

Livret EPS

Rencontre UGSEL Cycle 3 « PRIM'ECOLLECTIF »

Vendredi 26 mai 2023 - YFFINIAC
Complexe sportif (11 rue Joseph Turmel)



Côtes d'Armor
le Département



ENSEIGNEMENT
PRIVE
CATHOLIQUE
CÔTES D'ARMOR



SANT-BREUC
LMB
LYCÉE MARIE BALAVENNE



COMMISSION MINI BASKET

JEU DE L'HORLOGE



But de l'horloge basket

Être l'équipe qui comptabilise le plus de tours à la fin des 2 manches.

Objectifs de l'horloge basket

- Travailler le dribble
- Travailler le tir en course
- Travailler les passes à l'arrêt

Age

A partir de 6 ans

Pourquoi utiliser l'horloge basket ?

Ce jeu est une variante basket du jeu de l'horloge. Elle associe à ce jeu traditionnel des gestes du basket (dribble, tir...) et permet ainsi de travailler ces gestes sous forme de jeu. Il est à utiliser au début d'un cycle basket ou avec des U6-U7 lors d'entraînement basket.

Nombre de joueurs

8 à 12 joueurs

Matériel pour l'horloge basket

- 2 ballons de basket
- 1 panier de basket
- 1 plot pour déterminer le départ du relais
- Des cerceaux pour désigner les positions de l'horloge

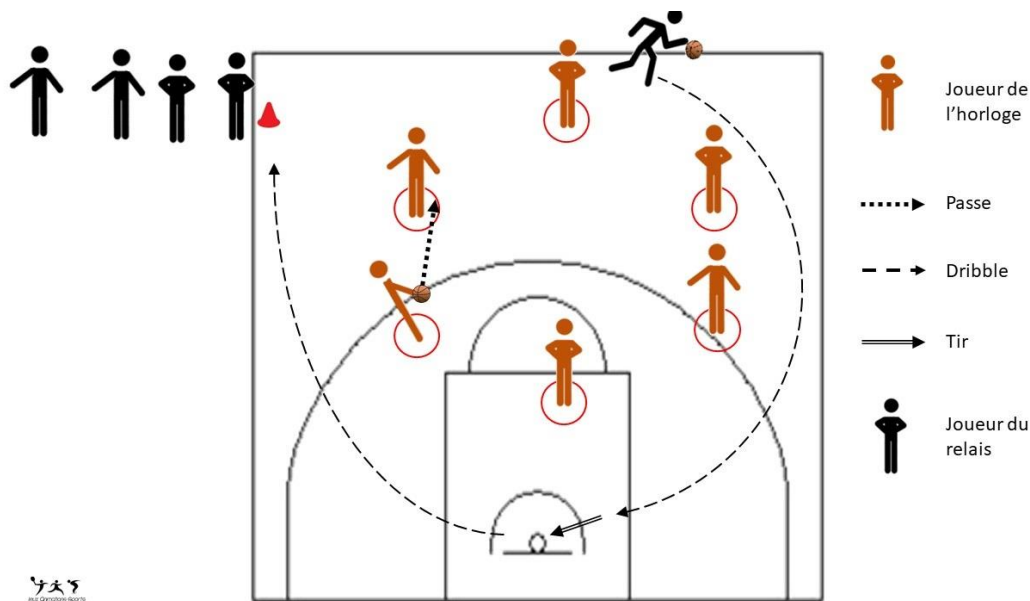
Organisation de l'horloge basket

Une équipe se place à la file indienne derrière le plot de départ du relais. Le premier joueur a un ballon. Chaque joueur de l'équipe adverse se place sur un plot de l'horloge. Un joueur a le ballon.

Au top départ, le premier joueur de la file indienne part en dribblant, contourne l'horloge, tire au panier, reprend le ballon, finit le tour de l'horloge en dribblant et donne le ballon au joueur suivant. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que toute l'équipe soit passée. Quand toute l'équipe est passée, c'est la fin de la manche et les joueurs crient « Stop ».

Dans le même temps, les joueurs de l'équipe adverse se font des passes en rond dans le sens des aiguilles d'une montre. Ils comptent le nombre de tours qu'ils font.

A la fin de la manche, les rôles sont inversés.



Règles de l'horloge basket

- L'équipe qui a comptabilisé le plus grand nombre de tours à la fin des 2 manches gagne la partie.
- Lorsqu'un panier est marqué, l'équipe de l'horloge enlève un tour.
- Un joueur ne peut réaliser qu'un seul tir au panier.
- Les joueurs doivent se déplacer en dribblant.
- Quand un joueur est passé au relais, il s'assoit derrière la file indienne.
- Dans l'horloge, chaque joueur doit recevoir le ballon à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les joueurs de l'horloge doivent rester à leur plot pour recevoir le ballon et le passer.
- Si le ballon tombe lors d'une passe, le joueur qui devait recevoir le ballon va le chercher.

Avis de l'auteur

Je trouve ce jeu intéressant car il permet de travailler les différents gestes techniques du basket tout en étant rapide. Si les joueurs arrivent à dribbler rapidement, chaque joueur peut faire 2 passages sur le relais. Les joueurs qui réalisent le relais peuvent tourner autour de l'horloge dans un sens ou dans l'autre. Cela permet de travailler le tir en course à gauche et à droite.

COMMISSION MINI BASKET

JEU DU DÉMINEUR



But du Démineur

Dans ce jeu de basket, il faut :

- Avoir le moins de mines possible dans son camp au bout d'un certain temps.
- Enlever toutes les mines de son camp.

Objectif du Déminage

Ce jeu de basket permet de travailler le tir et le tir en course

Age

A partir de 6 ans.

Quand organiser le Démineur ?

