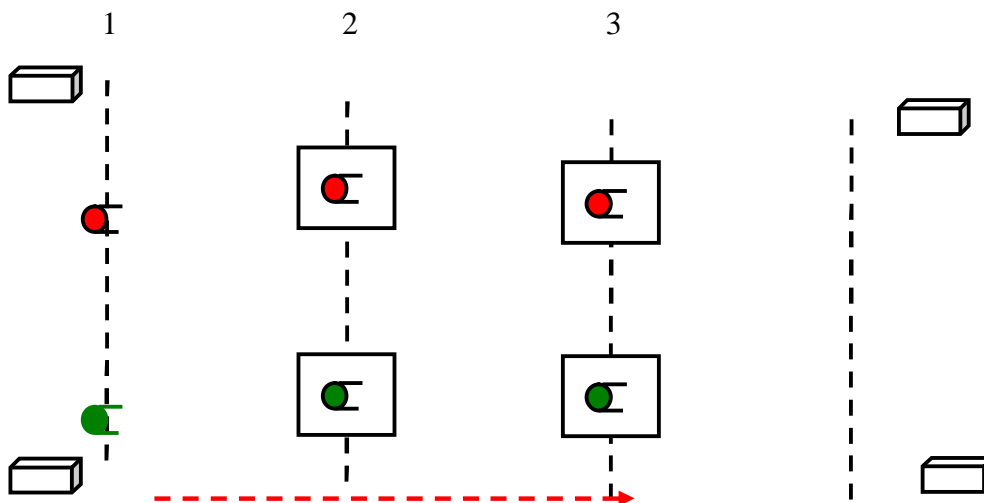
- RELAIS EN ALLER RETOUR

Aller chercher un objet, le ramener, remplir la caisse



- RELAIS DEMENAGEURS

Dans chaque équipe, 1 porte un objet dans la maison de 2 qui le porte dans la maison de 3 .et ainsi de suite...

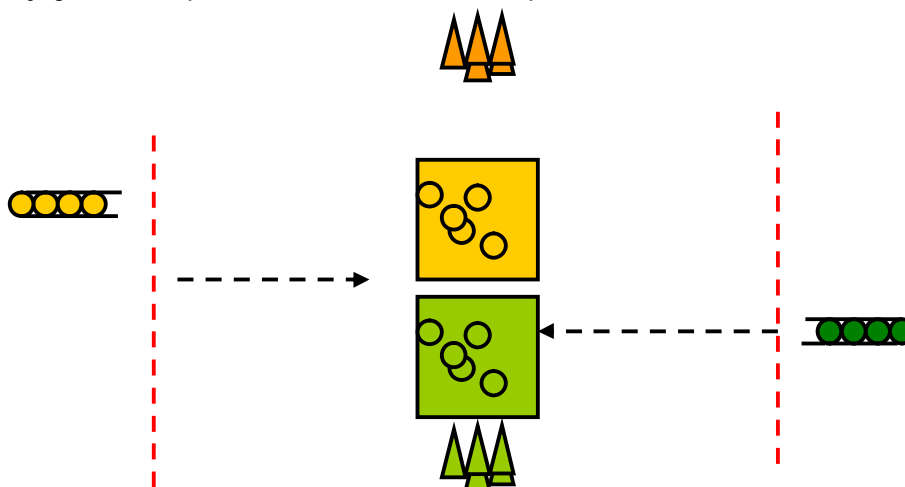


Variable : une équipe remplit son coffre pendant que l'équipe adverse le lui vide (un seul objet transporté par voyage) et réciproquement

- **RELAIS HABILITE**

Au milieu du parcours, chaque joueur doit faire une épreuve réussie : abattre une quille, lancer des anneaux, lancer une balle dans une caisse.....

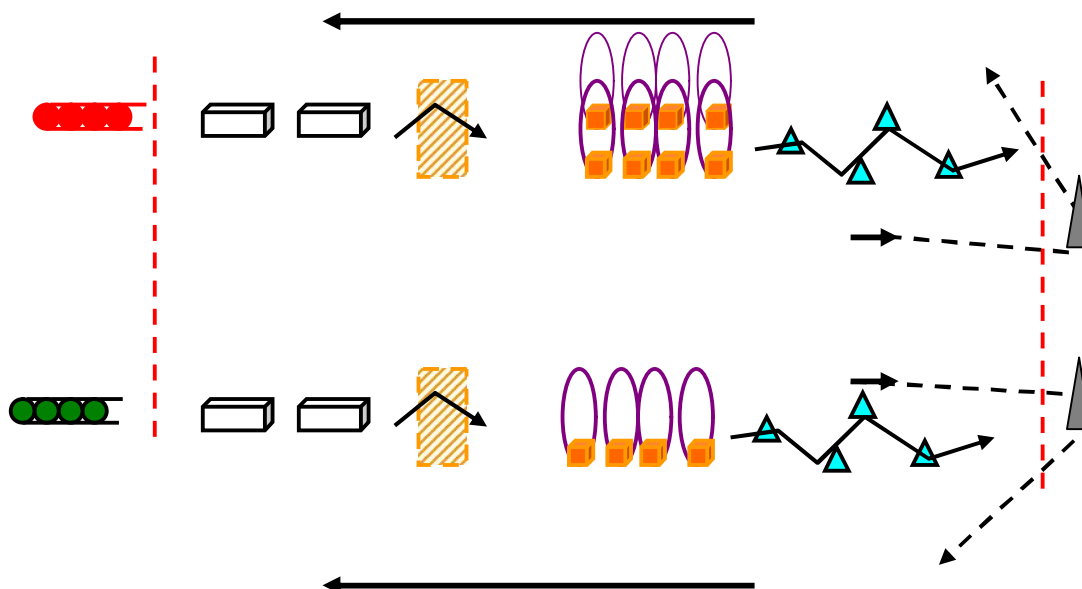
Prévoir des juges arbitre pour vérifier la validité de l'épreuve.



