



COMITE DEPARTEMENTAL USEP DE L'EURE (27)

RENCONTRE USEP :



Rencontre USEP à Croth (27)

A CONTEXTE LOCAL DE LA RENCONTRE USEP :

(cochez et/ou complétez)

◆ Initiative de l'action		◆ Contexte partenarial
<input type="checkbox"/> Départementale	<input type="checkbox"/> Association(s) USEP	<input checked="" type="checkbox"/> Avec Collectivité : Municipalité (installation)
<input checked="" type="checkbox"/> Secteur USEP	<input type="checkbox"/> Autre	<input type="checkbox"/> Autres :

B ELEMENTS EDUCATIFS ET CULTURELS DE LA RENCONTRE USEP :

◆ Compétences transversales (Programme MEN)

- respecter les autres et respecter les règles de la vie commune ;
- écouter, aider, coopérer ; demander de l'aide ;
- éprouver de la confiance en soi ; contrôler ses émotions ;
- identifier les adultes et leur rôle ;
- exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires ;
- dire ce qu'il apprend.

◆ Compétences disciplinaires (IO EPS)

- ◆ À l'école maternelle (cycle I) l'enfant est capable de :
 - adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ;
 - coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ;
 - s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ;
 - se repérer et se déplacer dans l'espace ;
 - décrire ou représenter un parcours simple.
- ◆ Au cycle II, l'éducation physique vise le développement des capacités nécessaires aux conduites motrices et offre une première initiation aux activités physiques, sportives et artistiques. Tout en répondant au besoin et au plaisir de bouger, elle permet de développer le sens de l'effort et de la persévérance. Les élèves apprennent à mieux se connaître, à mieux connaître les autres ; ils apprennent aussi à veiller à leur santé.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 27 RENCONTRE USEP : Maternelles à CROTH

(cochez et/ou complétez)

◆ Valeurs sportives mises en évidence

<input checked="" type="checkbox"/> Respect des règles	<input checked="" type="checkbox"/> Respect / différences	Prise en compte de la prestation physique :
<input type="checkbox"/> Éducation du spectateur	<input checked="" type="checkbox"/> Attitudes citoyennes	<input checked="" type="checkbox"/> Forme sportive sans classement
<input type="checkbox"/> Autre :		<input type="checkbox"/> Forme sportive avec classement
		<input type="checkbox"/> Autre :

B ELEMENTS EDUCATIFS ET CULTURELS DE LA RENCONTRE USEP (suite) :

◆ Organisation associative USEP / Partage des responsabilités

- Réunion(s) de programmation et/ou préparation de la rencontre - nombre : 3
- Implication de/des association(s) USEP dans l'organisation : *Association USEP secteur de Saint-André*
- Implication d'animateurs USEP non-enseignants dans l'organisation : *Educateur sportif USEP*
- Implication de/des association(s) non USEP dans l'organisation :
- Autres situations :

◆ Implication des enfants dans le projet de rencontre USEP

- Dans la préparation de rencontre :
- Dans l'installation-rangement de la rencontre :
- Dans l'accueil des participants :
- Dans les rôles d'organisateur(s) :
- Autres situations :

C ELEMENTS SPORTIFS ET CULTURELS DE LA RENCONTRE USEP :

◆ Activité(s) Physique(s) choisie(s) en lien avec le programme EPS de l'école maternelle	⇒ spécialité(s), variantes, adaptations en cohérence avec les textes officiels
<input type="checkbox"/> Adapter ses déplacements	⇒
<input type="checkbox"/> Coopérer et s'opposer	⇒
<input type="checkbox"/>	⇒
<input type="checkbox"/> ...	⇒ ...

◆ Niveau(x) de rencontre	◆ Espaces concernés
<input type="checkbox"/> Locale : entre groupes d'une commune	⇒ Espace(s) scolaire(s) :
<input checked="" type="checkbox"/> De secteur USEP intercommunal	⇒ Espace(s) sportif(s) : <i>Terrain municipal</i>
<input type="checkbox"/> Départementale	⇒ Autre(s) espace(s) :

◆ Temps	◆ Période
<input checked="" type="checkbox"/> Temps scolaire	⇒ horaires : <i>10h00 14h30</i>
<input type="checkbox"/> Hors temps scolaire	⇒ Détails :



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 27 RENCONTRE USEP : Maternelles à CROTH

C ELEMENTS SPORTIFS ET CULTURELS DE LA RENCONTRE USEP (suite) :

