



USEP 66

1 rue Michel Doutres
66000 Perpignan
Email : usep@laligue66.org
www.usep66.org
04 68 08 11 12

[RENCONTRE JEUX COLLECTIFS]

Dossier d'organisation de la rencontre

Cette rencontre USEP « Jeux collectifs » est une rencontre qui s'inscrira dans votre unité d'apprentissage liée au champ d'apprentissage 4 : **Conduire et maîtriser un affrontement collectif**

Les objectifs poursuivis lors de cette UA :

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.
- Accepter l'opposition et la coopération.
- S'adapter aux actions d'un adversaire.
- Coordonner des actions motrices simples.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

La répétition des jeux est importante pour que les élèves puissent se familiariser avec les activités, assimiler les règles de manière efficace et prendre plaisir à jouer.

La répétition d'un même jeu permet par ailleurs de faire participer activement le groupe à l'évolution de celui-ci.

D'une séance à l'autre, il est intéressant de prendre en compte les problèmes rencontrés et de solliciter les élèves afin qu'ils trouvent des solutions pour la prochaine fois.

De plus, la pratique régulière de ces jeux peut permettre à la classe de se constituer une forme de culture sportive commune. L'UA peut s'organiser en une dizaine de séances

Variables didactiques :

- **l'espace** : la réduction d'une surface de jeu permet aux joueurs d'avoir moins de distance à parcourir ou peut obliger les élèves à adapter leurs lancers ;

- **le temps** : il est possible d'adapter la durée du jeu, d'une manche, en fonction de l'effort que les élèves peuvent fournir ou non ;

- **le matériel** : l'enseignant doit préparer le matériel en quantité suffisante afin que les élèves puissent manipuler. Ce matériel doit être adapté à leurs capacités et à leur niveau d'habileté ;

- **le nombre de joueurs** : cette variable dépend de l'espace disponible et des objectifs que l'on cherche à faire atteindre aux élèves. Dans les jeux avec ballon, moins il y aura de joueurs et plus ces joueurs auront la balle en main. Dans un jeu de course poursuite, plus il y a d'attaquants et plus le jeu se complexifie pour les défenseurs.

La rencontre USEP sera un moyen de dynamiser votre UA.

Elle permettra aux élèves de réinvestir leurs acquis dans un nouveau contexte.

La rencontre USEP est également un moment où les élèves devront mettre en œuvre leurs compétences civiques et sociales afin de s'insérer dans une organisation spécifique, hors des murs de l'école.

4 jeux ont été retenus pour organiser la rencontre USEP

2 jeux traditionnels :

- ballon prisonnier, version 2.0
- la balobut

et

2 jeux pré-sportifs de type football :

- Béret-slalom
- Horloge

Les règles de ces 4 jeux sont en ligne sur la page de l'USEP66

Dans cette rencontre USEP, sur chaque demi-journée, vous serez fixes sur un terrain avec 4 équipes, dont une de votre classe. Avec l'aide d'un adulte accompagnateur, vous animerez les jeux pour ces équipes.

Organisation de la journée de rencontre USEP

1/ En téléchargeant le document « répartition des équipes et des responsabilités », vous prendrez connaissance des éléments suivants :

- les n° de terrain pour vos équipes.
- le n° de terrain que vous aurez en responsabilité.
- Merci de m'informer au plus tôt si vous repérez une erreur.

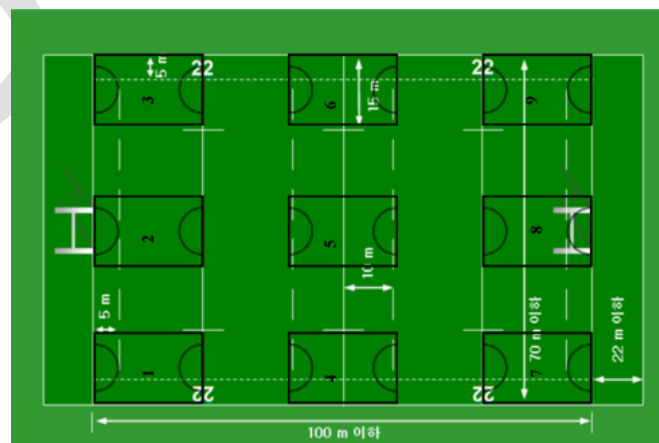
Le document pour les transports sera en ligne 15 jours avant la rencontre. La rencontre démarre à 10h00. (Briefing entre enseignants à 9h40)

Si vous pensez que l'éloignement de votre école ne permet d'arriver avant cet horaire, merci de nous en informer.