Ce jeu de basket est à utiliser quand vous avez des débutants. Il leur permettra de réaliser un grand nombre de tirs et de valoriser les tirs réussis par une action : aller poser une mine dans le camp adverse. Il permettra aussi de travailler le dribble par les déplacements entre leur panier et les différents camps.

Nombre de joueurs

De 6 à 12 joueurs.

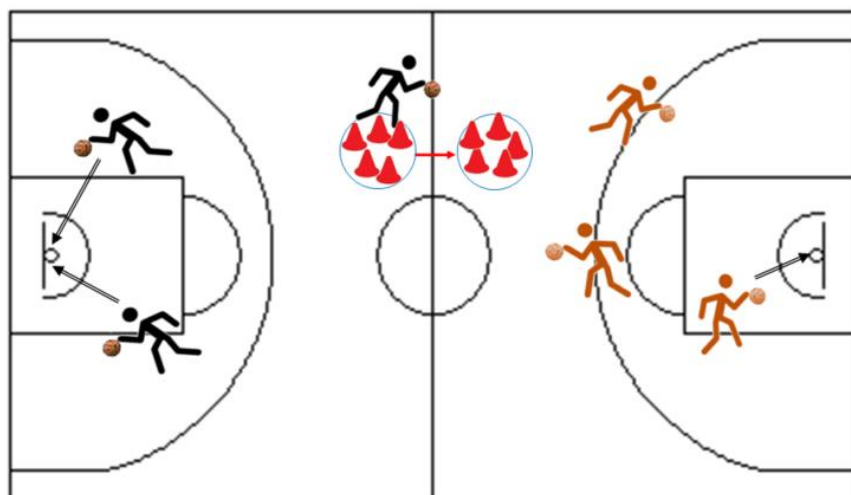
Matériel pour le Démineur

- 1 ballon de basket par joueur
- 20 plots qui servent de mines
- 2 cerceaux pour identifier les camps où sont posés les mines

Organisation du jeu de basket le Démineur

Dans ce jeu de basket, deux équipes s'opposent. Chaque équipe a un panier. Les joueurs peuvent tirer tant qu'ils ne marquent pas. Quand un joueur marque, il prend une mine dans son camp et va la poser dans le camp adverse.

Au top départ, tous les joueurs partent ensemble marquer dans leur panier.



Mines



Tir

Règles du Déminage

- Tous les déplacements se font en dribble.
- Quand un joueur a marqué un panier, il va dans son camp prendre une mine et la place dans le camp des adversaires.
- Les joueurs doivent prendre une mine et la placer dans le camp des adversaires sans arrêter leur dribble. Dans le cas contraire, ils doivent retourner marquer avant de pouvoir prendre une mine.

Variante du Déminage

Pour les plus petits, on peut accepter l'arrêt du dribble quand un joueur prend une mine et la pose.

Pour les plus grands, on peut imposer des consignes sur le tir comme tirer en dehors de la raquette, tirer en course.

COMMISSION MINI BASKET

LA TIRELIRE



Organisation :

2 équipes – plots plats pour la réserve – 2 tirelires (cerceaux)

Matérialiser deux zones autour du panier ou mettre des cerceaux autour pour définir les zones de tirs. Réaliser plusieurs manches.

Déroulement :

Deux équipes sont en opposition, les enfants porteurs du ballon se répartissent autour de leur panier et au signal, lancent le ballon vers la cible.

1. Si le panier est **réussi**, ils vont chercher un plot dans la réserve et toujours en dribblant, le ramènent dans leur tirelire et vont ensuite donner le ballon à un de leurs partenaires.
2. Si le panier est **manqué**, ils vont tout de suite transmettre le ballon à un partenaire.

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de plots dans la réserve : comparer le nombre de plots de chaque tirelire pour désigner l'équipe vainqueur

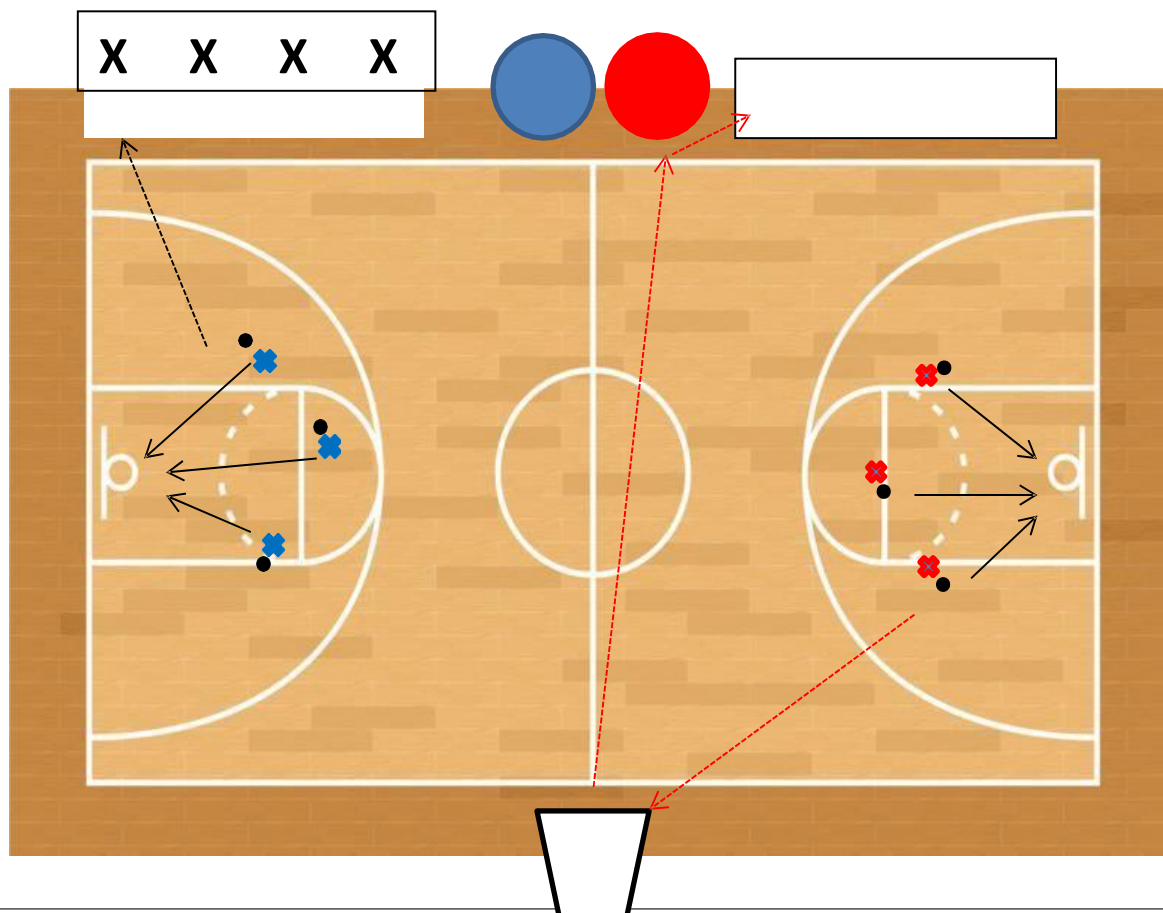
Variables :

