

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

@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 - 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
Rencontre découverte		
PENDANT		
Objectifs	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.
Organisation	Classes ensemble sur le même site : Chaque classe est partagée en plusieurs équipes. Chaque équipe est encadrée par l'un des adultes accompagnateurs.	2 $\frac{1}{2}$ classes ensemble sur le même site. Les élèves des classes sont mélangés et partagés en équipes de 2 joueurs.
APRES		
Continuité du projet après la rencontre	Effectuer des jeux d'orientation dans d'autres lieux, sous d'autres formes.	Approfondir l'étude du document sur les jeux du patrimoine.

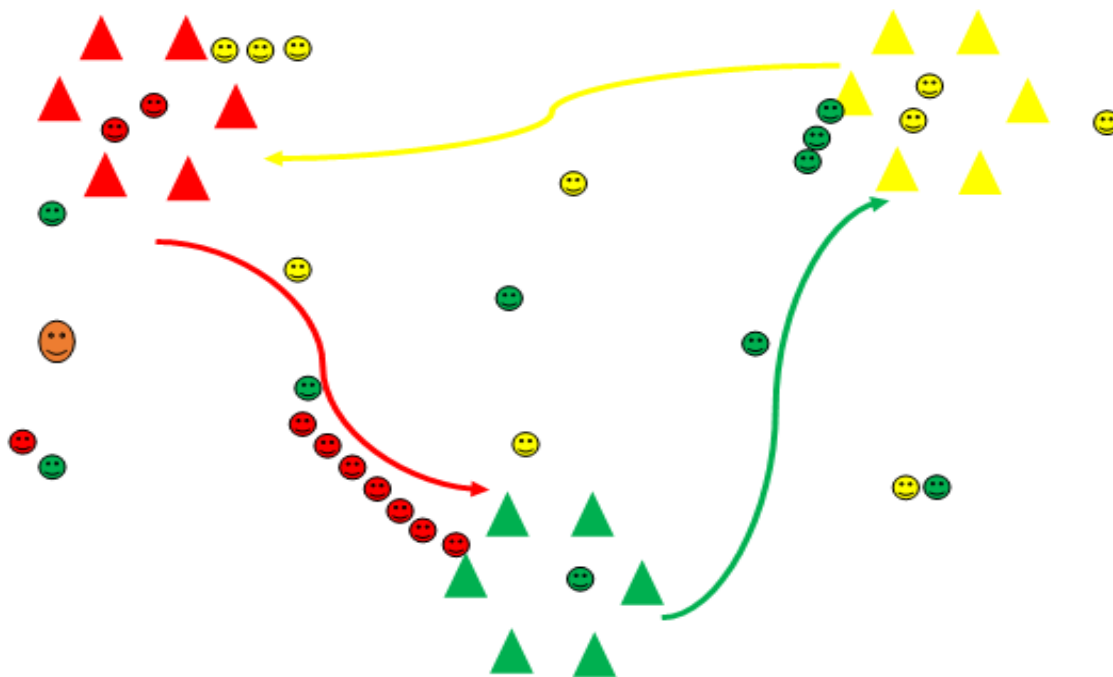
Contenus des ateliers en autonomie :