2/Pour votre journée de rencontre, prévoir :

- Au moins 2 parents accompagnateurs qui vous aideront dans la gestion de votre terrain. Pensez à leur donner connaissance du contenu de la rencontre avant le jour J.
- 2 ballons en mousse dense de [type handball taille 0 \(lien\)](#)
- 4 cerceaux
- 4 ballons de foot taille 3. [Exemple en lien.](#)
- Des chasubles pour les équipes de votre classe
- 1 chronomètre
- 1 sifflet
- Nombreuses coupelles
- 4 plots
- Tableau de bord pour les ateliers (préparée)
- Tableau de bord pour les matchs (préparée)
- Feuille de résultats pour chaque équipe (préparée) + support rigide + crayon
- 1 pharmacie

La rencontre est organisée sur 1 stade. Il y aura de 10 à 12 terrains tracés sur le stade :



3/ Programme détaillé de la journée :

9h45-10h00 : arrivée des classes. Accueil café. Les enseignants viennent au bureau d'accueil signaler leur présence. Les classes installent leurs affaires sur le stade, à proximité immédiate du terrain dont l'enseignant à la responsabilité.

10h00-10h15: les enseignants prennent possession de leur terrain. Les équipes retrouvent leur terrain. Ceux-ci seront numérotés. Les élèves pourront ainsi retrouver le leur en autonomie.

Il est important d'équiper chaque équipe de chasubles pour faciliter la gestion sur les terrains.

Chaque équipe dispose d'un support rigide, d'un crayon et de la fiche de résultats sur laquelle vous indiquerez, au marqueur en rouge, le numéro du terrain sur lequel l'équipe doit débiter pour la matinée.

1. Elèves et enseignants sont fixes sur leur terrain toute la matinée pour les ateliers.
2. 30 minutes sont prévues pour chaque atelier : installation +déroutement selon la fiche du dossier pédagogique.
3. Un responsable USEP gèrera le temps. Il sifflera le début et la fin de chaque atelier et vous aidera si besoin dans l'organisation de votre plateau.
4. Chaque enseignant sera accompagné d'au moins 2 adultes-accompagnateurs pour organiser son équipe d'animation et d'encadrement.
5. Les adultes-accompagnateurs doivent être informés en amont de la rencontre des objectifs d'une rencontre USEP (ce n'est pas un championnat!) et de son déroulement.

L'enseignant et son équipe doivent organiser leur terrain de façon à :

- Avant de démarrer les activités, **poser un cadre** aux 4 équipes présentes : règles de bonne conduite, description du fonctionnement à bien faire entendre à tous les élèves du terrain.
- Animer les ateliers de façon à maintenir le plaisir et la motivation chez tous les élèves
- Respecter les temps d'atelier imposés par le référent-stade

12h : fin des ateliers. Les équipes calculent sur leur fiche le total des points récoltés. L'enseignant organise un bilan avec les 4 équipes : points pour chaque équipes, esprit sportif, respect des règles, plaisir...

Chaque enseignant est invité à récupérer les fiches pour qu'elles ne soient pas perdues pendant le temps du repas. Vous penserez à les leur rendre à 13h00.

La pause méridienne usépienne se doit d'être un moment convivial de partage pour les adultes également. Je vous invite donc à l'anticiper pour que nous puissions nous retrouver au moins quelques instants au bureau d'accueil avant la reprise des activités.

13h00 : les équipes se présentent aux responsables des terrains (les enseignants) pour participer aux jeux de football

Chaque enseignant recevra de nouvelles équipes. Il sera donc nécessaire de reposer le cadre de votre fonctionnement.

Atelier santé

13h15 : début des jeux.

