



Journée du sport scolaire 2014/2015 :

« *Ma rentrée avec l'UGSEL* »

Des propositions de jeux de course,
destinées aux élèves du cycle 1 au cycle 3,
pour un temps sportif, au sein de l'école,
mercredi 17 ou vendredi 19 septembre 2014.

JOURNÉE
DU SPORT
SCOLAIRE

SENTEZ-VOUS
SPORT
SANTÉ
VOUS BIEN



CURELEC

Commission Régionale d'Animation Pédagogique de l'Enseignement Primaire (CRAPEP)

UGSEL Bretagne

Présentation

Pour l'année scolaire 2014/2015, le ministère de l'Education Nationale, de la jeunesse et de la vie associative a positionné la journée du sport scolaire (instituée par la circulaire du 18/08/2010) le mercredi 17 septembre (B.O du 3 avril 2014 - note de service n° 2014-043 du 26/03/2014).

Elle est intégrée à l'opération « Sentez-vous sport ! », semaine de promotion de la pratique d'activités physiques et sportives auprès du plus grand nombre (du 13 au 21 septembre 2014).

Au niveau de la Bretagne, la Commission Régionale d'Animation Pédagogique de l'Enseignement Primaire UGSEL (CRAPEP) renouvelle, pour la 3^{ème} année consécutive, l'invitation (à destination de tous les établissements catholiques du 1^{er} degré qui le souhaitent) à vivre un temps d'Education Physique et Sportive autour du thème des « jeux de course » le mercredi 17 ou le vendredi 19 septembre 2014.

Buts



- Promouvoir les activités de l'UGSEL auprès des élèves, des équipes éducatives, des parents d'élèves et du monde sportif local.
- En début d'année scolaire, au sein de l'école, fédérer l'équipe éducative autour d'un temps fort commun centré sur l'E.P.S. afin de permettre à tous les élèves (du cycle 1 au cycle 3) d'y participer.
- Communiquer sur le dynamisme de l'école dans le domaine de l'EPS (presse, site internet...)

Proposition d'organisation

- Rassemblement des élèves sur la cour.
- Présentation du temps fort « Journée du sport scolaire – Ma rentrée avec l'UGSEL ».
- Chant « Des amis dans mon cœur » (issu du répertoire Chœur d'écoles 2013/2014) (cf. paroles et musique ci-jointes).
- Pratique sportive autour des « jeux de course » (cf. propositions ci-après).
- Remise d'un diplôme à chaque élève (cf. proposition ci-jointe).

JEU DES FAMILLES SPORTIVES

Objectif : Courir vite et mémoriser.

Matériel :

- Languettes ou craie pour matérialiser les lignes de départ.



- Coupelles/plots (ou autres objets qui peuvent être recouverts et retournés).

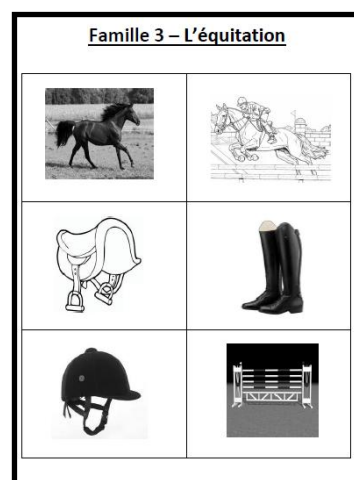
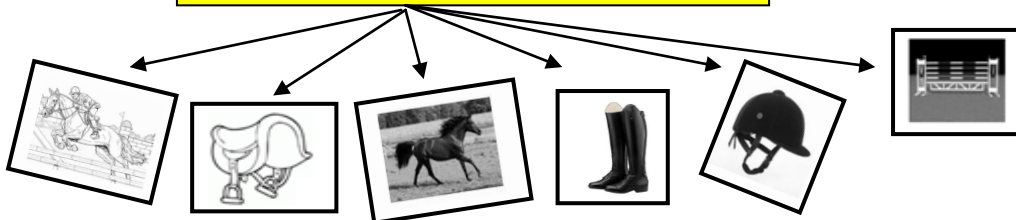


- Plateaux de jeu des familles sportives (plastifiés).

Plateau de jeu
de la famille sportive 3 : l'EQUITATION

- Cartes de jeu correspondant aux images sur les plateaux (plastifiées).

Voici les 6 cartes de jeu
de la famille sportive 3 : l'EQUITATION



Photos prises lors d'une rencontre
UGSEL dans le Morbihan
au cours de laquelle le jeu a été testé.