- ✓ Distance des zones
- ✓ Définition de zones à 2 points et à 1 point
- ✓ Définition d'un trajet à suivre entre réserve et tirelire
- ✓ Nombre de plots dans la réserve

Tirelires

Si panier non marqué

si panier marqué



Le Poull Ball Basket



- Constituer 3 équipes de 5 à 10 joueurs (terrain : 25 x 15 m, environ) :
 - 2 équipes « en match » (sur le terrain : 5 à 6 joueurs par équipe / les autres joueurs : remplaçants)
 - 1 équipe « organisatrice du match » : arbitrage / comptage des points / gestion du temps
- 3 Matches (durée d'1 match le jour de la rencontre = 5 minutes environ)

ordre	équipe	score	équipe	score
1 contre 2	Equipe 1		Equipe 2	
1 contre 3	Equipe 1		Equipe 3	
2 contre 3	Equipe 2		Equipe 3	

Points gagnés en cas de :	
victoire	3 points
match nul	1 point
défaite	0 point
Bonus gagnés si :	
"fair-play"	1 point
"jouer ensemble" = 3 marqueurs de points différents	1 point

Matériel nécessaire pour 1 terrain :

- 1 ballon de basket.
- 2 grandes poubelles à roues.
- 2 lots de chasubles pour identifier les 2 équipes.
- Marquages au sol (languettes ou coupelles) pour délimiter le terrain et les 2 zones interdites.

But du jeu :

- Inscire plus de points que l'équipe adverse.
- Pour l'équipe en possession du ballon : marquer des points en lançant le ballon à l'intérieur de la poubelle.
- Pour l'équipe qui n'a pas la possession du ballon : intercepter/récupérer le ballon pour tenter à son tour de faire le même enchaînement d'actions.

Déroulement du jeu :

Dès que le ballon, lancé en l'air par le meneur, est récupéré par les joueurs d'une équipe, ces derniers essayent de le faire progresser vers une des 2 cibles, à l'aide de passes (avec ou sans rebond). **Les cibles ne sont attribuées à aucune équipe !**

Une équipe marque des points si après au moins 3 passes, sans rentrer dans la zone interdite, un de ses joueurs arrive à faire entrer le ballon dans la poubelle, après l'avoir lancé à la main. 1 point marqué = les 2 équipes applaudissent (Fair-play) !

Ce qui est interdit :

- Tirer en direction de la poubelle avant d'avoir effectué 3 passes.
- Garder le ballon en main plus de 3 secondes.
- Se déplacer/Effectuer plus de 2 pas, ballon en main.
- Dribbler.
- Pénétrer dans une zone interdite (poser ne serait-ce qu'un pied dedans).
- Être à moins d'1 m d'un adversaire, pour les défenseurs (équipe qui n'a pas le ballon).
Un joueur ne doit pas bloquer, tenir, pousser, charger, accrocher un adversaire !

Engagement en début de match (par le meneur du jeu) :

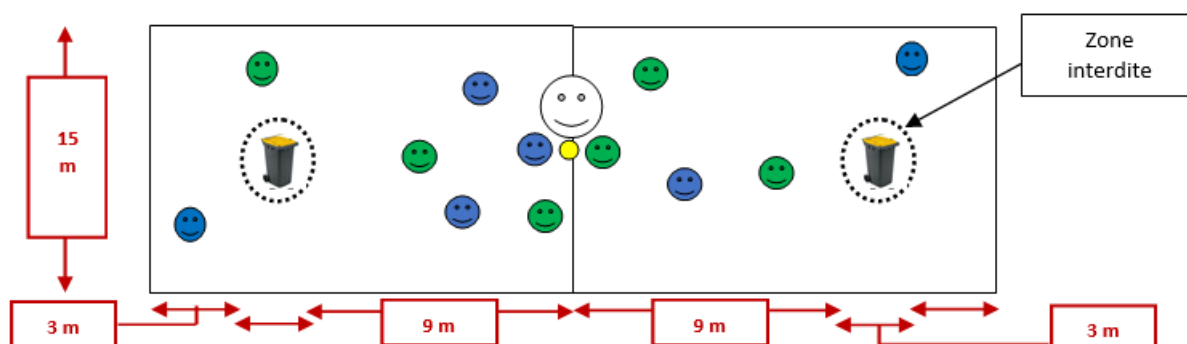
Le ballon est lancé en l'air au centre du terrain, entre 2 adversaires qui essaient de le passer de volée à l'un de leur partenaire.

