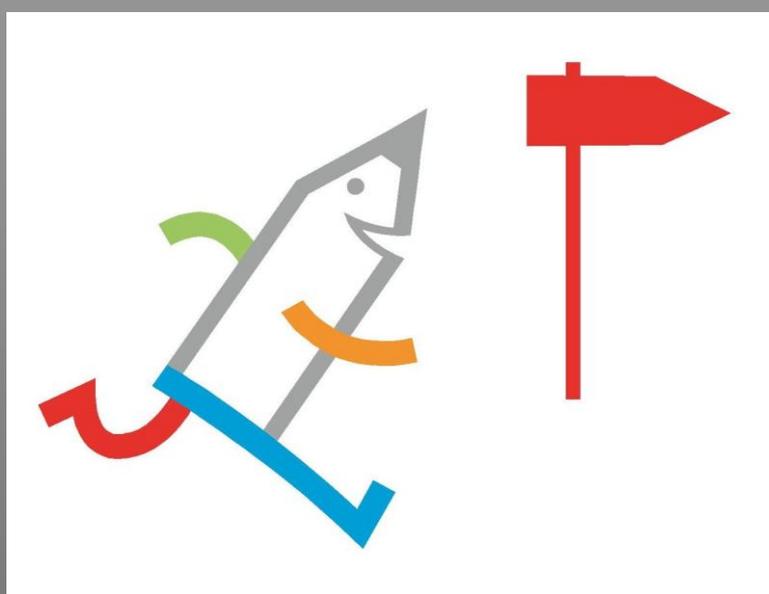


RENCONTRES SPORTIVES  
ASSOCIATIVES USEP



Défi du Bois de la Poudrerie  
CE2 – CM1 – CM2



LOCAL DE LA PREVENTION MAIF  
ALLEE EUGENE BURLLOT - PARKING DU PARC  
93410 VAUJOURS



**USEP 93**

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

Tél : 01 43 93 70 97

[www.seinesaintdenis.comite.usep.org](http://www.seinesaintdenis.comite.usep.org)

@Usep93

Association régie par la loi du 1<sup>er</sup> 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 - Course d'orientation) :

<https://usep.org/index.php/2017/09/06/orencontre/>

USEP 93 (Site Départemental Officiel) :

<https://seinesaintdenis.comite.usep.org/ressources-pedagogiques-rencontres-usep-93/>

DSDEN 93 (Carnets de progrès - Jeux du patrimoine - Activités d'orientation) :

<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article5589>

<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article5726>

### Les classes USEPIENNES participantes s'engagent à :

- Préparer les activités d'orientation et lire les documents sur les jeux du patrimoine.
- Préparer les trois jeux proposés (Poule, renard, vipère - Le Drapeau - La balle au capitaine).
- 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 obligatoirement avec une tenue de sport !!!**
- Venir avec **2 adultes au minimum (pour l'orientation)**.
- 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.



**Prévoir un pique-nique le jour de 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, **adapter ses déplacements à des environnements variés.**

#### Cycle 2

- Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel.
- L'espace est aménagé et sécurisé.
- Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.

#### Cycle 3

- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel, aménagé ou artificiel.
- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'applique à chaque environnement.
- Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.

### Présentation de la rencontre :

La rencontre découverte sportive associative du **défi du bois de la Poudrerie** avec l'USEP 93, c'est :

- Un temps d'accueil de 4 classes (du CE2 au CM2) participantes à partir de 9h30. 2 classes participeront au défi (Jeux du patrimoine et activité d'orientation) le matin et 2 classes se rencontreront en autonomie sur les 3 jeux collectifs. Les classes changeront de jeux à la pause du déjeuner.
- Un temps protocolaire avec la remise des diplômes à la fin de la rencontre.
- Le matériel pour les jeux collectifs sera mis à disposition des enseignants près du local de la prévention MAIF.

