

RENCONTRES SPORTIVES ASSOCIATIVES USEP



Jeux traditionnels et collectifs

GS - cycles 2 et 3



Le plaisir de jouer tous ensemble !!!



USEP 93

**8, rue Claude Bernard
93008 Bobigny Cedex**

Tél : 01 43 93 70 97

www.seinesaintdenis.comite.usep.org

@Usep93

Association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901

SIRET N° 399 222 199 00032

Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré

Fédération sportive scolaire de

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire

Documents d'appui

Sur les sites :

USEP national (Ressources Pédagogiques) :
<https://usep.org/index.php/2017/02/06/jeuxtrad/>

USEP 93 (Site Officiel) :
<https://seinesaintdenis.comite.usep.org/ressources-pedagogiques-rencontres-usep-93/>

DSDEN 93 (Carnets de progrès - Jeux collectifs) :
<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?rubrique1431>

Les classes USEPIENNES participantes s'engagent à :

- Pratiquer un cycle d'apprentissage en **jeux traditionnels et collectifs** en amont de la rencontre.
- Impliquer les enfants dans la tenue des rôles sociaux au cours du cycle d'apprentissage.
- Respecter l'organisation de la rencontre telle qu'elle aura été prévue.
- **Venir en tenue de sport obligatoirement !!!**
- Venir avec **2 adultes au minimum**.
- Ne pas oublier la **trousse à pharmacie et les fiches de renseignements des élèves**. Il s'agit d'une sortie occasionnelle. Chaque enseignant aura vérifié les assurances de chaque élève, obligation de l'assurance « responsabilité civile et individuelle-accidents corporels ».
- Ces assurances ne sont pas nécessaires pour les élèves licenciés à l'USEP.

L'USEP 93 s'engage à :

- Organiser la rencontre.
- Fournir le matériel nécessaire pour la rencontre.
- Communiquer via les réseaux sociaux et le site internet.
- Remettre un diplôme.

Météo :

Prévoir une tenue adaptée à tout changement climatique.

Transport :

Le transport est à la charge de l'école et de l'enseignant.



Il est possible pour les classes de manger avant ou après la rencontre. Pensez à travailler sur le pique-nique zéro déchet avec vos élèves.

Attendus de fin de cycle :

A la suite de la mise en place d'un cycle en EPS, **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**

Cycle 2

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Cycle 3

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (Joueur, Arbitre et Observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Présentation de la rencontre :

La rencontre sportive associative **jeux collectifs** avec l'USEP 93, c'est :

- Une rencontre de 2 heures pour 3 classes inscrites sur le site.
- Un mélange des élèves des 3 classes en plusieurs équipes et une répartition sur les situations par les éducateurs de l'USEP 93.
- La participation par équipe aux situations suivantes :

GS/CP	CE/CM
Le parachute Les déménageurs Les lapins-carottes	Balle au capitaine L'horloge Eperviers Poules, renards, vipères

- Un temps protocolaire avec la remise des diplômes en fin de rencontre.
- Une sensibilisation proposée aux élèves à l'outil USEP « l'attitude santé » :

[Attitude santé Maternelle](#) [Attitude santé Cycle 2](#) [Attitude santé Cycle 3](#)