Réengagement (la défense recule de 3 pas) :

- **Après qu'1 équipe ait marqué :** au centre du terrain, le ballon est donné à un joueur de l'équipe qui n'a pas marqué de point. Dès lors, il peut transmettre le ballon à un partenaire.
- **Après que le ballon soit sorti des limites du terrain :** un joueur de l'équipe « non fautive » se place derrière la ligne, là où le ballon est sorti du terrain, et effectue une passe à un partenaire sur le terrain, puis rentre en jeu.
- **Après une faute :** remise en jeu par un joueur adverse à l'endroit de la faute.

En fonction de la gravité de la faute, l'auteur peut être exclu temporairement voire définitivement !

Cas particulier : si un ballon s'arrête dans une zone interdite, un joueur de l'équipe qui ne l'a pas lancé va le chercher, sort de la zone interdite, s'immobilise puis effectue une passe à l'un de ses partenaires.



FOOTBALL – LE BERET



Durée : 20 min

Matériel (terrain à 7 ou 8 équipes) : 8 cerceaux, 40 coupelles, 8 ballons

Dimensions : 10m x 10m environ

Déroulé :

- Attribuer un numéro à chacun des joueurs
- A l'appel de son numéro, le joueur va chercher le ballon situé dans le cerceau de son équipe à la main, puis, sans entrer dans la zone interdite, effectue une passe au pied à chacun de ses coéquipiers restés dans leur camp
- Une fois que tous ses coéquipiers ont reçu une passe, le joueur va replacer le ballon dans le cerceau en le conduisant avec son pied
- Le premier joueur à avoir immobilisé son ballon dans son cerceau crie « stop » et fait marquer un point à son équipe

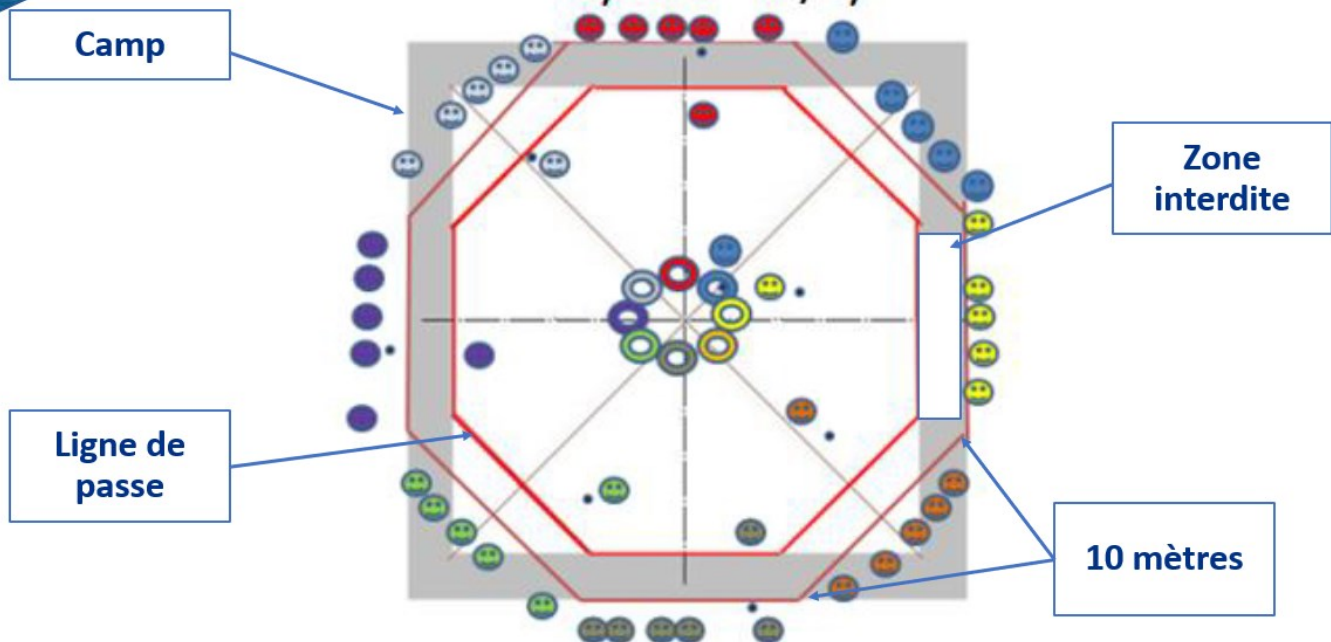
C'est autorisé :

- Conduire le ballon avec le pied de son choix (alternance possible)
- Faire les passes à ses coéquipiers dans l'ordre de son choix
- Pour le joueur appelé : aller chercher le ballon dans la zone interdite pour le ramener derrière la ligne de passe

C'est interdit :

- Dépasser la ligne de passe avec le ballon
- Déposer son ballon dans le cerceau alors que tous les joueurs n'ont pas reçu de passe
- Pour les joueurs du camp : aller chercher le ballon dans la zone interdite

Le bérét – mise en place



FOOTBALL – FOOT 2 BUTS



Durée : 20 min (3x6 minutes)

Matériel pour un terrain : 8 cônes, 12 coupelles, 1 ballon, 1 chrono, 1 sifflet

Dimensions : 15m x 20m environ

Rotations : les matchs durent 6 minutes. Au terme des 3 premières minutes, les joueurs maîtres du jeu prennent la place des pratiquants.