(cochez et/ou complétez)		♦ Publics	
<input checked="" type="checkbox"/> Licenciés USEP	<input type="checkbox"/> Non licenciés USEP	<input type="checkbox"/> Enfants de Cycle I / niveaux : <i>Maternelle MS+GS</i>	<input type="checkbox"/> Enfants de Cycle II / niveaux :
<input type="checkbox"/> Accompagnement familial	<input type="checkbox"/> Autres :	<input type="checkbox"/> Enfants de Cycle III / niveaux :	<input type="checkbox"/> Enfants à besoins spécifiques (handicap, ...) :
<input type="checkbox"/> Détails :	<input type="checkbox"/> Détails :	<input type="checkbox"/> Nombre de participants : 75	

♦ Forme(s) de rencontre	
<input checked="" type="checkbox"/> Ateliers tournants	<input type="checkbox"/> Jeu(x) et/ou production(s) collective(s)
<input type="checkbox"/> Activité(s) collective(s) (randonnée,...)	<input type="checkbox"/> Autres :
<input type="checkbox"/> Durées : <i>15min par atelier, rotation comprise</i> <input type="checkbox"/> Détails / informations utiles : <i>10min d'activité par atelier</i>	

♦ Autres activités intégrées au projet de rencontre USEP	
<input checked="" type="checkbox"/> Santé - nutrition :	<input type="checkbox"/> Activités lecture :
<input type="checkbox"/> Activités artistiques :	<input type="checkbox"/> Activités techniques :
<input type="checkbox"/> Activités citoyennes :	<input type="checkbox"/> Patrimoine / Culture :
<input type="checkbox"/> Développement Durable :	<input type="checkbox"/> Autre(s) :

♦ Autres éléments utiles au descriptif de la rencontre USEP présentée (si besoin)	
<input type="checkbox"/> 1 ère rencontre maternelle sur le secteur	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Rédacteur(s) : Arnaud Clément éducateur sportif USEP 27

Coordonnées pour contact éventuel : Délégation USEP 27



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 27

RENCONTRE USEP : Maternelles à CROTH

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

RENCONTRE USEP POUR LES MATERNELLES

Le Lundi 8 Juin 2009

- o Ecoles concernées : Mousseaux Neuville, Croth et Boisset les Prévanches.
- o Activités : Sport de boules, Jeux de ballons et Athlétisme.
- o Total d'enfants prévu sur la journée : 73
- o Chacune des classes aura prévu 6 groupes d'enfants qui seront répartis par couleurs (rouge, jaune, vert, bleu, orange, rose).
- o Les enfants viendront avec leur pique nique (GRANDES bouteilles d'eau, repas, goûter) « Le tout équilibré bien sûr ! ». Privilégier les fruits aux gâteaux.

- ✓ Arrivée prévue des classes : 9h30 - 10h00
- ✓ Déroulement de la matinée : 6 situations de jeux dont 2 par activités (15 min par situation).
- ✓ Déroulement de l'après midi : idem
- ✓ Départ pour le bus prévu vers 15h00



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 27

RENCONTRE USEP : Maternelles à Croth

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

Le matin

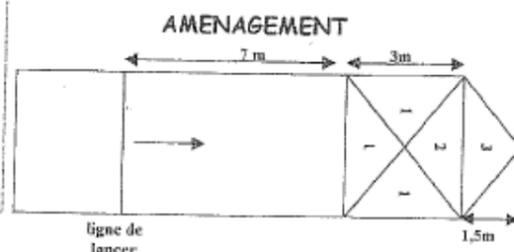
Sport Boule

ANIMATION
PEDAGOGIQUE
SPORT-BOULES

LA MAISON

BUT DU JEU
Lancer la boule pour qu'elle s'arrête dans les zones indiquées.

- MATERIEL**
- ✓ 2 boules adulte
 - ✓ 2 boules enfant
 - ✓ 1 baguette pour tracer



- CONSIGNES**
- ✓ Tenir compte de la ligne de lancer.
 - ✓ Lancer la boule en la faisant rouler pour qu'elle s'arrête dans une zone points.
 - ✓ Suivre sa boule pour la ramasser.

CRITERES DE REUSSITE
La boule s'arrête dans une zone points.