Les ateliers pour les GS/CP

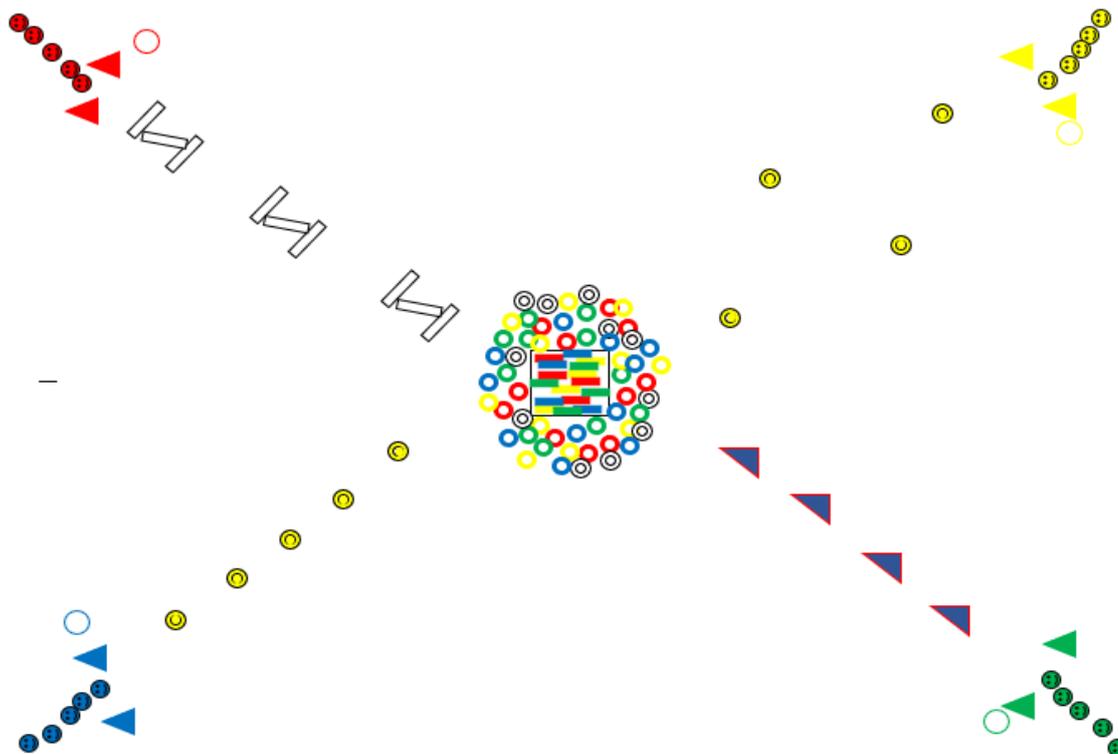
Le parachute

But	Organisation	Consignes
<p>Pour les pêcheurs, attraper le plus grand nombre de poissons.</p> <p>Pour les poissons, attraper le plus grand nombre d'appâts (petits objets, anneaux, foulards, coupelles) sans se faire attraper par les pêcheurs.</p>	<p>Une équipe en cercle maintient le parachute. (Les pêcheurs).</p> <p>Une équipe à l'extérieur du parachute. (Les poissons). Des objets doivent être disposés sous le parachute. (Les appâts).</p> <p>Pour les maternelles, démarrer l'activité sans appâts.</p>	<p>Les pêcheurs devront chanter une chanson en gardant le filet en l'air. Dès qu'ils ne chantent plus, les pêcheurs baissent le filet afin de pêcher le maximum de poissons. Les poissons doivent passer sous le filet sans se faire attraper et récupérer le plus grand nombre d'appâts.</p>
Variantes		
<p>Pour les pêcheurs, augmenter ou diminuer le temps avant la pêche.</p> <p>Pour les poissons, faire un minimum ou un maximum de passages. (Exemple : faire cinq passages minimum).</p> <p>Enlever ou rajouter des appâts.</p> <p>Chanter une suite numérique et/ou chanter une autre comptine.</p>		