### Contenus des ateliers gérés par l'USEP 93 :

| Activité proposée                              | Course d'orientation  | Jeux du Patrimoine  |
|--|---|---|
| <b>Rencontre découverte</b>                    |   |   |
| <b>PENDANT</b>                                 |   |   |
| <b>Objectifs</b>                               | Effectuer un parcours à partir d'indices photographiques et/ ou directionnels, prélever des indices et/ou répondre à des questions.                         | Après présentation des règles affichées, découvrir des jeux d'adresse ou de stratégie et se défier.                             |
| <b>Organisation</b>                            | Classes ensemble sur le même site :<br>Chaque classe est partagée en plusieurs équipes.<br>Chaque équipe est encadrée par l'un des adultes accompagnateurs. | 2 $\frac{1}{2}$ classes ensemble sur le même site.<br>Les élèves des classes sont mélangés et partagés en équipes de 2 joueurs. |
| <b>APRES</b>                                   |   |   |
| <b>Continuité du projet après la rencontre</b> | Effectuer des jeux d'orientation dans d'autres lieux, sous d'autres formes.   | Approfondir l'étude du document sur les jeux du patrimoine.   |

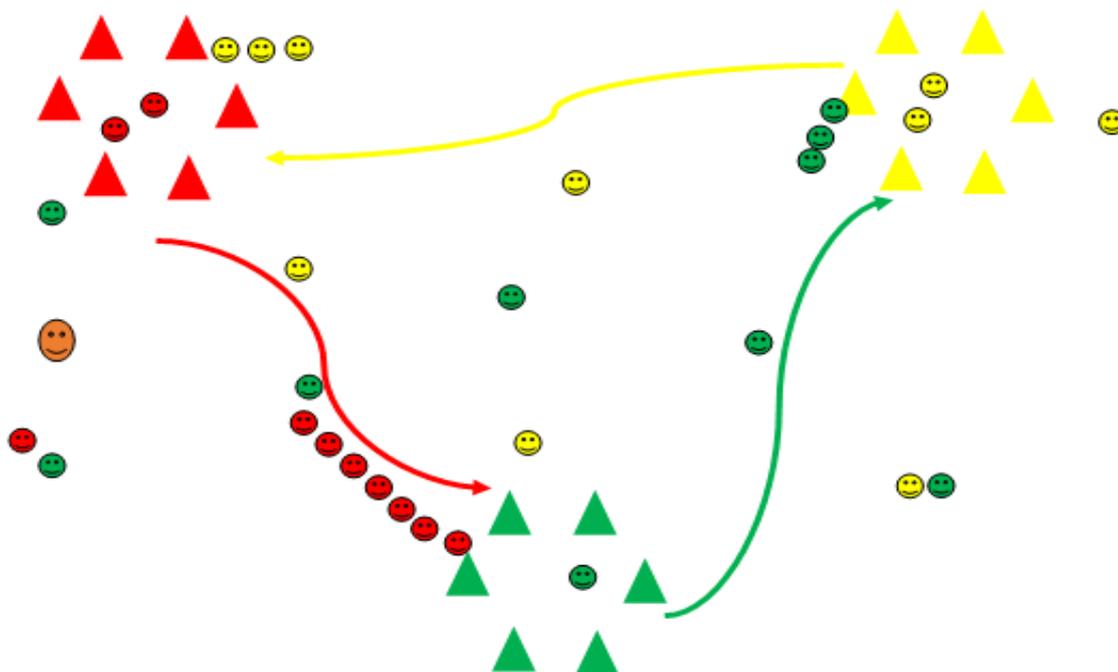
### Contenus des ateliers en autonomie :

Pendant la demi-journée en autonomie, l'USEP 93 vous propose 3 activités collectives (Poules-Renards-Vipères, balle au capitaine ou le drapeau).

| Activité proposée                                     | Jeux collectifs  |
|---|--|
| <b>AVANT</b>  |  |
| <b>Objectifs</b>                                      | Prendre connaissances des jeux avant la rencontre et les pratiquer à l'école.  |
| <b>PENDANT</b>  |  |
| <b>Organisation générale</b>                          | Les 2 classes sont sur le même lieu d'activité, elles sont réparties en 2 groupes. Chaque enseignant gère un jeu avec plusieurs équipes. |
| <b>Organisation <u>Poules - Renards - Vipères</u></b> | 1 terrain avec 3 équipes.  |
| <b>Organisation <u>Balle au capitaine</u></b>         | 2 terrains avec 2 équipes par terrain.   |
| <b>Organisation <u>Drapeau</u></b>                    | 1 terrain avec 2 équipes.  |