Déroulé :

- Deux équipes s'affrontent en 6 contre 6 dans une forme jouée
- Le porteur du ballon peut utiliser la règle de l'invincible : lorsqu'il pose le pied sur le ballon en écartant les bras, il devient invincible et l'ensemble des adversaires reculent de 5m. Il a ensuite 3 secondes pour jouer (passer ou conduire le ballon). Chaque joueur peut utiliser deux fois l'invincible à chaque fois que son équipe est en possession du ballon
- Un point est marqué lorsque le ballon franchit la ligne du but adverse, entre les deux cônes
- Quand le ballon sort des limites du terrain, les touches se font au pied à l'endroit de la sortie
- A chaque point marqué, le ballon est remis en jeu par un engagement au centre du terrain en faveur de l'équipe qui vient d'encaisser un but
- Deux façons de gagner en Bingo/Banco :
 - BINGO : l'équipe qui a marqué le plus de points au terme du match
 - BANCO : l'équipe qui a le plus de marqueurs différents

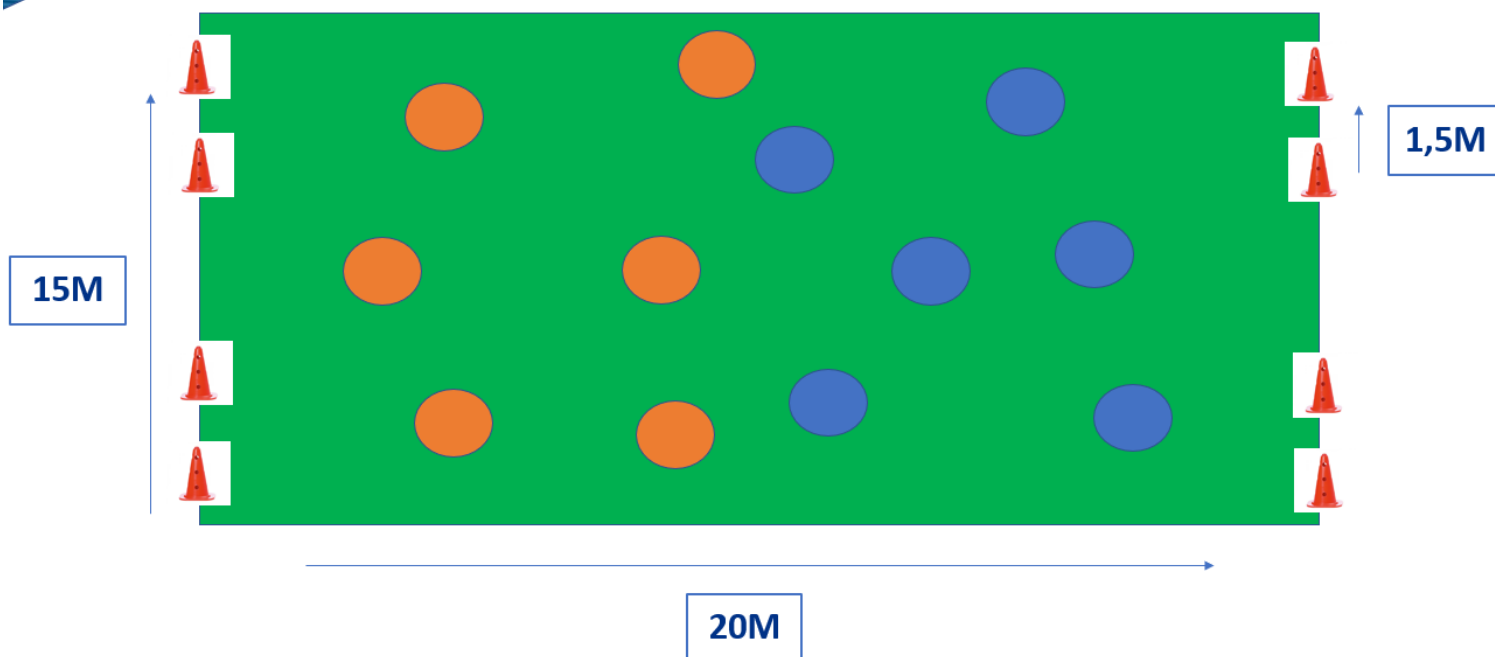
C'est autorisé :

- Marquer dans l'un ou l'autre des deux buts adverses
- Utiliser deux fois par joueur l'invincible à chaque fois que mon équipe est en possession du ballon

C'est interdit :

- Tacler, pousser

Foot 2 buts – mise en place



PETANQUE- BOULEVARD DES DEFIS



But : gagner des « vies » en réussissant les situations, puis mettre ces « vies » en jeu en défiant une autre équipe sur le boulevard prévu à cet effet.

Matériel : 1 boule par joueur, des tickets pour matérialiser les « vies », des réserves de boules sur chaque terrain de jeu et sur les situations (les enfants ne se déplacent pas avec les boules), des bacs pour stocker les boules (une fois jouée ou à la fin de la mène, elles sont ramenées dans le bac à côté du cercle de lancer).

Dispositif : Des équipes de 3 joueurs dont 1 capitaine, 3 ateliers pour gagner des « vies », un « boulevard des défis » pour que les équipes se rencontrent, des terrains de jeu pour vivre les « défis ».

Consignes générales :

- Les parties sont jouées en 3 mènes. L'équipe ayant cumulée le plus de points sur les 3 mènes remporte la partie et récupère le ticket de l'autre équipe.
- Pour débiter une nouvelle partie un passage par le boulevard des défis est obligatoire.
- Les équipes n'ayant plus de ticket peuvent en gagner dans la zone « ateliers ». Pour cela ces dernières doivent valider au moins 2 ateliers sur 3. Un atelier est considéré comme réussi pour l'équipe lorsque 2 sur 3 joueurs l'ont validé. 3 lancers par joueur
- Une équipe n'ayant plus de tickets ne peut rester dans la zone « boulevard des défis ».