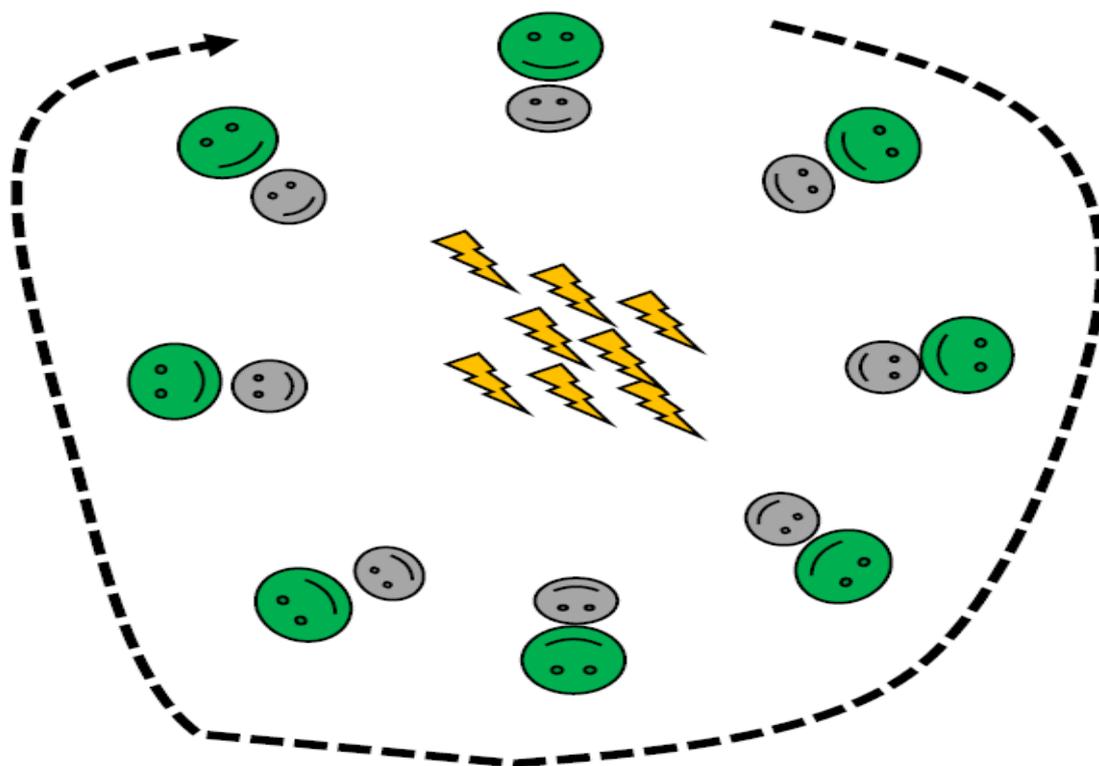
Les déménageurs

But	Organisation	Consignes
Remplir sa réserve le plus rapidement possible avec le plus grand nombre d'objets.	Plusieurs équipes placées aux quatre coins du terrain. Une multitude d'objets différents, à équidistance des équipes, est placée au centre du terrain. Des dossards pour différencier les équipes. Des plots pour délimiter l'espace. Une réserve commune et un cerceau par équipe pour stocker les objets récupérés.	Les joueurs de chaque équipe, chacun leurs tours, doivent transporter tous les objets qui se trouvent dans la réserve commune jusqu'à leurs cerceaux se trouvant dans leur maison. Les joueurs ne peuvent prendre qu'un seul objet à la fois.
Variantes		
Augmenter ou diminuer la distance entre la réserve commune et la réserve de son équipe. Ne prendre que des objets d'une même couleur par équipe. Prendre des objets en fonction de leur forme préalablement annoncée par le meneur de jeu. Mettre en place des slaloms, des haies, des parcours de plots. (Voir schéma).		



Les lapins-carottes

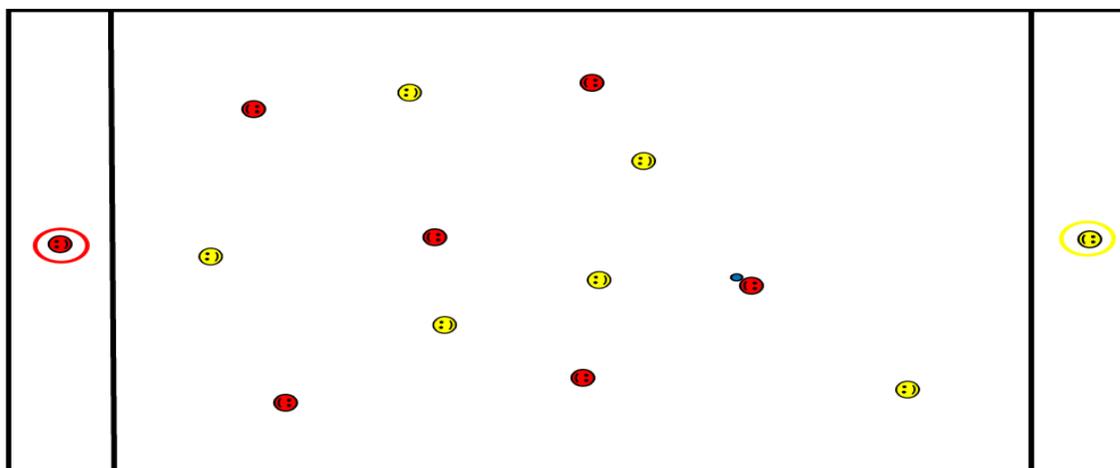
But	Organisation	Consignes
Pour les lapins, récupérer une carotte.	<p>Une équipe debout en cercle. (Les arbres).</p> <p>Une équipe assise devant les arbres. (Les lapins).</p> <p>Placer des objets à transporter au centre du cercle (foulards, anneaux etc.) symbolisant les carottes.</p>	<p>Les lapins doivent sortir du terrier en passant entre les racines de l'arbre (jambes écartées du camarade), faire le tour de la forêt (les arbres sont en cercle), puis retourner au terrier en repassant entre les racines de l'arbre et prendre une carotte dans la clairière.</p> <p>Les lapins doivent tous courir dans le même sens.</p>
Variantes		
<p>Rétrécir ou agrandir le cercle des arbres.</p> <p>Mettre autant de carottes que de lapins.</p> <p>Mettre une carotte de moins que le nombre de lapins à chaque tour.</p> <p>Varié les modes de déplacements autour de la forêt (cloche pieds, 4 pattes etc.)</p> <p>Augmenter le nombre de tour.</p> <p>Changer de sens.</p> <p>Enlever une ou plusieurs carottes.</p>		