## 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><b>Chaque équipe est « Prédatrice » et « Proie » en même temps.</b></p>  | <p>Il y a trois équipes. (<b>Rouge</b>, <b>jaune</b> et <b>Vert</b>).</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> |
| <b>Variantes</b>   |   |   |
| <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 <b>BLEU</b> 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> |   |   |

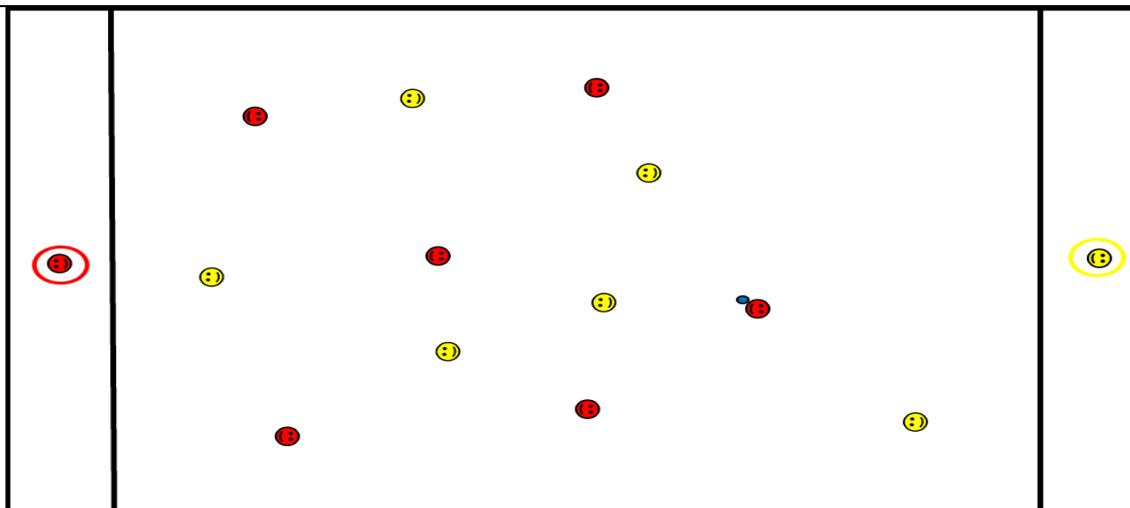


## Balle au capitaine

| 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> |

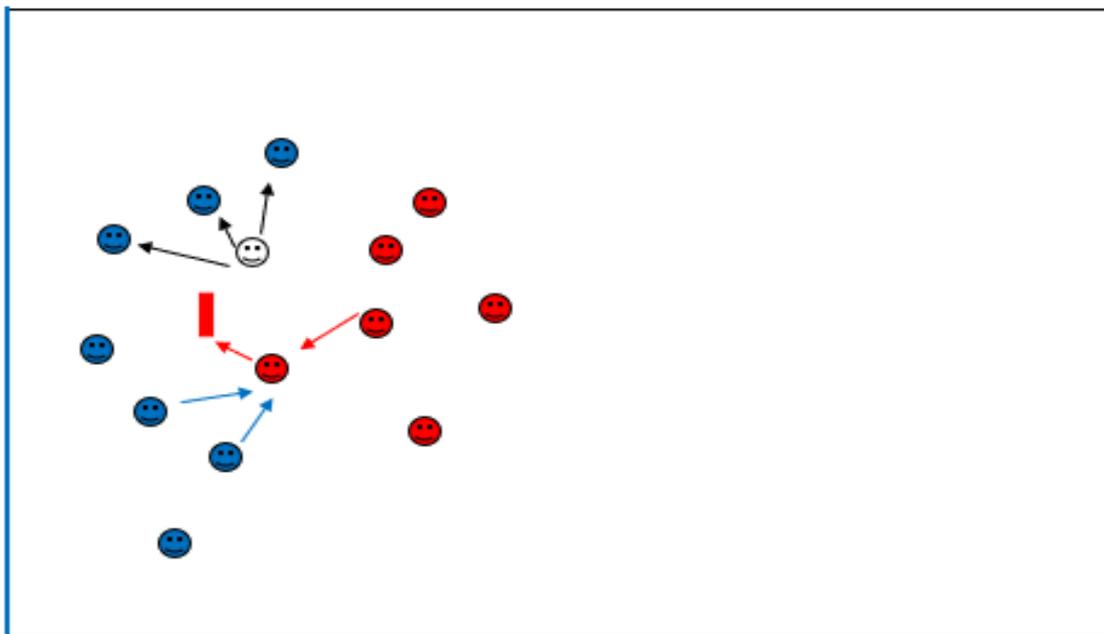
### Variantes

Laisser la possibilité au capitaine de se déplacer dans toute la zone d'en-but.  
 Jouer au ballon poteau : faire tomber une cible à la place de transmettre la balle au capitaine.



## Le Drapeau

| But   | Organisation   | Consignes   |
|---|--|---|
| <p>Les attaquants, aidés par leur cavalier (qui ne peut transporter le drapeau) cherchent à ramener celui-ci dans leur camp sans se faire toucher par les défenseurs.</p> | <p>2 équipes de 10 à 12 joueurs.<br/>Des plots pour matérialiser le terrain et les camps.<br/>1 fanion (le drapeau).<br/>1 foulard (ou brassard) pour le cavalier.</p> | <p>Le cavalier cri « charger » pour que le jeu commence.<br/>Les attaquants doivent rapporter le drapeau dans leur camp.<br/>Le cavalier est attaquant et il ne peut pas être touché. Il protège ses partenaires en touchant les défenseurs.<br/>Les défenseurs doivent toucher l'attaquant porteur du drapeau.<br/>Dès que l'on est touché, on est envoyé en prison.</p> |
| <b>Variantes</b>  |  |   |
| <p>Réduire et/ou augmenter la zone de jeu.<br/>Rajouter un cavalier.<br/>Les cavaliers peuvent se passer le drapeau de main en main.</p>                                  |  |   |



## Jeux du patrimoine

| Défi « Du Bois de la Poudrerie » : Les Jeux du Patrimoine                                 |                         |        |                |        |                         |        |                |        |
|---|-------------------------|--------|----------------|--------|-------------------------|--------|----------------|--------|
| <b>Un défi gagné = 3 points, un défi à égalité = 2 points et un défi perdu = 1 point.</b> |                         |        |                |        |                         |        |                |        |
| Prénoms :   |                         |        |                |        |                         |        |                |        |