Avant de jouer :

- Constituer les équipes (si possible, 4 à 6 élèves par équipe). Conseil : penser les équipes en mélangeant les élèves des différentes classes (équipes mixtes et multi niveaux). Les mots *rencontre*, *entraide*, *partage* ... prendront ainsi tout leur sens.
- Attribuer une famille sportive à chaque équipe (une même famille sportive peut-être attribuée à plusieurs équipes. Dans ce cas, dupliquer le matériel en conséquence).
- Préparer le matériel. Pour chaque équipe : 1 plateau de jeu plastifié + 6 cartes de jeu plastifiées + 6 coupelles/plots.
- Sur la cour, placer autant de plots que de cartes de jeu au total (*ex : si 10 équipes constituées = 10 plateaux de jeu et 60 cartes de jeu nécessaires. Il faut donc 60 plots !*), assez éloignés les uns des autres afin d'éviter les chocs entre joueurs.
- Répartir de manière aléatoire les 6 cartes de jeu de chaque équipe sous les plots (pas plus d'1 carte sous chaque plot).

Déroulement du jeu :

- Remettre à chaque équipe 1 plateau de jeu correspondant à la famille qui lui a été attribuée.
- Chaque équipe prend le temps d'observer son plateau de jeu (6 images par plateau). Ensuite, les joueurs de chaque équipe se positionnent en file indienne derrière leur ligne de départ.
- Au signal de départ donné par 1 enseignant, le 1^{er} joueur de chaque équipe court soulever 1 plot.
 - ✓ Si la carte posée dessous correspond à une de celles de sa famille, il laisse le plot retourné, la rapporte, puis tape dans la main du 2^{ème} joueur de son équipe (qui s'élance à son tour) et enfin dépose la carte à l'emplacement prévu sur son plateau de jeu, au sol.

Il faut laisser le plot retourné quand il n'y a plus de carte dessous.



- ✓ Si la carte ne correspond pas à une de celles de sa famille, il la repose au sol, remet le plot par-dessus, puis revient taper dans la main du 2^{ème} joueur qui s'élance à son tour. Et ainsi de suite ...

Fin du jeu :

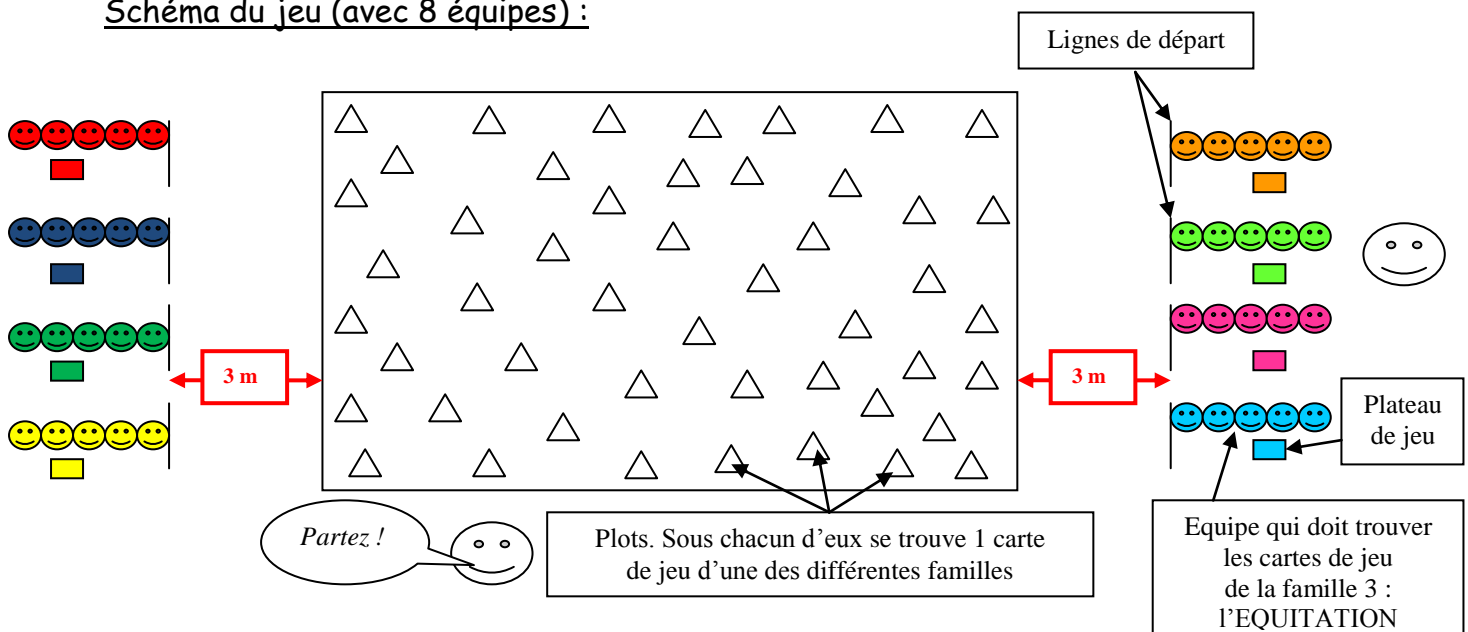
- Dès qu'une équipe a positionné ses 6 cartes sur son plateau de jeu. Aussitôt, les membres de l'équipe crient « Gagné ! ».
- A l'issue du temps de jeu : comptabiliser le nombre de cartes positionnées sur chacun des plateaux de jeu. L'équipe gagnante est celle qui en a le plus sur son plateau !