Les ateliers pour les CE/CM

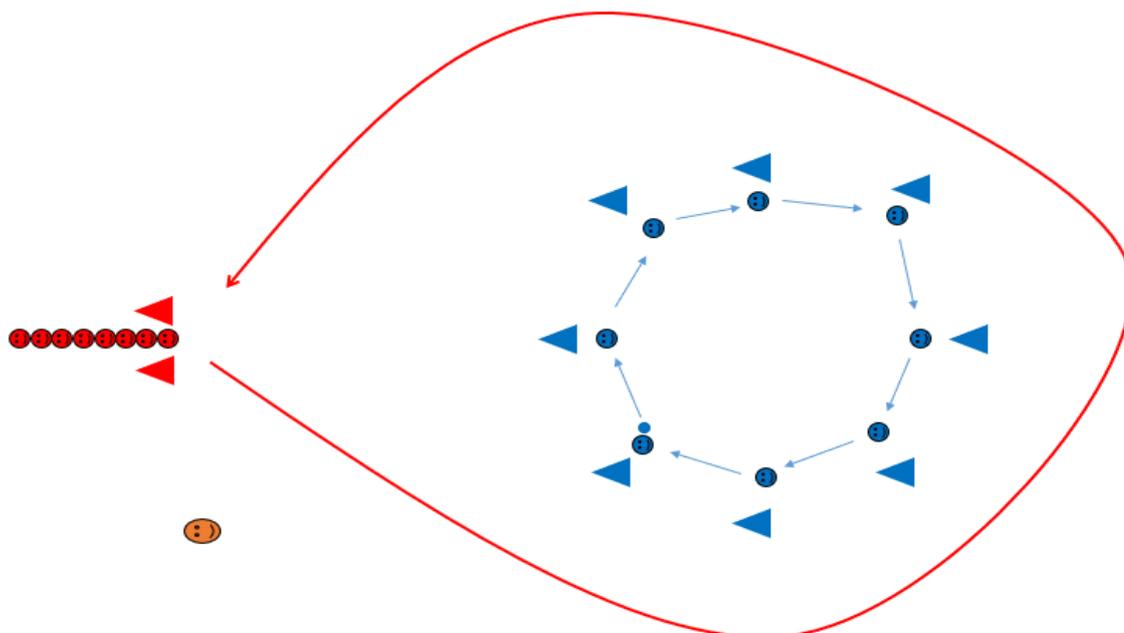
Balle au capitaine

But	Organisation	Consignes
<p>En utilisant les règles du handball sans dribble, réussir à faire une passe précise à son capitaine. Celui-ci ne peut sortir du cerceau pour récupérer la balle.</p>	<p>Terrain matérialisé par des plots (20 X 15) et une zone d'en-but de 3 mètres.</p> <p>2 équipes de 4, 5, 6 ou de 7 joueurs.</p> <p>1 cerceau placé au centre de chaque zone d'en-but.</p>	<p>Un capitaine est désigné par équipe et va se placer à l'intérieur du cerceau adverse.</p> <p>Aucun joueur ne peut pénétrer dans les zones d'en-but.</p> <p>Le porteur de balle ne peut se déplacer avec le ballon dans les mains : il doit progresser en passes.</p> <p>Si le ballon est récupéré sans rebond par le capitaine, l'équipe marque un point.</p> <p>Alors, l'équipe adverse engage devant sa zone et laisse le temps à l'équipe qui vient de marquer, de regagner son camp.</p> <p>Une touche est jouée à l'endroit où le ballon est sorti du terrain par l'équipe qui ne l'a pas touché en dernier.</p> <p>Interdiction d'arracher la balle des mains de l'adversaire.</p> <p>Respect des 2 mètres de distance du porteur de balle pour les remises en jeu.</p>
Variantes		
<p>Laisser la possibilité au capitaine de se déplacer dans toute la zone d'en-but.</p> <p>Jouer au ballon poteau : faire tomber une cible à la place de transmettre la balle au capitaine.</p>		