SCORES
Nombre de points obtenus après 5 lancers.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 27

RENCONTRE USEP : Maternelles à Croth

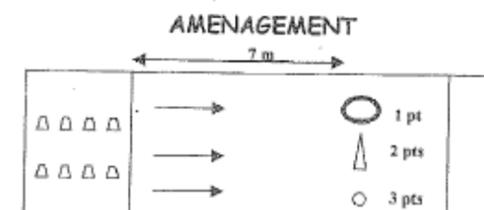
D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

ANIMATION
PEDAGOGIQUE
SPORT-BOULES

LES TROIS CIBLES

BUT DU JEU
Atteindre une cible et suivre sa boule.

- MATERIEL**
- ✓ 1 pneu
 - ✓ 1 cône-cible
 - ✓ 1 boule-cible
 - ✓ plots (couloirs) [ou tracé]
 - ✓ 2 boules adulte
 - ✓ 2 boules enfant
 - ✓ 1 baguette pour tracer



- CONSIGNES**
- ✓ Tenir compte de la ligne de lancer.
 - ✓ Choisir une cible et prendre son élan dans le couloir correspondant.
 - ✓ Récupérer la boule lancée.

CRITERES DE REUSSITE

Après des pas d'élan, la boule rentre dans le pneu = 1 point.
Après des pas d'élan, la boule touche le cône-cible = 2 points.
Après des pas d'élan, la boule touche la boule-cible = 3 points.

SCORES
Nombre de points obtenus avec 5 lancers.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 27

RENCONTRE USEP : Maternelles à Croth

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

Jeux de ballons

SITUATION 3 : LE BALLON ANGLAIS

LE JEU

But

Lancer le ballon dans le terrain adverse et réaliser, avant le signal d'arrêt de jeu de l'arbitre, le plus de tours possible autour de ses partenaires.

Conditions d'exécution

Une partie se joue en deux manches avec deux équipes de 6 à 8 joueurs. Les joueurs de l'équipe en attaque se placent en colonne dans leur camp. Le premier attaquant, depuis la base de départ (le cerceau), lance la balle à bras cassé dans le camp des défenseurs et court autour de ses partenaires le plus vite possible. Pendant ce temps, le défenseur le mieux placé récupère la balle et tous ses partenaires viennent se mettre en file indienne derrière lui. Par-dessus sa tête, il passe la balle à celui qui est derrière lui, qui fait de même, et ce jusqu'à ce que le ballon soit dans les mains du dernier défenseur de la file. L'attaquant compte son nombre de tours puis vient se placer en queue de sa colonne. Le deuxième lanceur-coureur envoie la balle. La manche est finie quand le dernier lanceur est passé. Un arbitre donne le signal d'arrêt, un secrétaire compte les tours.

Consignes

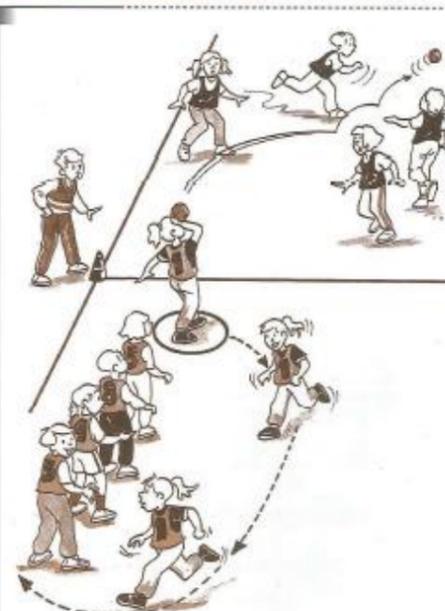
Aux lanceurs : « Chacun à votre tour, lancez le ballon dans le camp des receveurs et tournez autour de vos partenaires jusqu'au signal de l'arbitre. »
Aux receveurs : « Bloquez ou récupérez le ballon et rangez-vous derrière le porteur du ballon. Faites circuler la balle jusqu'au dernier joueur. »

Critères de réussite

On additionne le nombre de tours effectués par les lanceurs pour trouver le total de l'équipe attaquante. L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus grand nombre de points (tours) à l'issue des deux manches.

Matériel

Un ballon de type handball.
Deux jeux de chasubles (numérotés si possible pour les lanceurs).
Des cônes pour matérialiser la séparation entre les camps, un cerceau pour la base de lancer.



SITUATION 3 : LE BALLON ANGLAIS

COMPORTEMENTS OBSERVÉS

- Les lanceurs envoient la balle au hasard.
La balle est facilement récupérée par l'équipe des receveurs.
La balle est difficilement récupérée par l'équipe des receveurs.
Les receveurs perdent beaucoup de temps à se placer en colonne.

