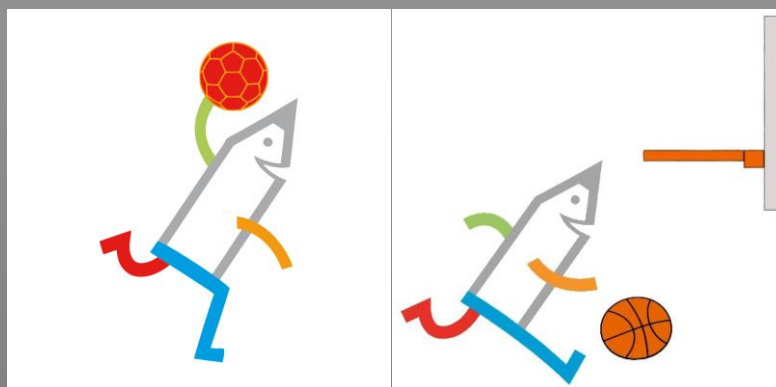


RENCONTRES SPORTIVES
ASSOCIATIVES USEP



Handball / Basketball Coopétitif
Cycles 2 et 3



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 nationale (Ressources Pédagogiques - Basket à l'école) :
<https://usep.org/index.php/2018/09/21/operation-basket-ecole/>

USEP 93 (Site Départemental 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 de **Handball** et de **Basketball** en amont de la rencontre.
- Sensibiliser les élèves au Coopétitif et notamment à l'utilisation des cartes en situation de référence.
- Impliquer les enfants dans la tenue des rôles sociaux au cours du cycle d'apprentissage.
- Respecter l'organisation (déroulement et horaires) de la rencontre telle qu'elle aura été prévue.
- **Venir obligatoirement en tenue de sport !!!**
- 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 **Handball / Basketball Coopétitif** 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 3 terrains par les éducateurs de l'USEP 93.
- Un **tournoi** de Handball Coopétitif et de Basketball Coopétitif.
- Un **atelier sur le Fair-Play**.
- Implication des élèves dans des rôles sociaux.
- 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 Cycle 2](#) [Attitude santé Cycle 3](#)

Handball Coopétitif

But	Organisation	Consignes
Marquer au moins un but de plus que l'équipe adverse dans un esprit fair-play avant la fin du temps imparti.	Chaque équipe est constituée de joueurs de champs (entre 4 et 6) et d'un gardien. Une balle.	L'engagement est déterminé par un tirage au sort. Il est effectué au centre du terrain. Les adversaires doivent être à 2 mètres. Dès qu'une équipe marque 2 buts de suite : le gardien adverse vient choisir une carte afin de changer les règles en fonction de la carte choisie (inconvenients ou avantages). Le choix de la carte se font en équipe en 30 secondes maximum. Une fois le choix effectué, le jeu redémarre par un engagement du gardien avec l'application immédiate de la nouvelle règle ou de l'annulation d'une carte.



LES CARTES DU DEFI COOPETITIF HANDBALL

<p>Handball coopétitif</p> <p>Carte 1</p> <p>Notre but est rétréci d'un mètre ou leur but est agrandi d'un mètre</p>	<p>Handball coopétitif</p> <p>Carte 2</p> <p>Toutes les remises en jeu sont pour notre équipe.</p>	<p>Handball coopétitif</p> <p>Carte 3</p> <p>Un joueur de l'équipe adverse (à désigner) n'a plus le droit de défendre.</p>
<p>Handball coopétitif</p> <p>Carte 4</p> <p>Le gardien adverse ne peut utiliser qu'une main (l'autre est dans le dos).</p>	<p>Handball coopétitif</p> <p>Carte 5</p> <p>Un joueur de l'équipe adverse (à désigner) n'a plus le droit de marquer.</p>	<p>Handball coopétitif</p> <p>Carte 6</p> <p>Annulation d'une carte.</p>



Direction des services départementaux de l'éducation nationale Seine-Saint-Denis



seine-saint-denis
LE DÉPARTEMENT

Basketball Coopétitif

But	Organisation	Consignes
<p>Marquer au moins un panier de plus que l'équipe adverse dans un esprit fair-play avant la fin du temps imparti.</p>	<p>Chaque équipe est constituée de joueurs de champs. (Entre 4 et 6). Un ballon.</p>	<p>L'engagement est déterminé par un entre deux au milieu du terrain. Les autres joueurs doivent être situés à 2 mètres de l'entre deux. Dès qu'une équipe marque 2 paniers de suite : le capitaine adverse vient choisir une carte afin de changer les règles en fonction de la carte choisie. Le choix de la carte se font en équipe en 30 secondes maximum. Une fois le choix effectué, le jeu redémarre par un engagement d'un joueur sous son panier avec l'application immédiate de la nouvelle règle ou de l'annulation d'une carte.</p>



LES CARTES DU DEFI COOPÉTITIF BASKETBALL

<p>Basketball coopétitif</p> <p>Carte 1</p> <p>Nous ne pouvons marquer des points qu'en réussissant des paniers (2 points)</p>	<p>Basketball coopétitif</p> <p>Carte 2</p> <p>Lors d'une attaque, nos trois joueurs doivent toucher le ballon avant de pouvoir tenter un panier.</p>	<p>Basketball coopétitif</p> <p>Carte 3</p> <p>Nous ne pouvons tirer qu'une fois par attaque.</p>
<p>Basketball coopétitif</p> <p>Carte 4</p> <p>Si vous marquez un panier, vous obtenez trois points.</p>	<p>Basketball coopétitif</p> <p>Carte 5</p> <p>Si vous touchez le cercle, vous obtenez deux points.</p>	<p>Basketball coopétitif</p> <p>Carte 6</p> <p>En cas de sorties de ballon, toutes les remises en jeu sont pour votre équipe.</p>



Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
Seine-Saint-Denis



seine-saint-denis
LE DÉPARTEMENT

Feuille de match pour un groupe Terrain :

Classe 1	Classe 2	Classe 3	Classe 4

Déroulement des matchs et points marqués

Match gagné : 3 points Match nul : 2 points Match perdu : 1 point

classe n°...	points marqués					contre classe n°...	points marqués				
	par équipe				total		par équipe				total
	A	B	C	D			A	B	C	D	
Classe 1						Classe 2					
Gestion: classe 3						Gestion: classe 3					
Classe 3						Classe 4					
Gestion: classe 1						Gestion: classe 1					
Classe 1						Classe 4					
Gestion: classe 2						Gestion: classe 2					
Classe 2						Classe 3					
Gestion: classe 4						Gestion: classe 4					
Classe 1						Classe 3					
Gestion: classe 2						Gestion: classe 2					
Classe 2						Classe 4					
Gestion: classe 1						Gestion: classe 1					

Résultats (points marqués à chaque match)

	Match 1	Match 2	Match 3	Total	Classement
Classe 1					
Classe 2					
Classe 3					
Classe 4					

A faire :

- Document Fair-play (Jeff)