

RENCONTRE USEP

« ScolaHand 2025 »

Trame de la Rencontre cycle 2

Programme de la demi – journée MATIN

HORAIRES	ORGANISATION
9h00	Arrivée des classes
9h00-9h30	Préparation des équipes
9h30	Début de la rencontre
9h30-10h55	Temps de Jeux avec rotation dans les trois situations et arbitrage d'une situation
11H05 11H 25	Temps de débat associatif égalité fille garçon
11h 25- 11 H45	Rassemblement, clôture de la rencontre et remise des diplômes
11h45 – 12h45	Pique-Nique

Accueil des classes à partir de 9h00.

Trois temps le matin :

- De 9h30 à 10h55 : temps de jeu et arbitrage dans les 3 situations.
- De 11h05 à 11h25 : temps de débat associatif : égalité fille garçon
- 11h25 : Rassemblement (diplômes, remerciements)

Chaque équipe sera en possession du document FEUILLE DE ROUTE afin de repérer l'ordre des rotations sur les situations de jeu et sur l'arbitrage.

Jeux :

Les équipes seront constituées de 5 à 6 joueurs.

- une situation de jeu par terrain ou pour deux terrains en fonction du nombre d'équipe (terrains dédoublés)
- 2 équipes par terrain : 2 équipes s'opposent, 1 équipe arbitre (score et gestion du terrain).
- en fonction du nombre d'équipe à minima quatre rotations : une dans chacun des trois jeux et une en arbitrage.

Débat :

Les équipes se rencontrent par deux et échangent autour de l'égalité fille garçon dans les activités physiques et sportives. Prévoir un cerceau par équipe. Et un jeu d'étiquette activité plastifiées par paire d'équipe.

Matériel :

Le matériel de chaque jeu est apporté par une école responsable de la situation de jeu. (L'USEP 74 peut fournir le matériel spécifique manquant en cas de besoin (ex : les cibles pour la situation des pingouins). Les équipes sont équipées de chasubles en début de rencontre.

Chaque classe apporte en plus du matériel de la situation, CHASUBLES, COUPELLES + STYLOS, PHARMACIE

CPC/CPD ? : SONO + ATELIERS, BANDEROLE, FLAMMES, SIGNAL SONORE

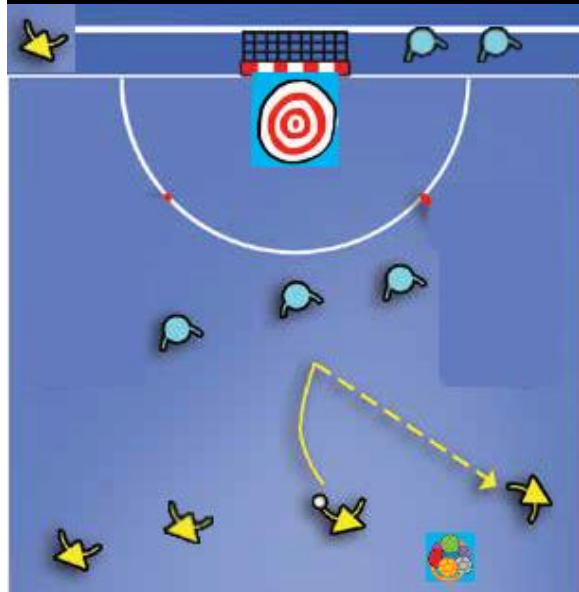
Répartition des équipes de 5 à 6 joueurs à remplir le jour de la formation

Ecoles - Classes	Nombre d'équipes	Ecoles - Classes	Nombre d'équipes
Ecole Tartampion Classe de Mme Truc CE1	Tartampion 1 (6) Tartampion 2 (6) Tartampion 3 (6) Tartampion 4 (5)		

REGLES DES JEUX

Jeux 1 Les Pingouins

Situation de référence



Une partie se déroule en deux manches :

- Une manche où les bleus attaquent et les jaunes défendent
- Une manche où l'on inverse les rôles

Déroulement d'une manche : l'équipe qui attaque a le droit à 5 chances, 5 ballons placés dans un cerceau pour marquer le plus de points.

L'équipe qui attaque a 4 joueurs sur le terrain, celle qui défend en a 3.

Le but est de créer un surnombre en attaque.

On fait entrer les remplaçants à chaque phase d'attaque ou défense.