- **RELAIS « MULTI LOCOMOTION »**

Au cours du parcours, réaliser différentes actions ou utiliser différentes locomotions (quadrupédie, obstacles, sauts, slaloms, revenir en ligne droite sur le coté

Prévoir des juges arbitre pour vérifier la validité des locomotions utilisées.



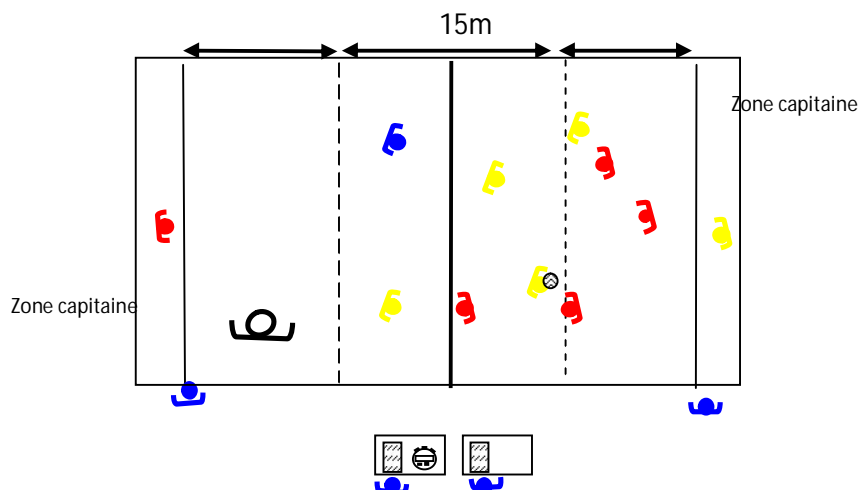
JEU: LA BALLE AU CAPITAINE.²

MATÉRIEL

Ballons adaptés à l'âge des enfants, souples et pas trop gros, chasubles de couleurs.

DISPOSITIF DU TERRAIN

Terrain délimité de 20 m sur 10m, la zone du capitaine est sur toute la longueur et de 2m environ de largeur.



BUT du JEU

Pour les attaquants : transmettre la balle à son capitaine qui doit rester dans sa zone avec le droit de s'y déplacer. Celui qui a fait la passe au capitaine devient capitaine

GAIN

Le point est marqué quand le joueur fait une passe à son capitaine qui doit bloquer la balle. Sinon la balle est donnée à l'adversaire et il n'y a pas point.

DUREE du JEU

2 périodes de 6 min maxi

REGLES DU JEU

- Le ballon est joué exclusivement à la main
- L'engagement se fait au centre du terrain au début de chacune des mi-temps.
- Après une passe au capitaine réussie, la remise en jeu se fait au centre du terrain par l'équipe qui a perdu le point.
- Le joueur qui a le ballon n'a pas le droit de se déplacer (possibilité de dribble au CE1). C'est l'adulte qui juge le marcher, règle à appliquer avec souplesse pour permettre le déroulement du jeu.
- Un espace de jeu de 1 mètre environ sera demandé autour du porteur de ballon ce qui interdit les contacts physiques.
- Le ballon ne peut pas être tenu en mains pendant plus de 10 secondes.
- Le ballon ne peut pas être joué avec le pied et ne peut pas être pris des mains
- Ne pas sortir des limites du terrain avec le ballon, il est remis en jeu à la main à l'endroit de la sortie, par l'équipe qui n'a pas sorti le ballon.
- Il est interdit de pénétrer dans la zone du capitaine.

Variable : Tous capitaines. L'équipe qui l'emporte est la première où tous les membres de l'équipe sont passés capitaine.