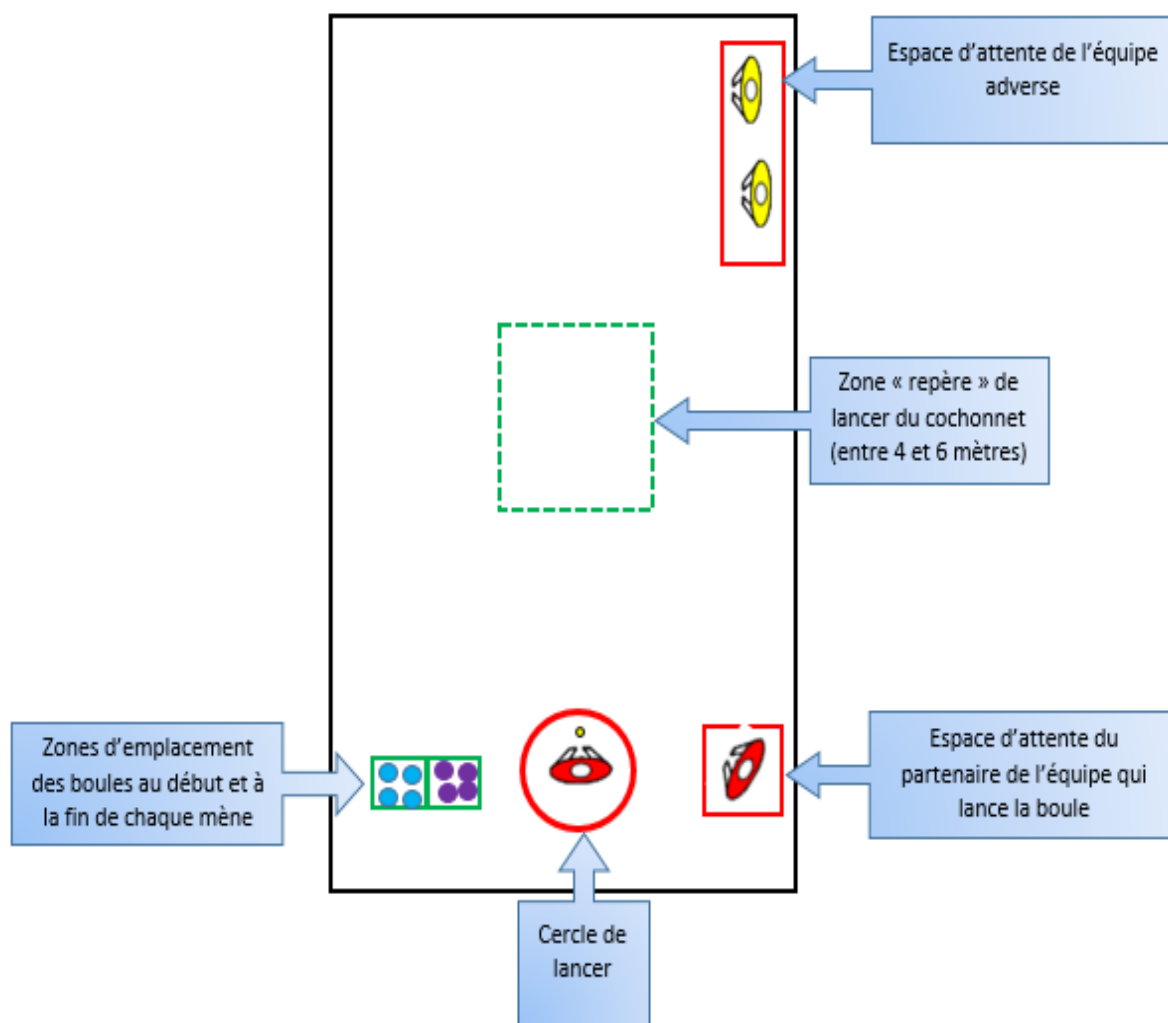
LA PRESQUE PETANQUE :

But : Marquer plus de points que son adversaire en trois mènes.

Dispositif : 2 équipes de 3 joueurs, 1 boule par joueur.

Déroulement : Le lancement du but (entre 4 et 8 mètres) se fait par tirage au sort. L'équipe qui n'a pas le point joue. Le comptage des points s'effectue selon le règlement officiel. Quand toutes les boules ont été jouées (mène terminée), on compte la (ou les) boule(s) d'une même équipe la (ou les) plus proche(s) du but. L'équipe qui a marqué le plus de points à la fin des trois mènes a gagné.

Terrain de « presque pétanque » :



LES ATELIERS :

<p>Atelier 1 : Passe par-dessus</p> <p>Consignes :</p> <p>Joueur : Lance depuis le cercle de lancer. Doit faire passer sa boule au-dessus de la chaise et s'arrêter avant de toucher le mur.</p>	<p>Cadre de sécurité : Largeur = 4m Longueur = 12m</p>
<p>Atelier 2 : Passe par-dessous</p> <p>Consignes :</p> <p>Joueur : Lance depuis le cercle de lancer. Doit faire passer sa boule sous la chaise et s'arrêter dans la zone.</p>	<p>Cadre de sécurité : Largeur = 4m Longueur = 12m</p>
<p>Atelier 3 : Fais tomber la quille</p> <p>Consignes :</p> <p>Joueur : Lance depuis le cercle de lancer. Le but est de faire tomber la quille.</p>	<p>Cadre de sécurité : Largeur = 4m Longueur = 12m</p>

Dans le village canadien

Tiré du jeu Pencil Tag <https://fkhk.sportmanitoba.ca/node/309>



• **But du jeu :**

- ✓ Pour les sorciers (1/5 à 1/6 de l'effectif = 3 à 5 sorciers) : toucher un maximum de villageois.
- ✓ Pour les lutins (1/5 à 1/6 de l'effectif = 3 à 5 lutins) : libérer les villageois, à l'aide de leur cerceau magique.
- ✓ Pour les villageois (tous les autres joueurs) :
 - Ne pas se faire toucher par les sorciers.
 - Lorsqu'un villageois est touché par un sorcier : s'immobiliser et attendre qu'un lutin le délivre.