Pour marquer un point l'équipe doit tirer sur la cible.

Une phase d'attaque s'arrête si un point est marqué (tir sur la cible), si le ballon est intercepté par la défense, si le ballon sort des limites (pas de touche).

A l'issue des deux manches, l'équipe qui a le plus de points a gagné.

Si un défenseur touche un attaquant, celui-ci est « gelé » et doit faire la passe.

Pistes de séances pour aller vers la situation de référence



Objectifs : Se démarquer / progresser collectivement

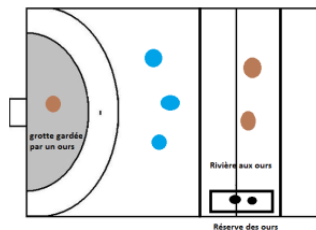


Matériel : Ballons, chausables, plots

Entrée dans la séance



les pingouins doivent récupérer des poissons (ballons) et les envoyer de l'autre côté de la rivière pour que les autres pingouins les attrapent et les envoient dans la grotte mais attention aux ours qui veulent les attraper pour les mettre dans leur réserve.



Situation d'apprentissage 1



Traverser le terrain pour marquer

Départ par 3 avec un ballon pour 3 pour aller marquer. 1 défenseur.

Si je suis touché par le défenseur je suis glacé et je dois faire la passe pour continuer.



Variante : 5 passes maximum pour aller marquer. -1 passe si je suis touché.

Complément Jeu 1« Les Pingouins » dans la rencontre

Temps de jeu :

- Les manches se succèdent pendant le temps de 20 minutes
- À la fin d'une manche (5 ballons utilisés) : on compte les points (cible touchée), on change de rôle, les attaquants deviennent défenseurs et vice versa.

But du jeu pour les attaquants :

- Marquer un point en touchant la cible adverse sans entrer dans la zone et en évitant de se faire toucher par un défenseur quand on est porteur du ballon
- Faire circuler le ballon entre attaquants en faisant des passes pour approcher au plus près de la cible avant de tirer
-

But du jeu pour les défenseurs :

- S'interposer face aux défenseurs pour défendre son camp sans entrer dans la zone
- Intercepter le ballon pour arrêter l'attaque
- Toucher l'attaquant porteur du ballon pour le glacer afin de l'obliger à faire une passe

Une phase d'attaque s'arrête quand : un point est marqué, le ballon est intercepté par la défense, le ballon sort du terrain.

Les ballons utilisés = 5 dans les phases d'attaque ; ils sont stockés sur le côté par l'équipe en charge de l'arbitrage.

Jeux 2 : Panique au poulailler

PANIQUE AU POULAILLER

L'HISTOIRE

« C'est la panique dans les 2 poulaillers ! Les poules veulent déménager et pour cela elles vont lancer leurs œufs au coq qui les attend de l'autre côté. Mais les poules sont coquines et veulent récupérer tous les œufs de leurs voisines ».

ORGANISATION

Les enfants sont répartis en 2 équipes de part et d'autre d'une barrière matérialisée avec des cônes, un enfant de chaque équipe est placé à l'opposé derrière une séparation matérialisée par des objets à disposition (bancs, matelas...). Chaque équipe dispose d'une réserve de ballons équivalente dans un cerceau placé sur le côté.

CONSEILS

• Surveiller les zones d'évolution de chaque équipe : les coqs restent dans leurs poulaillers (ainsi que les poules !).


DANS CE JEU L'ENFANT VA...

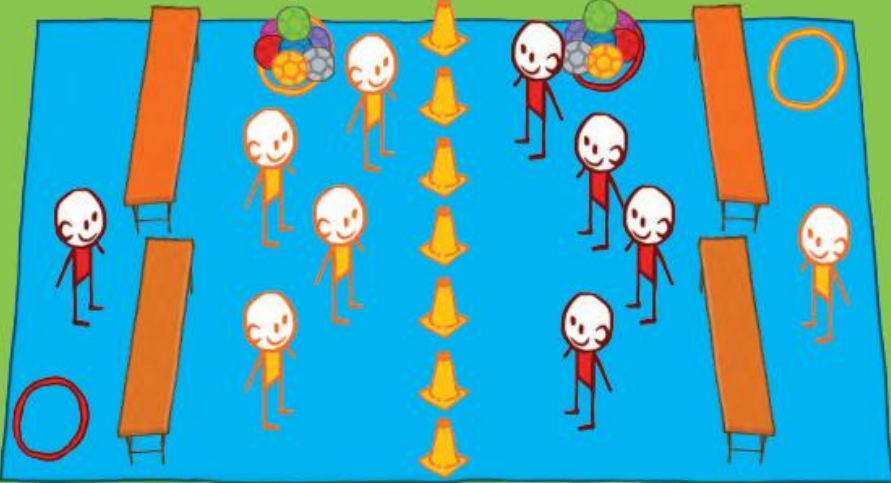
- Lancer vers une cible en évitant un adversaire.
- Intercepter et rattraper des ballons.
- Se déplacer pour gêner la trajectoire du ballon.
- Dénombrer.