² Réf au document USEP Rencontre cycle 2

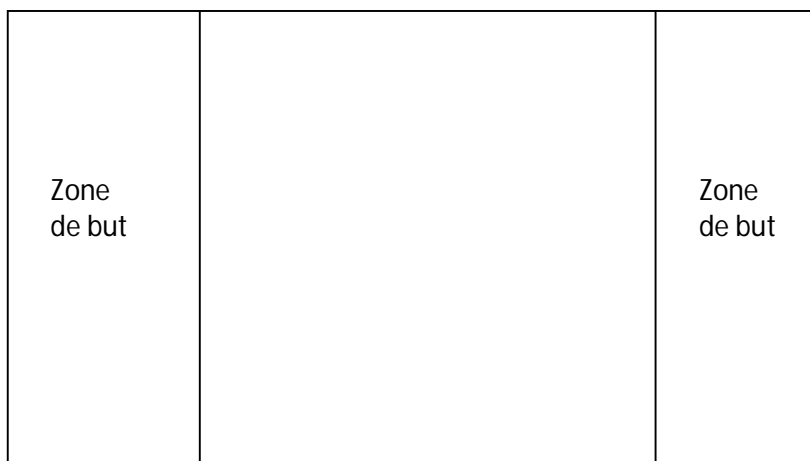
JEU : L'ULTIMATE

MATÉRIEL

Frisbee adaptés à l'âge des enfants, souples et pas trop gros, chasubles.

DISPOSITIF DU TERRAIN

Terrain délimité de 40 m sur 20m, la zone de but est égale au quart de la longueur



BUT du JEU

Pour les attaquants : se faire des passes pour amener le frisbee dans la zone de but adverse.

GAIN

Le point est marqué quand le joueur fait une passe convenablement réceptionnée à un de ses partenaires situé dans la zone de but adverse.

DUREE du JEU

2 périodes de 6 min maxi

REGLES DU JEU

- L'engagement se fait en début de période ou après le marquage d'un point toujours d'une zone de but, l'équipe qui a le frisbee doit l'envoyer le plus loin possible en direction de la zone de but adverse.
- Pour engager chaque équipe est placée derrière la ligne de zone de but.
- Après un point, l'équipe qui vient de marquer retourne dans sa zone de but et le remet en jeu.
- Quand le frisbee tombe, il est donné à l'adversaire à l'endroit de l'impact au sol.
- Quand il sort, il est remis en jeu à la main à l'endroit de la sortie, par l'équipe qui ne l'a pas sorti.
- Le lanceur n'a pas le droit de se déplacer avec le frisbee, le frisbee doit être déplacé par des passes.
- Un espace de jeu de 1 mètre environ sera demandé autour du porteur du frisbee ce qui interdit les contacts physiques.
- Le frisbee ne peut pas être tenu en mains pendant plus de 10 secondes.
- Les joueurs se déplacent librement sans frisbee sur tout le terrain y compris dans les zones de but
- Le frisbee revient à l'équipe adverse quand il tombe au sol ou touche un objet hors du terrain (poteau) ou qu'il est intercepté

Des remarques

L'ultimate est intéressant car il peut se jouer en auto arbitrage. Ce sont les joueurs qui annoncent les fautes en criant « fautes ». Le jeu s'arrête alors et le litige est réglé par l'arbitre et ses assistants.

Il faut au départ inciter les élèves à réduire les distances entre les passes et à être précis, sinon le frisbee tombe souvent.

LE JEU DE L'OIE (grille en annexe)

6 TYPES DE QUESTIONS pour le cycle 3, 4 pour le cycle 2 (sans Jo et sans vie associative)

Le vocabulaire de l'EPS et des activités sportives	Vocabulaire	La sécurité, la santé	
Les Jeux Olympiques		Les règles et règlements	
Les activités sportives		La Vie associative, l'association sportive	

DEUX DIFFICULTES DANS CHAQUE QUESTION

Chaque question a deux degrés de difficultés + **vert** ET ++ **rouge**

Les difficultés sont gérées par l'adulte pour réguler le temps et la participation des élèves

2 RESPONSABLES ADULTES

Matériel nécessaire

Au moins

- des cartes avec 1 question et 3 propositions de réponses
- 4 jeux de l'oie cartonnés
- 4 dés
- 4 jetons à avancer
- 4 tables avec des chaises
- Un chronomètre
- 4 plateaux (couverts de boîtes de chaussure) pour lancer le dé

But

Faire avancer son jeton jusqu'à la case « arrivée » en lançant le dé, tout en répondant à des questions. Arriver le plus vite possible.

Déroulement et Règles

- Le nombre de joueurs est variable de 3 à 5.
- Les joueurs lanceront à tour de rôle le dé dans l'équipe.
- Lancer le dé pour arriver sur une case : répondre à la question correspondante
- Les adultes posent les questions à la demande et vérifient la réponse ; 2 adultes pour 2 groupes.
- Le jeu est en équipe, les joueurs réfléchissent et se concertent avant de donner une réponse : **TOUTE REPONSE DONNEE COMPTE**
 - Si la réponse est inexacte on reste sur place
 - Si la réponse est juste on avance son dé et on rejoue