PROPOSITIONS POUR LES TRANSFORMER

- Habiletés motrices: pour donner une intention au tir, reprendre des situations à bras cassé: sur cible, dans une zone donnée, à une distance donnée, avec une trajectoire précise...
Méthodes: pour les receveurs, s'approprier la notion d'espace libre, prendre le temps de regarder la position des joueurs adverses.
Attitudes: ne pas se débarrasser du ballon: courir, agir en fonction des placements et déplacements des autres.
Méthodes: se répartir également sur le terrain pour couvrir tous les espaces.
Méthodes: regarder où tombe le ballon et se rapprocher le plus vite possible du partenaire qui l'a récupéré.
Attitudes: être attentif à toutes les phases de jeu, à l'action de ses partenaires.

VARIABLES

Matériel

Changer le ballon (type handball, football, rugby) pour varier les formes de lancers et provoquer des trajectoires et des rebonds différents.

Joueurs

Dédoubler les équipes si nécessaire: augmenter le nombre de joueurs risque de faire perdre de l'intérêt au jeu en rendant les enfants trop passifs.

Espace

Délimiter le terrain et changer sa forme (rectangles de longueurs et de largeurs différentes, carrés...) pour induire des trajectoires différentes, des tirs plus ou moins tendus. Cette délimitation des espaces de jeu entraîne la prise en compte de ballons envoyés hors-jeu ainsi que les différentes procédures de remise en jeu. Varier la distance entre la base de lancer et la ligne de séparation des deux espaces de jeu.

Règle

Varié la manière de faire circuler le ballon pour l'équipe des receveurs: entre les jambes, d'une seule main, en se le lançant. Proposer différentes façons de lancer le ballon: à la main ou au pied.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP ...

RENCONTRE USEP :

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

SITUATION 4 : LE BALLON CORDON

LE JEU

But

Envoyer le ballon derrière la ligne de fond du terrain adverse.

Conditions d'exécution

Deux équipes de 8 à 10 joueurs disputent deux manches de 5 minutes. L'un des joueurs de l'équipe qui a gagné le tirage au sort doit lancer la balle derrière la ligne de fond du terrain adverse en faisant passer sous le cordon puis rebondir dans le camp adverse. S'il y parvient, il marque 1 point et c'est à l'autre équipe de tirer. Si un adversaire intercepte la balle, il peut tirer directement ou la passer à un partenaire mieux placé que lui.

Consignes

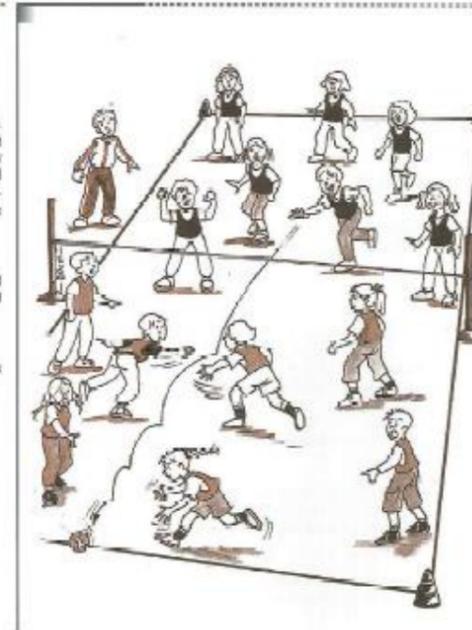
« Vous devez lancer le ballon sous le cordon (l'élastique ou la corde) afin qu'il traverse le sol du terrain adverse et dépasse la ligne de fond du terrain. Vous marquez alors 1 point. »

Critères de réussite

L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points à l'issue des deux manches.

Matériel

Un ballon de type handball.
Deux jeux de dorsards.
Un élastique ou une corde et leurs supports de fixation.
Un chronomètre ou une pendule.



SITUATION 4 : LE BALLON CORDON

COMPORTEMENTS OBSERVÉS

- Les joueurs sont statiques quand ils ne possèdent pas le ballon.
Le tir des joueurs est inefficace, car prévisible, attendu, trop lent.
Les joueurs en défense se gênent pour recevoir le ballon.
Peu de points sont marqués car les défenseurs récupèrent facilement le ballon.