Important :

- Un joueur ne peut soulever qu'1 plot par passage.
- Dans chaque équipe les plus jeunes sont accompagnés/guidés par les aînés (quand c'est le tour d'un « plus petit », un « plus grand » peut l'aider pour l'ensemble des tâches à accomplir : *ex : lui donner la main pour l'aider lors de sa course ; l'aider pour soulever le plot et saisir la carte ; l'aider pour savoir s'il s'agit bien d'une carte de jeu de l'équipe ...*)
- Le jeu s'adapte à tous types de terrain : cour, stade, terrains bitumés ou en herbe ...

Schéma du jeu (avec 8 équipes) :



Variables possibles :

- Proposer des familles de jeu autres que sportives.
- Remplacer les cartes « images » par des cartes « mots » ou des cartes « chiffres ».
- Pour les classes de CE/CM : ajouter des leurres (*ex : pas de carte sous certains plots ; nouvelle règle : remettre en place le plot qu'il y ait une carte (bonne ou pas) ou non*).

JEU DES 3 TAPES



Objectif du jeu : Réagir le plus vite possible à un signal pour poursuivre ou échapper à son adversaire.

Matériel :

- Languettes ou craie pour matérialiser les lignes de départ et d'arrivée.



- Coupelles pour matérialiser les couloirs de course.



Espace de jeu : dans la mesure du possible, privilégier un espace en herbe car des contacts entraînant des déséquilibres sont possibles. Ne pas positionner l'aire de jeu à proximité de murs, arbres ...

Avant de jouer :

Constituer des trinômes. Dans chaque trinôme, désigner 1 arbitre qui se positionne en dehors du terrain et arbitre l'action à venir entre les 2 autres joueurs. Ces derniers rejoignent une ligne de départ et se positionnent face à face, de part et d'autre de cette ligne.

Une fois tous les binômes en place, le meneur du jeu (1 enseignant ou 1 élève) précise que :

- ✓ tous les joueurs dos à la ligne d'arrivée sont les moutons (en jaune sur le schéma).
- ✓ Tous les joueurs face à la ligne d'arrivée sont les loups (en rouge sur le schéma).

Déroulement du jeu :

Au signal du meneur de jeu (il dit « Moutons, tapez dans les mains ! »), au sein de chaque binôme le mouton tape 3 fois dans la main du loup (pour les élèves de cycle 1 : commencer avec 1 tape).

Dès que la 3^{ème} tape a été réalisée :

- ✓ le mouton se retourne le plus vite possible et essaie de rejoindre sa maison (la bergerie) ;
- ✓ le loup poursuit le mouton et tente de le toucher dans le dos (touche à effectuer avec la main) avant que ce dernier ait pu rejoindre la bergerie.

Dans chaque trinôme, l'arbitre attribue 1 point après chaque action :

- ✓ 1 point est attribué au loup :
 - s'il a touché le mouton avant que ce dernier ait rejoint la bergerie ;
 - si le mouton est sorti des limites de son couloir de course.
- ✓ Sinon 1 point est attribué au mouton qui a rejoint sa bergerie, sans être touché.