14h30: fin des activités. Chaque enseignant organise sur son terrain un atelier débat-santé avec les 4 équipes. Modalités + loin.

14h45 : Toutes les classes se rassemblent devant le bureau d'accueil pour bilan, remise des diplômes, photos...

15h00 : Départ des classes

Vous trouverez ci-dessous le tableau de bord pour les matchs ainsi que la feuille de résultats pour les équipes. Pensez à imprimer et préparer ces documents.



Tableau de bord pour les jeux traditionnels

Terrain n°..... Responsable du terrain :

Equipe A	
Equipe B	
Equipe C	
Equipe D	

30 minutes/ jeu = organisation du terrain + répartition des équipes + oppositions+ vérification des notations des fiches des équipes.

1/ Ballon prisonnier 2.0 (chaque responsable délimite les 2 demi-terrains à l'aide coupelles)

Chaque camp mesure 5 m sur 6m. On peut faire évoluer la taille du terrain en fonction des habiletés observées.

1 ^{er} temps de jeu. 10 minutes		2 ^{ème} temps de jeu. 10 minutes	
1 ^{er} demi-terrain	A - B Auto-arbitrage sous l'autorité de l'enseignant	1 ^{er} demi-terrain	A - C Auto-arbitrage sous l'autorité de l'enseignant
2 ^{ème} demi-terrain	C - D Auto-arbitrage sous l'autorité d'un adulte accompagnateur	2 ^{ème} demi-terrain	B - D Auto-arbitrage sous l'autorité d'un adulte accompagnateur

2/ Balobut

Chaque terrain mesure 16m sur 10m

1 ^{er} temps de jeu. 12 minutes		2 ^{ème} temps de jeu. 12 minutes	
1 ^{er} demi-terrain	A - D Auto-arbitrage sous l'autorité de l'enseignant	1 ^{er} demi-terrain	A - B Auto-arbitrage sous l'autorité de l'enseignant
2 ^{ème} demi-terrain	C - B Auto-arbitrage sous l'autorité d'un adulte accompagnateur	2 ^{ème} demi-terrain	C - D Auto-arbitrage sous l'autorité d'un adulte accompagnateur



Tableau de bord pour les jeux « football »

Terrain n°..... Responsable du terrain :

Equipe A	
Equipe B	
Equipe C	
Equipe D	

15 minutes/ jeu = organisation du terrain + répartition des équipes + oppositions+ vérification des notations des fiches des équipes.

1/ Atelier Santé

2/Béret Slalom (chaque responsable délimite les 2 demi-terrains à l'aide coupelles)

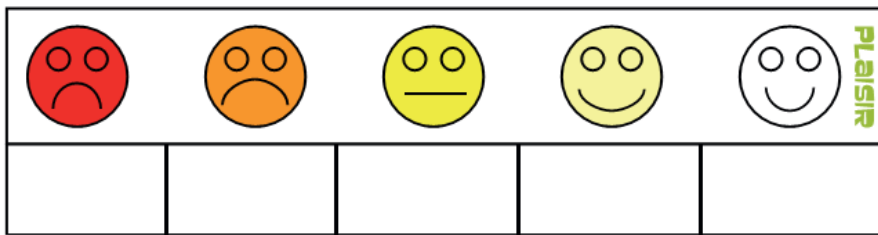
15 minutes	
1 ^{er} demi-terrain	A - B Auto-arbitrage sous l'autorité de l'enseignant
2 ^{ème} demi-terrain	C - D Auto-arbitrage sous l'autorité d'un adulte accompagnateur

3/ Horloge

15 minutes	
1 ^{er} demi-terrain	A - D Auto-arbitrage sous l'autorité de l'enseignant
2 ^{ème} demi-terrain	C - B Auto-arbitrage sous l'autorité d'un adulte accompagnateur

4/ Optionnel : Matches pour les ce2 (terrain entier)

1 ^{ère} opposition (8 minutes)	A - C	Arbitrage : équipe D
2 ^{ème} opposition (8 minutes)	B- D	Arbitrage : équipe A
3 ^{ème} opposition (8 minutes)	C- D	Arbitrage : équipe B
4 ^{ème} opposition (8 minutes)	A - B	Arbitrage : équipe C



L'objectif de cet atelier est de développer le goût de la pratique physique et sportive et de renforcer l'estime de soi.