PROPOSITIONS POUR LES TRANSFORMER

- Attitudes: se construire en tant que coéquipier, c'est-à-dire penser à se démarquer, à regarder le ballon et ses adversaires pour pouvoir agir rapidement seul ou avec ses partenaires.
Habiletés motrices: varier ses coups techniques (puissance, injonction, feinte, déplacement).
Méthodes: déterminer des zones d'intervention, plusieurs lignes de défense.
Méthodes: feintes et, au lieu de tirer, faire un passe à un partenaire de façon à déstabiliser la défense.

VARIABLES

Matériel

Jouer sur la hauteur de l'élastique en fonction du niveau technique atteint.
Lancer la balle au pied en adaptant la hauteur de l'élastique.
Augmenter le nombre de ballons: un par équipe.

Joueurs

Créer un surnombre dans l'équipe d'attaquants (tirée au sort au départ) pour favoriser la marque.

Espace

Varié les dimensions du terrain (largeur, longueur) pour laisser:
- plus d'espace libre (cela favorise les tirs)
- moins d'espace libre entre les joueurs (cela facilite le système de défense).
Proposer une zone interdite à l'arrière du jeu et l'autre du terrain, de manière à induire des stratégies différentes.

Règle

Accorder un point à l'équipe qui réceptionne le ballon avant qu'il ne franchisse la ligne de fond.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 27

RENCONTRE USEP : Maternelles à Croth

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

Athlétisme

LANCERS vortex

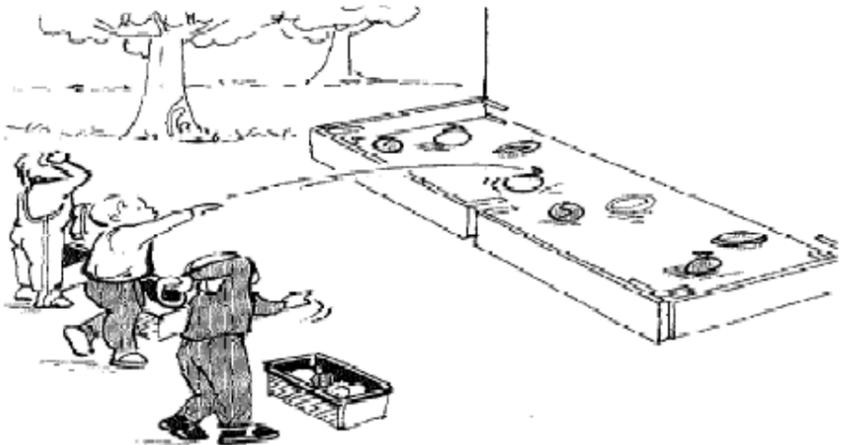
Situation 1

Compétences recherchées :

- différencier l'espace où l'on tient l'objet, de l'espace où on le lance (on ne suit pas son engin),
- prise en compte de l'espace de réception.

Aménagement matériel :

- objets différents et nombreux à lancer, ballons, sac de graines, anneaux, balles de tennis...



But : lancer dans l'espace délimité par les bancs couchés.

Contraintes :

- ne pas rentrer dans la zone de réception,
- on ne va rechercher les objets que lorsqu'ils ont tous été lan-

« COURSES D'OBSTACLES »

- x parcours d'obstacles en parallèle,
- Obstacles variés : barils de lessive, frites en mousse...



But : courir le plus vite possible jusqu'au bout du parcours.

Règle : s'essayer partout plusieurs fois.

Critère de réussite : être plus rapide que l'autre, les autres.

- Hauteurs et intervalles variés.
- Le premier obstacle au moins à 4,5 mètres ; au minimum 4 obstacles par parcours ; quelques mètres entre le dernier obstacle et l'arrivée.
- Le maître peut après les essais faire verbaliser les enfants sur les arrêts par un jeu de comparaisons.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 27

RENCONTRE USEP : Maternelles à Croth

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

L'Après-midi

Sport de boule

ANIMATION PEDAGOGIQUE SPORT-BOULES

LE PUIITS

BUT DU JEU
Tirer, par dessus une barre, dans un pneu.

MATERIEL

- ✓ 1 barre et deux supports
- ✓ 1 pneu
- ✓ 2 boules enfant
- ✓ 2 boules adulte
- ✓ 1 baguette pour tracer

AMENAGEMENT

CONSIGNES

- ✓ Tenir compte de la ligne de lancer.
- ✓ Faire passer la boule par dessus la barre pour qu'elle atteigne le pneu.