• **Matériel nécessaire :**

- ✓ Coupelles pour délimiter l'espace de jeu (1 terrain = 15 x 15 m environ pour 30 enfants)
- ✓ 1 chasuble pour identifier chaque sorcier
- ✓ 1 cerceau pour chaque lutin
- ✓ 1 ballon pour chaque sorcier (uniquement pour l'évolution – ci-dessous)

• **Déroulement/Descriptif** (1 partie = 1 minute environ) :

Avant le lancement du jeu, attribuer un rôle à chaque joueur :

- ✓ Sorcier : revêtir une chasuble puis se positionner en dehors du village.
- ✓ Lutin : prendre un cerceau puis se positionner dans le village.
- ✓ Villageois : se positionner dans le village.

Au signal de départ :

- Les sorciers entrent dans le village pour toucher les villageois.
- Les villageois tentent d'échapper aux sorciers.
- Les lutins se tiennent prêts à libérer les villageois touchés.

En tant que villageois, lorsque je suis touché ou sorti du village :

0 - Si je suis sorti du village : revenir dans le village.

1 - Faire la statue, position « fusée » (pieds joints, mains jointes au-dessus de la tête).

2 - Attendre qu'un lutin vienne passer son cerceau magique, le long de mon corps, de haut en bas.

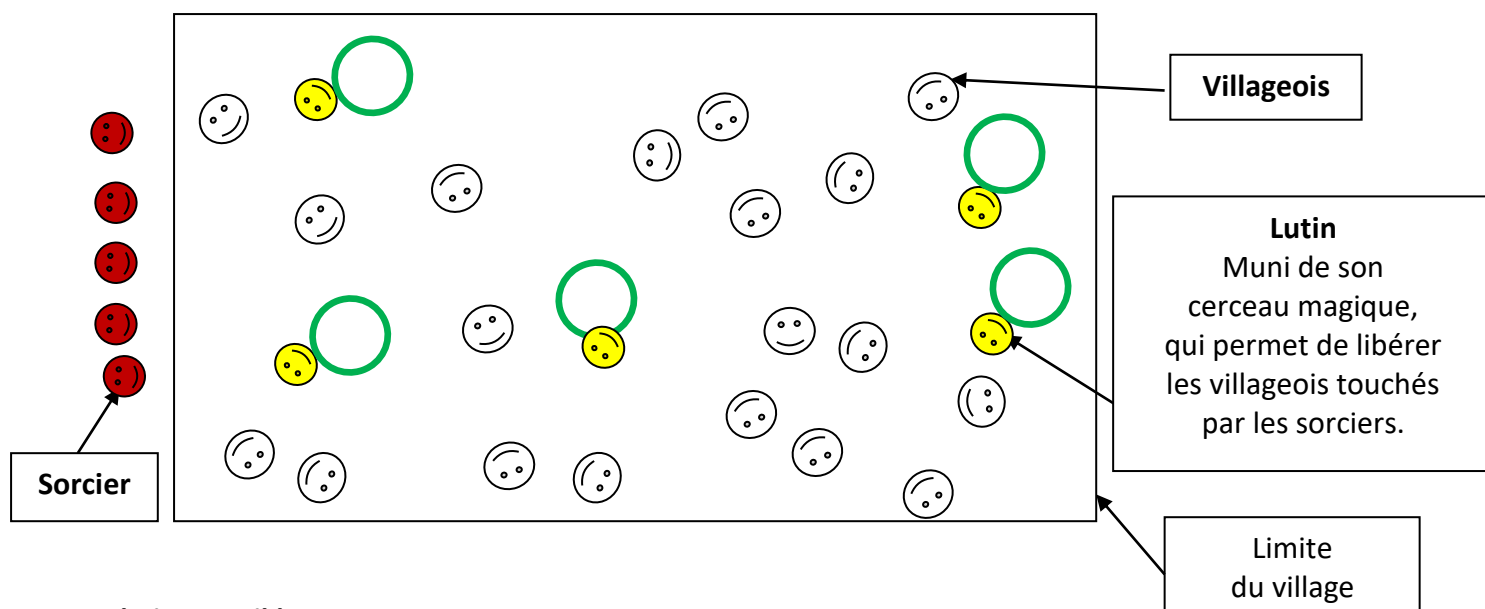
Me voilà libéré ! Je peux à nouveau me déplacer dans le village, en restant sur mes gardes !



Fin de la partie :

A l'issue du temps de jeu, le meneur crie « Stop ». Comptabiliser tous les villageois en position « fusée ». L'équipe de sorciers marque autant de points que de villageois en position « fusée » au signal de fin de partie. Réaliser une autre partie, en changeant les rôles. A l'issue du jeu, l'équipe de sorciers déclarée gagnante est celle qui a le plus points.

• **Représentation du jeu (avant son lancement) :**



• **Evolution possible :**

Chaque sorcier doit désormais essayer de toucher les villageois en lançant son ballon.