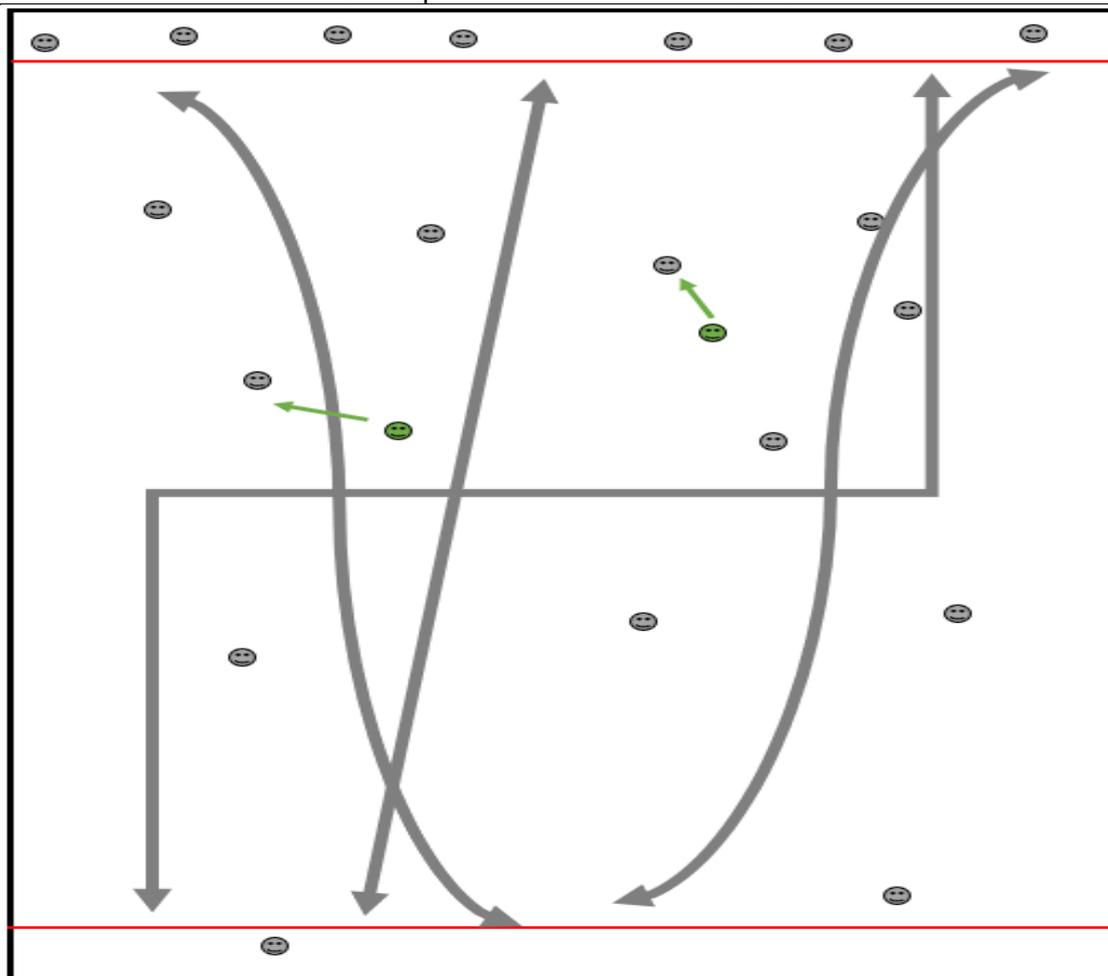
L'horloge

But	Organisation	Consignes
<p>Pour l'équipe des passeurs, placée en cercle, faire le plus grand nombre de passes.</p> <p>Pour l'équipe des coureurs, qui tourne autour du cercle, courir chacun son tour le plus vite possible pour arrêter les passes.</p>	<p>2 équipes par terrain.</p> <p>Une équipe en cercle avec une balle, élèves distants de 1.50 m. (Les passeurs).</p> <p>Une équipe avec une balle en colonne aux plots de départ. (Les coureurs).</p>	<p>Au signal, les passeurs doivent faire un maximum de passes jusqu'au signal de fin de l'équipe des coureurs.</p> <p>Au même signal, les coureurs doivent faire le tour du cercle jusqu'à ce que l'ensemble des joueurs ait effectué le parcours.</p> <p>A la fin du dernier passage, l'équipe des coureurs doit donner le signal de fin pour l'équipe des passeurs.</p>
Variantes		
<p>Raccourcir ou rallonger les distances de passes.</p> <p>Demander aux élèves de dribbler, de se passer la balle autour de la taille, de tenir la balle en course au-dessus de la tête, autour du dos, les bras levés.</p> <p style="padding-left: 40px;">Dribbler main opposée.</p> <p style="padding-left: 40px;">Varier les passes (Passes à rebonds etc.)</p> <p style="padding-left: 40px;">Rajouter une balle dans le cercle.</p> <p style="padding-left: 40px;">Positionner trois passeurs fixes autour du cercle pour favoriser le passe et va.</p>		



Eperviers

But	Organisation	Consignes