CRITERES DE REUSSITE

La boule passe par dessus la barre et entre dans le pneu = 2 points.

La boule passe par-dessus la barre et touche seulement le pneu = 1 point.

SCORES

Nombre de points obtenus avec 5 lancers.

✓ Petits matchs



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 27

RENCONTRE USEP : Maternelles à Croth

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

Jeux de ballons

Situation 2 : LES BALLE BRULANTES

LE JEU

But
Débarasser son camp des « balles brûlantes » qui s'y trouvent pour les lancer dans le camp opposé.

Conditions d'exécution

Deux équipes de 6 joueurs disputent la partie en deux manches de 2 à 3 minutes. Tous les joueurs ont un ballon en main (il peut y en avoir aussi par terre, pourvu qu'il y en ait un nombre égal dans chaque camp). Au signal, les joueurs lancent leur ballon dans le camp adverse et récupèrent ceux qui atterrissent chez eux pour les relancer de la même façon et ainsi de suite. Si un joueur envoie une balle hors des limites du terrain ou en la faisant rouler, il doit courir la chercher pour la relancer correctement. L'équipe gagnante est celle qui possède le moins de ballons au signal de fin de jeu.

Consignes

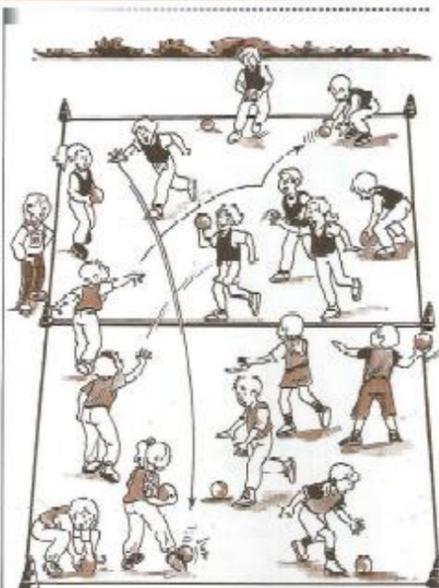
Au signal de l'arbitre, laissez toutes les balles qui sont dans votre camp sur le camp opposé.
Au second signal de l'arbitre, arrêtez-vous instantanément.

Critère de réussite

On comptabilise le nombre de ballons restant sur le terrain, pour chaque équipe, à l'issue du temps imparti.

Matériel

Plus de ballons que de joueurs (ballons de handball, rugby, football, basket-ball ou balles de tennis).
Deux jeux de dossards.
Des cônes pour matérialiser le terrain.
Un chronomètre ou une pendule.



SITUATION 2 : LES BALLE BRULANTES

COMPORTEMENTS OBSERVÉS

- Se débarrasser de la balle est le seul souci du joueur: il lance avec précipitation.
Les tirs sont effectués du fond du terrain.
Les ballons ne sont pas facilement récupérés.

PROPOSITIONS POUR LES TRANSFORMER

L'efficacité est fonction d'un objectif particulier: marquer, passer...
Habiletés motrices: s'appliquer à lancer correctement, c'est à dire avec un geste adapté (bras cassé, au-dessus la tête) et en soignant la trajectoire (directe ou en cloche).
Méthodes: cibler une zone inoccupée où l'adversaire prendra du temps à venir récupérer le ballon.
Méthodes: se rapprocher de la zone médiane avant de tirer ou/et faire des passes à ses partenaires mieux placés.
Méthodes: prendre conscience de l'importance d'intercepter ou de récupérer le ballon lancé par l'adversaire. Pour ce faire:
- répartir les rôles au sein de l'équipe: attaquants-lanceurs et défenseurs-récepteurs;
- choisir la trajectoire la plus droite, la moins encombrée pour rejoindre son camp.

VARIABLES

Matériel

Les deux camps sont délimités par un élastique ou un filet d'une hauteur variant entre 1 et 2 mètres pour induire les lancers en cloche.
Varier le nombre de ballons en fonction de la maîtrise du jeu par les enfants.

Joueurs

Varier le nombre de joueurs pour modifier la durée du jeu.

Règle

Jouer exclusivement au pied.

Temps

Arrêter le jeu dès qu'un camp est vidé de toutes ses balles.



COMITE DEPARTEMENTAL USEP 27

RENCONTRE USEP : Maternelles à Croth

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

SITUATION 7 : LE BALLON REDOUTE

LE JEU

But
Lancer la balle à l'intérieur du cercle central pour qu'elle touche le sol.