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

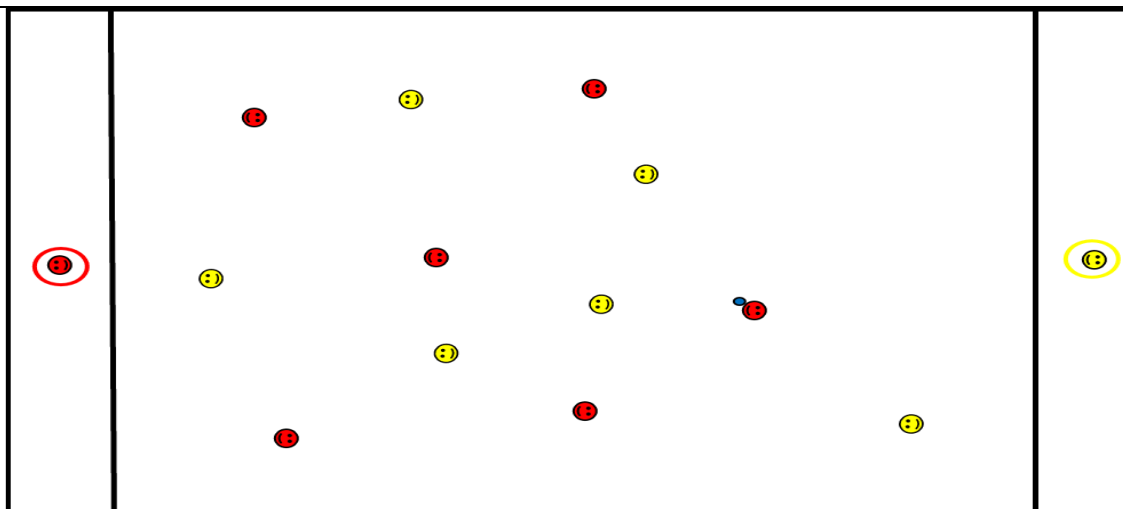


Balle au capitaine

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>

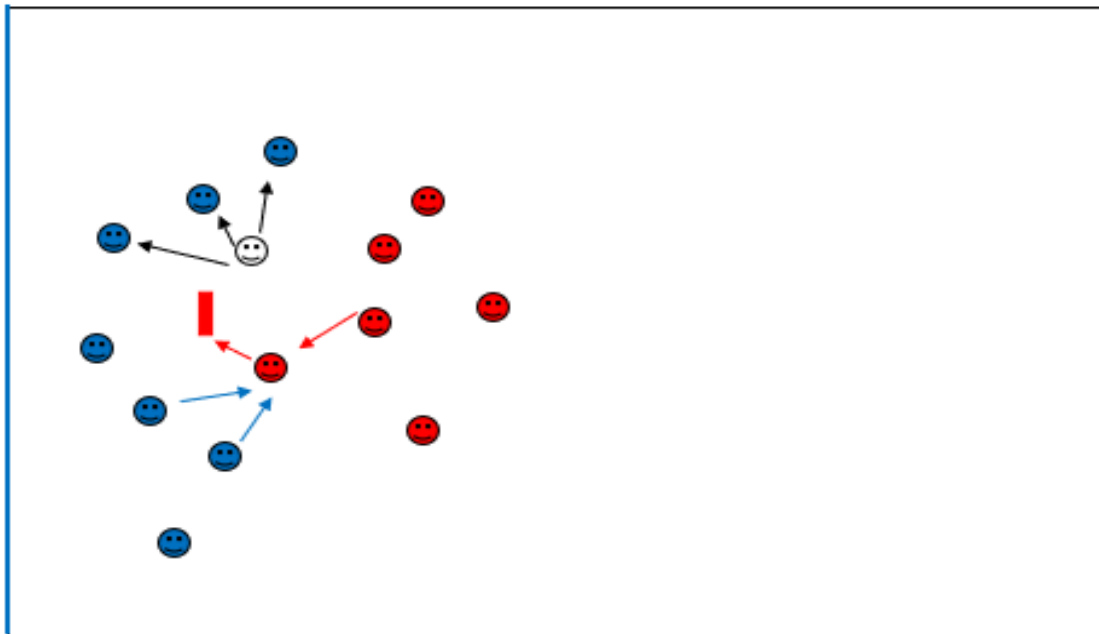
Variantes

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. Des plots pour matérialiser le terrain et les camps. 1 fanion (le drapeau). 1 foulard (ou brassard) pour le cavalier.</p>	<p>Le cavalier cri « charger » pour que le jeu commence. Les attaquants doivent rapporter le drapeau dans leur camp. Le cavalier est attaquant et il ne peut pas être touché. Il protège ses partenaires en touchant les défenseurs. Les défenseurs doivent toucher l'attaquant porteur du drapeau. Dès que l'on est touché, on est envoyé en prison.</p>
Variantes		
<p>Réduire et/ou augmenter la zone de jeu. Rajouter un cavalier. 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								
Un défi gagné = 3 points, un défi à égalité = 2 points et un défi perdu = 1 point.								
Prénoms :								
	1 ^{ère} partie				2 ^{ème} 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								
Total points de mon équipe :								

Plan du parc (Document Romain bureau)

Modifier tableau des scores jeux du patrimoine