Pour les éperviers, traverser le terrain sans se faire toucher par les chasseurs et essayer d'être le dernier élève à se faire toucher.	Mettre un ou plusieurs chasseurs au milieu du terrain, tous les autres élèves sont des éperviers placés dans leurs maisons à une extrémité du terrain.	Au signal, tous les élèves éperviers doivent se rendre en courant dans leur maison située de l'autre côté du terrain. Les chasseurs doivent toucher un maximum d'éperviers.
Variantes		
Augmenter ou réduire la taille du terrain, la taille des maisons. Augmenter ou diminuer le nombre de chasseurs au début du jeu. Introduire un ballon par épervier. Jouer par deux en se tenant la main.		



Poules - Renards - Vipères

But	Organisation	Consignes
<p>Le but du jeu est le même pour chaque équipe : ne pas se faire toucher par l'équipe « Prédatrice » et toucher l'équipe « Proie ».</p> <p>L'équipe qui gagne est celle qui a réussi à attraper tous les enfants de l'équipe « Proie ».</p> <p>Chaque équipe est « Prédatrice » et « Proie » en même temps.</p>	<p>Il y a trois équipes. (Rouge, jaune et Vert).</p> <p>Chaque équipe est dans son cercle de plots : les cercles forment un triangle espacé de plusieurs mètres. (10m ou +).</p>	<p>Qui mange qui ?</p> <p>Le renard mange la poule. La poule mange la vipère. La vipère mange la poule.</p> <p>Au signal, tous les élèves doivent sortir de leurs cercles pour aller toucher leurs proies sans se faire toucher par leurs prédateurs.</p>
Variantes		
<p>Réduire ou augmenter les dimensions du terrain et des maisons.</p> <p>Réduire ou augmenter le nombre de joueurs par équipes.</p> <p>Rajouter un camp BLEU que l'on peut appeler les lions : ils ne peuvent se faire toucher par aucune autre équipe et peuvent toucher n'importe quelle équipe.</p> <p>Déterminer un temps maximum dans sa maison.</p>		