Permettre à l'enfant d'exprimer ses émotions, c'est déjà lui montrer qu'il existe.

Comment ?

Chaque groupe se verra confier une bâche « réglette collective du plaisir »

1^{er} temps :

L'animateur donne la consigne suivante : « Vous venez de participer à des activités athlétiques pour lesquelles vous avez établi des performances. Positionnez un jeton dans une des cases situées sous la réglette en fonction du plaisir ou du déplaisir que vous avez ressenti. »

L'animateur attend que chaque enfant ait positionné individuellement son jeton puis il demande au groupe d'enfants de s'asseoir devant la réglette sur laquelle sont positionnées les jetons.

L'observation de cette « Réglette collective du plaisir » servira de lanceur à l'expression des élèves

2^{ème} temps :

Consigne : « Vous allez pouvoir vous exprimer et échanger ensemble à partir de vos observations sachant qu'il n'y a pas de propos justes ou faux et que chacun doit respecter la parole des autres, être à l'écoute. Que remarquez-vous ? Qu'en pensez-vous ? Il s'agit d'échanger entre vous, je ne répondrai pas à des questions et je ne prendrai pas position. »

La parole est donnée aux enfants. L'animateur distribue la parole et veille à ce qu'un maximum d'enfants puisse s'exprimer.

Le débat peut être relancé et complété avec la consigne suivante : « Quelles pistes pourriez-vous proposer ensemble pour permettre à chacun de prendre du plaisir dans l'activité que vous venez de vivre ? »

Ce temps de débat et d'échanges dure une dizaine de minutes.

Ce moment doit permettre à chaque enfant de s'enrichir des remarques des autres. Il vise à faire prendre conscience qu'il y a des sources variées de plaisir : par rapport à la performance, au progrès, par rapport à la relation aux autres, par rapport à son état personnel, au plaisir de bouger, ...

L'animateur conclut la séquence en reprenant quelques éléments du débat des enfants et en précisant : « Vous avez dit que (citez quelques éléments marquants). Vous avez le droit d'avoir pris du plaisir ou non dans l'activité qui vous a été proposée. Aujourd'hui, vous n'avez pas tous ressenti la même chose. Lors du prochain atelier ou de la prochaine rencontre sportive, vos ressentis seront peut-être différents. L'important est de vous connaître mieux, afin de savoir quand et comment prendre du plaisir dans la pratique d'une activité physique et sportive. Je vous remercie pour votre participation. »

Ce temps est important pour préserver l'estime de soi de chaque enfant et permettre d'envisager des perspectives positives et rassurantes.

FIN LA RENCONTRE

Rangement des ateliers, rassemblement pour bilan général et photo. Remise des diplômes.

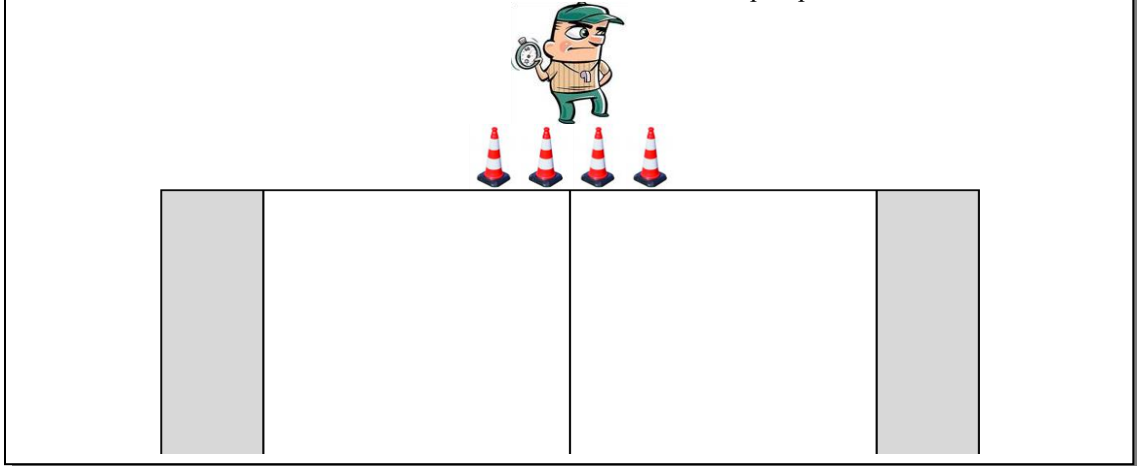
Matches de foot (optionnels)