Conditions d'exécution

Deux équipes de 6 à 8 joueurs. Deux manches de 5 minutes.
Le terrain est figuré par deux cercles concentriques: un cercle de défense autour d'un cercle but. Pour atteindre le but, les attaquants, de l'extérieur, doivent envoyer le ballon directement dans le cercle ou le passer à un partenaire mieux placé. Les défenseurs, qui sont entre les deux cercles, s'efforcent de gêner l'attaquant en essayant d'attraper la balle. Tout ballon intercepté doit être relancé aussitôt aux attaquants.
Dès qu'un joueur est marqué, la balle est restituée à l'équipe d'attaquants. Les défenseurs deviennent attaquants à la seconde manche. L'équipe gagnante est celle qui, à l'issue des deux manches, a totalisé le plus grand nombre de points.

Consignes

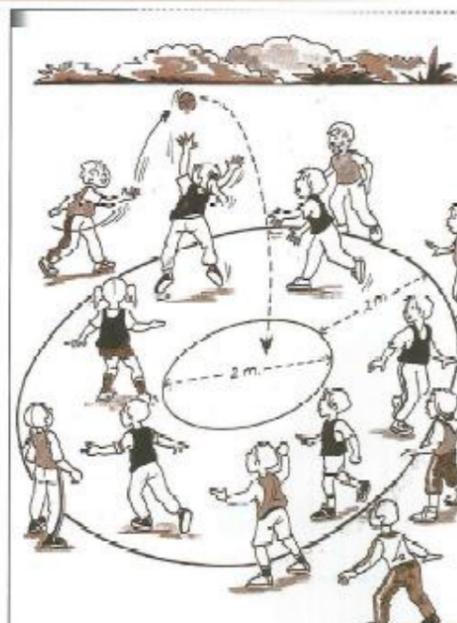
Aux attaquants: « Lancez le ballon de manière à ce qu'il touche directement le sol à l'intérieur du cercle central ».
Aux défenseurs: « Bloquez ou détournez le ballon avant qu'il ne touche le sol et redonnez-le aux attaquants ».

Critères de réussite

Une balle qui touche le sol rapporte 1 point à l'équipe placée à l'intérieur du cercle.
On comptabilise le nombre de points marqués par chaque équipe.

Matériel

Un ballon de type handball.
Deux jeux de dossards.
De la craie ou des plots pour matérialiser les deux cercles concentriques.
Un chronomètre ou une pendule.



SITUATION 7 : LE BALLON REDOUTE

COMPORTEMENTS OBSERVÉS

- Le placement des joueurs à l'intérieur du cercle laisse de nombreux espaces libres. Le ballon touche facilement le sol.
Les attaquants ne font pas circuler le ballon autour du cercle.
Les joueurs tirent dès qu'ils sont en possession du ballon.

PROPOSITIONS POUR LES TRANSFORMER

Méthodes: placer les défenseurs à intervalles réguliers de façon à couvrir la plus grande surface possible.
Méthodes: - Si je suis bien placé (sans adversaire qui me gêne), je peux tirer à l'intérieur du cercle. Dans le cas contraire, je regarde quel partenaire est mieux placé et je lui fais une passe.
Attitudes: s'identifier en tant que coéquipier en intégrant l'enjeu de la partie et l'intérêt de l'équipe.

VARIABLES

Matériel

Introduire un second ballon pour donner plus d'intensité au jeu.
Modifier la taille ou la forme du ballon.

Joueur

Créer un surnombre d'attaquants ou de défenseurs, suivant le cas.
Réduire le nombre de joueurs, avec la même configuration de terrain (favoriser les passes et les déplacements).

Espace

Modifier la taille et la forme du terrain (carré, rectangle) avec les mêmes configurations d'équipes pour faciliter les tirs.

Temps

Réduire le temps de jeu (augmenter la pression temporelle et la nécessité de tenter des tirs).
Déterminer un nombre de points (5 par exemple) pour emporter la partie et prendre en compte le temps mis pour atteindre ce score.