|   | 1 <sup>ère</sup> partie |        |                |        | 2 <sup>ème</sup> partie |        |                |        |
|   | Mon équipe              |        | Equipe adverse |        | Mon équipe              |        | Equipe adverse |        |
|   | Scores                  | Points | Scores         | Points | Scores                  | Points | Scores         | Points |
| Jeu des quilles   |                         |        |                |        |                         |        |                |        |
| Jeu de la table à glisser   |                         |        |                |        |                         |        |                |        |
| Jeu des arcades   |                         |        |                |        |                         |        |                |        |
| Jeu de la grenouille  |                         |        |                |        |                         |        |                |        |
| Billard hollandais  |                         |        |                |        |                         |        |                |        |
| Billard japonais  |                         |        |                |        |                         |        |                |        |
| Triangle anneaux quilles  |                         |        |                |        |                         |        |                |        |
| Tune  |                         |        |                |        |                         |        |                |        |
| Table à élastique   |                         |        |                |        |                         |        |                |        |
| Pétanque « Cible au sol »   |                         |        |                |        |                         |        |                |        |
| Jeu de crosses  |                         |        |                |        |                         |        |                |        |
| Jeu du passe boules   |                         |        |                |        |                         |        |                |        |
| <b>Total points de mon équipe :</b>   |                         |        |                |        |                         |        |                |        |

**Plan du parc (Document Romain bureau)**

**Modifier tableau des scores jeux du patrimoine**