Responsabilités pour l'arbitrage des matchs de foot :

Objectif : Gérer le temps

Dispositif : 1 chronomètre, plots

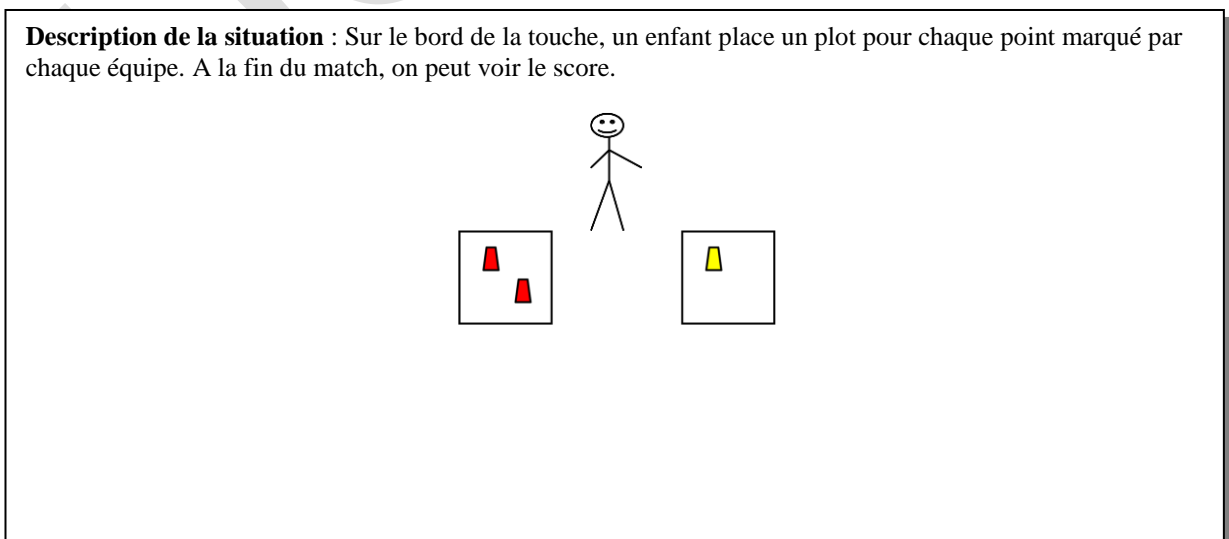
Description de la situation : Sur le bord de la touche, un enfant a installé un nombre de plots égal à la durée du match en minutes. Muni d'un chronomètre, il enlève un plot pour 2 minutes écoulées.



Objectif : Gérer le score

Dispositif : plots

Description de la situation : Sur le bord de la touche, un enfant place un plot pour chaque point marqué par chaque équipe. A la fin du match, on peut voir le score.





FICHE DE RESULTATS de l'équipe

ECOLE.....ENSEIGNANT.....EQUIPE.....

Prénoms des joueurs :

ATELIERS - Jeux Traditionnels

Terrain n°..... Responsable du terrain :

Ballon prisonnier 2.0		Balobut		TOTAL
Nombre de prisonniers		nombre de buts		
Partie 1	Partie 2	Partie 1	Partie 2	

Comportement général de l'équipe (à entourer par l'enseignant responsable du terrain) :

A améliorer – bon comportement – très bon comportement

ATELIERS - Jeux football

Terrain n°..... Responsable du terrain :

Béret slalom	Horloge	TOTAL

Comportement général de l'équipe (à entourer par l'enseignant responsable du terrain) :

à améliorer – bon comportement – très bon comportement