COMITE DEPARTEMENTAL USEP 27

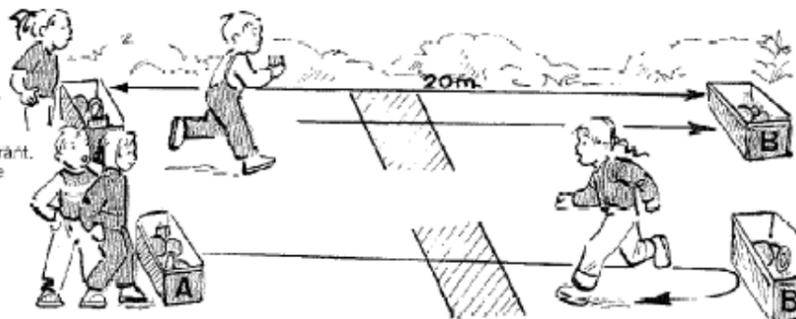
RENCONTRE USEP : Maternelles à Croth

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :

Athlétisme

« RELAIS DEMFNAGEURS »

- 4 à 5 parcours en parallèle,
- 4 à 5 équipes de 4 à 5 enfants,
- 1 équipe par parcours,
- objets faciles à prendre dans chaque caisse et à porter en courant.
- trajets de = 20 m avec base de relais possible à mi-parcours.



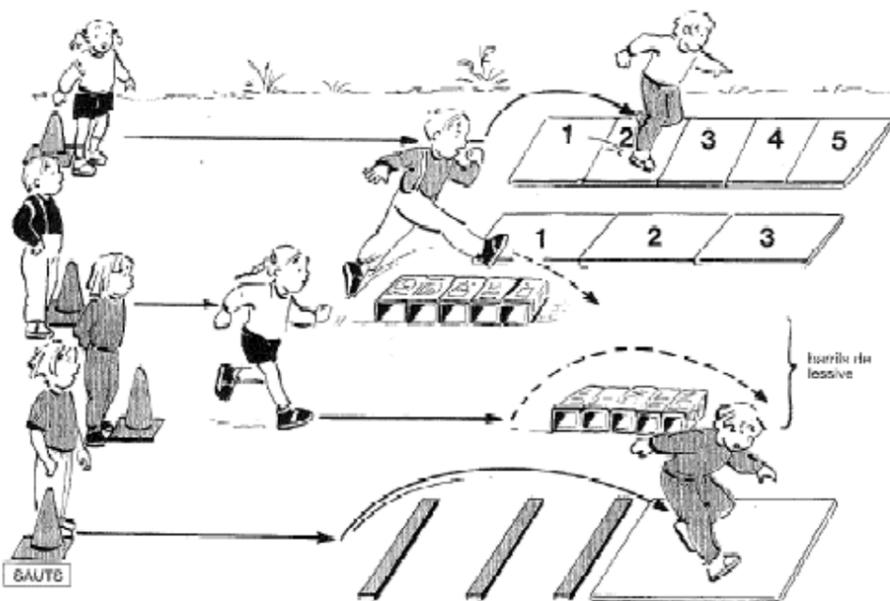
But : transporter les objets de la caisse A à la caisse B

Règles :

- un objet après l'autre (pas deux en même temps),
- l'objet est porté, ne pas le lancer.

Critère de réussite : cf. le but : ordre d'arrivée des équipes.

- Même nombre d'objets par caisse (= 2 fois plus que le nombre d'enfants). Exemples d'objets : sacs de graines, boules de chiffon, petits anneaux, foulards noués, etc.
- Des stratégies diverses apparaissent : leurs confrontations permettent la mise en relation des résultats et des choix effectués par des comparaisons d'équipe à équipe.



Exemples d'aménagements maternelle :

- 5 sautoies ou petits tapis en largeur,
- 1 chemin de tapis avec 3 zones tracées à la craie,
- des barils de lessive couchés à franchir,
- des lattes de bois à franchir.

But : sauter le plus loin possible, la zone la plus éloignée ou le plus de barils possibles en identifiant la zone atteinte.

Règle : appel d'un pied avant la zone de réception matérialisée.

Critère de réussite : nombre de zones franchies.

- Ces aménagements possibles servent à multiplier lieux d'expérimentation. Ils permettent la variabilité de la confrontation, du défi spontané.
- Zone d'appel large avant la zone de réception matérialisée par des tapis.
- Les départs (aux plots) peuvent être placés et modifiés par la maître ou les enfants (distances variables).
- La maître peut servir les appels, faire verbaliser les enfants sur leurs performances par un jeu de comparaison.

COMITE DEPARTEMENTAL USEP 27

RENCONTRE USEP : Maternelles à Croth

D ELEMENTS DESCRIPTIFS DES CONTENUS DE LA RENCONTRE USEP PRESENTEE (suite) :