EXPLICATIONS

Au signal, chaque équipe tente d'envoyer les ballons à son « coq ». Si celui-ci les attrape, il les dépose dans son cerceau. Chaque équipe tente d'intercepter les ballons de l'autre équipe pour les envoyer à son coq.

Le jeu s'arrête lorsque tous les ballons ont été récupérés par les coqs. Ceux-ci comptent alors leur collecte et l'équipe du coq qui en a le plus a gagné.





RENDRE PLUS FACILE

En augmentant le nombre de coqs pour réceptionner les œufs. Vous pouvez également faciliter les lancers des poules en rapprochant les zones des coqs.

FAIRE ÉVOLUER

Dans chaque poulailler un poussin coquin protégé par les poules s'amuse à aller chez le coq voler les œufs (1 à la fois). Mais si le coq le touche, le poussin doit laisser l'œuf et repartir dans son poulailler se faire caresser par une poule pour pouvoir repartir en chasse.

LE MATÉRIEL

- 8 cônes.
- 4 cerceaux (2 couleurs).
- 10 ballons.
- Objets pour matérialiser une séparation.

27

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de ballons en jeu.

Variables didactiques :

- Proposer des ballons variés (mousse, foot, basket, hand, balles)
- Augmenter la taille des terrains
- Mettre deux coqs
- Lancer à une main, à deux mains, assis

Pour la rencontre, 2 phases de jeu de 10 minutes :

- Une phase jeu classique de 10 minutes
- Phase 2, 10 minutes: le coq doit cette fois tirer sur les poules adverses. Une poule qui est touchée doit s'asseoir, mais peut continuer à jouer assise (récupère les balles qui passent à proximité, fait des passes assises, reçoit des passes de ses coéquipières). La partie s'arrête quand le coq a touché les 4 poules adverses.

Chaque équipe ajoute un ramasseur qui devra récupérer les ballons qui sortent des limites pour les remettre en jeu.

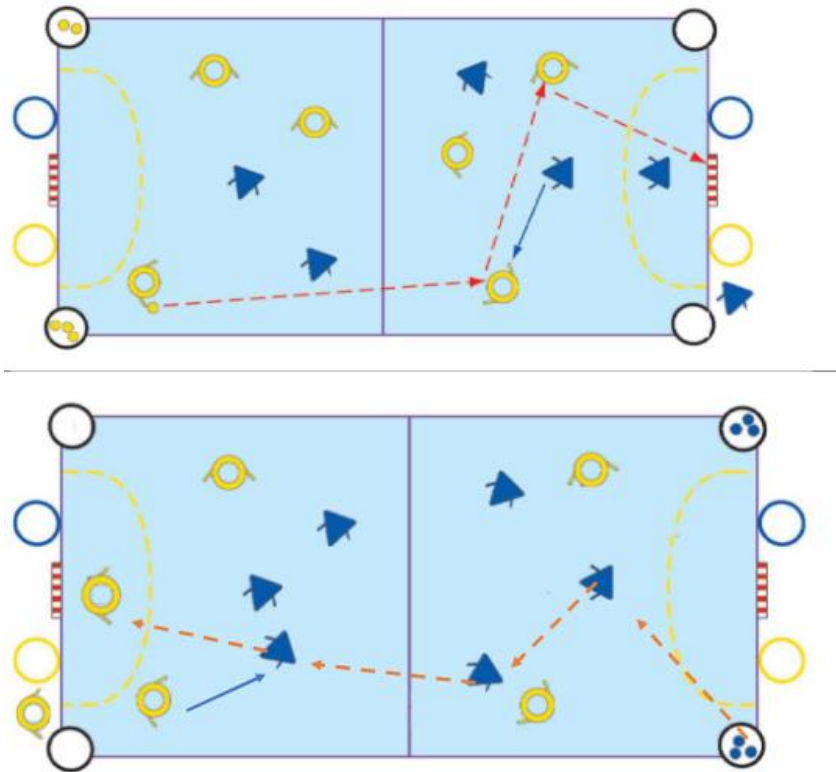
Complément :