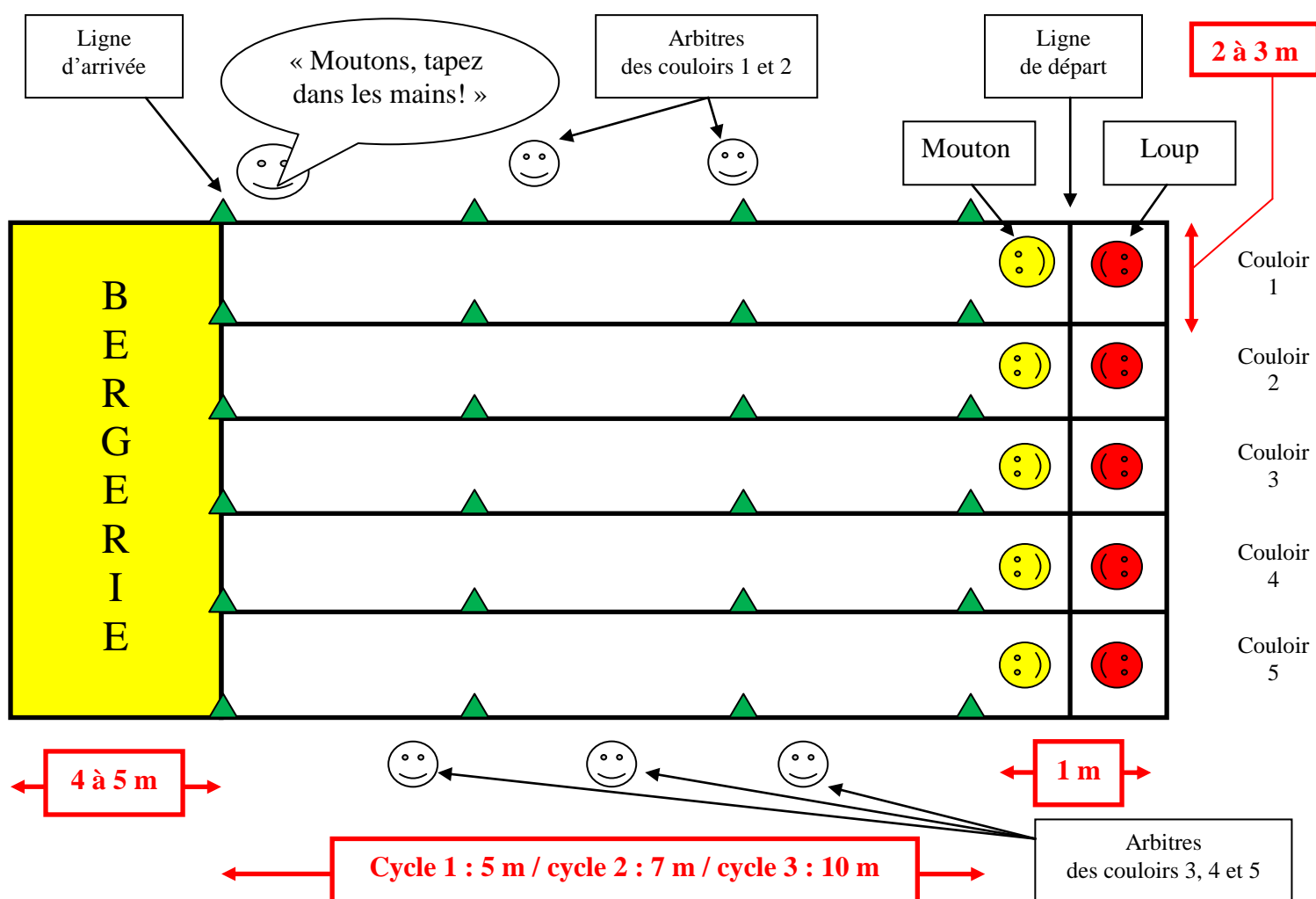
Après chaque action, inversion des rôles dans chaque trinôme :

Le loup devient mouton. / Le mouton devient arbitre. / L'arbitre devient loup.

Fin du jeu :

A l'issue du temps de jeu, le vainqueur, dans chaque trinôme, sera celui qui aura totalisé le plus de points.

Schéma du jeu (avec 5 binômes) :



Variables possibles :

- Si des moutons mettent beaucoup de temps à effectuer les tapes, instaurer une limite de temps (ex : les 3 tapes doivent être réalisées dans les 15 secondes. Décompte à haute voix).
- Pour les classes de CE/CM : pour rendre la tâche plus difficile pour le mouton, ce dernier doit désormais utiliser ses 2 mains pour effectuer ses 3 tapes.