A voir si trop difficile (suivant l'âge des enfants) pour le coq de récupérer directement la balle depuis une passe

Valoriser à deux points la passe directe au coq

Valoriser par un point le ballon juste arrêté par le coq qui dans son camp et ne sort pas du terrain

Jeux 3 : Les gendarmes et les voleurs



PHASE 1 (10 minutes)

2 équipes de 6 joueurs s'affrontent : 6 attaquent et 5 défendent (1 remplaçant)

Les joueurs ne peuvent pas franchir la ligne médiane, ils restent donc dans leur demi terrain sur chaque phase de jeu.

Consigne :

« Attaquants : vous devez aller Marquer un but dans la cage opposée malgré les défenseurs. »

« Défenseur : vous devez tout faire pour ne pas encaisser de but » :

Règle d'or : pas de contact avec l'adversaire – pas le droit d'arracher le ballon des mains de l'attaquant.

Description de la tâche :

- Par demi terrain 3 attaquants et deux défenseurs (pour créer un surnombre) plus un gardien et un remplaçant chez les défenseurs
- Prendre un ballon dans la réserve et marquer un but dans la cage opposée
- Si on marque un but on place le ballon dans la réserve des attaquants, sinon dans celle des défenseurs
- Quand il n'y a plus de balle à transporter on compte les points.
- Après chaque ballon on fait tourner les joueurs en défense : le gardien sort remplacé par un joueur de champ, le remplaçant entre en jeu. Chaque joueur devra être gardien une fois.

PHASE 2 (10 minutes) :

On inverse les rôles sans changer de côté

ROLES DES ENSEIGNANTS

Préparation en amont en classe :

- Règles des 3 jeux : slalom, épervier, passe-rapide
- Constitution des équipes : hétérogénéité, mixité.

Nom des équipes : nom école + N° de l'équipe (ex: Thusy 1, Béard 11)

Pendant la rencontre :

- Installation des classes
- Rappel des règles et du déroulement
- Orientation des équipes sur leur terrain
- Responsable de terrain
- Animation du temps de débat

ROLES DES ELEVES: joueurs ou arbitre :

REPARTITION POSSIBLE POUR 15 EQUIPES CYCLE 2.

15 équipes de 5 à 6 joueurs = A B C D E F G H I J K L M N O = 90 élèves

3 situations de jeu à vivre + un tour d'arbitrage

20 minutes de jeu.

5 rotations prévues pour que tout le monde passe en arbitrage une fois et que toutes les équipes se rencontrent.

2 terrains par situation de jeu.

Exemple, Tour 1 jeu 1 terrain 1 : A rencontre C arbitré par l'équipe E

Tours	Jeu 1 Terrain 1 et 2	Jeu 2 Terrain 3 et 4	Jeu 3 Terrain 4 et 5
1	A / C E B / D	F / H J G / I	K / M C L / N
2	O / L N K / M	E / B D A / C	J / G I F / H
3	F / I G J / H	N / K L O / M	D / C B E / A
4	E / N K G / C	D / L A J / H	B / O F I / M
5	D / L H K / O	B / F M G / I	A / J C E / N

Matériel à prévoir :

- Matériel dédoublé pour les jeux sur chacun des terrains. (Deux terrains par jeu)
- Sono pour annoncer les changements de tour
- Prévoir 16 Cerceaux pour les temps de débat après les temps de jeu ainsi que 8 jeux d'étiquettes débat plastifiées

FEUILLE DE ROUTE EQUIPE A

1/ La phase de jeu

Tours	Horaires	Jeu 1 Terrain 1 et 2	Jeu 2 Terrain 3 et 4	Jeu 3 Terrain 4 et 5	Score
1		A / C E			
2			D A/C		
3				B E/A	
4			D/L A J/H		x
5				A/J C	

2/ Le débat associatif

Nous avons échangé avec l'équipe :

.....