La balle américaine – par équipe



Matériel nécessaire :

- Des coupelles pour matérialiser le terrain
- 3 petits ballons souples (taille d'un ballon de handball)
- 3 lots de chasubles (1 lot par équipe)

Avant de jouer :

- Quel que soit l'effectif, constituer 3 équipes de même nombre de joueurs ou approchant. 1 lot de chasuble par équipe.
- Tous les joueurs des 3 équipes se positionnent à l'intérieur du terrain.

Déroulement :

Le jeu commence dès que l'arbitre lance les 3 ballons sur le terrain. Les joueurs essaient aussitôt d'attraper un ballon, à la main, puis de toucher un joueur d'une équipe adverse en le lançant.

- Si le joueur visé est « touché » (*le ballon le touche directement puis rebondit au sol*) : il lève 1 bras au ciel (pour montrer qu'il a été touché), puis sort du terrain, sans emporter le ballon.
- Si le joueur visé « n'est pas touché » (*le ballon ne l'a pas touché ou l'a touché après avoir rebondi au sol*) ou réussit à bloquer le ballon « de volée » (= avant qu'il ne rebondisse au sol) : il reste sur le terrain, essaie de récupérer le ballon pour le lancer à son tour, à la main, en direction d'un adversaire ou d'un partenaire (sur ou en dehors du terrain).

Comment revenir à l'intérieur du terrain, pour un joueur qui a été « touché » ?

Pour réintégrer le terrain, le joueur « touché » (à l'extérieur du terrain), en possession du ballon (récupéré après sa sortie du terrain ou réceptionné suite à la passe d'un partenaire), doit le lancer à la main et toucher un adversaire, à l'intérieur du terrain.

IMPORTANT :

- Pour le lanceur, il est interdit de viser la tête d'un adversaire. Un joueur touché à la tête est donc considéré comme « non touché ». Dans ce cas, il garde sa place sur le terrain.
- Les joueurs sur le terrain ne peuvent pas se déplacer avec le ballon ; les joueurs en dehors, si.
- Un joueur en possession d'un ballon ne peut pas être touché.
- Une fois le ballon en main, le joueur dispose de 3 secondes pour le lancer en direction d'un adversaire ou effectuer une passe à un partenaire (sur ou en dehors du terrain).
- Il est interdit d'arracher le ballon des mains ou d'avoir 2 ballons en mains.

Cas particuliers :

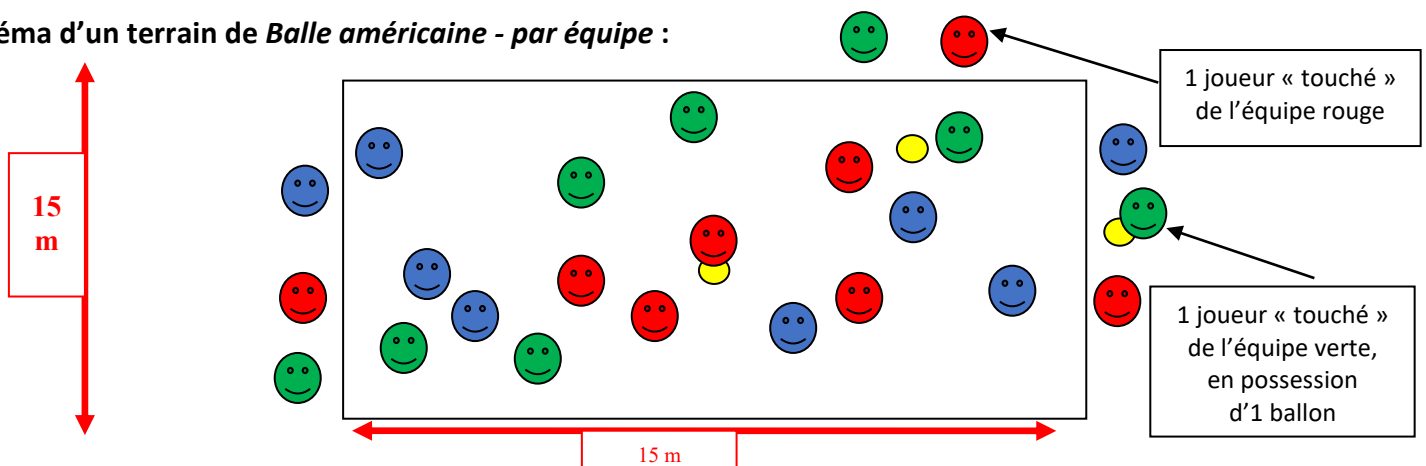
- Quand, avant de rebondir au sol, le ballon touche un joueur puis un autre (qu'ils soient ou non de la même équipe) : les 2 joueurs sont « touchés » et sortent du terrain, en levant 1 bras au ciel.
- Lorsqu'un joueur à l'intérieur du terrain est touché directement par un ballon lancé par un de ses partenaires (passe ou tir) et que ce dernier vient ensuite à rebondir au sol, il est considéré comme « touché ». Il sort aussitôt du terrain, en levant 1 bras au ciel.

Fin de la partie :

- Dès qu'il n'y a plus qu'1 équipe sur le terrain : celle-ci est déclarée gagnante.
- A l'issue du temps de jeu (3 à 5 minutes), le meneur crie « Stop ». Tous les joueurs s'immobilisent.

Il comptabilise ensuite, pour chacune des 3 équipes, le nombre de joueurs à l'intérieur du terrain. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de joueurs sur le terrain.

Schéma d'un terrain de *Balle américaine - par équipe* :



Le moulin hollandais

Tiré du jeu *Moulin à vent* De Spelles - www.despelles.nl <https://www.youtube.com/watch?v=6n-Y9sMXJeQ>

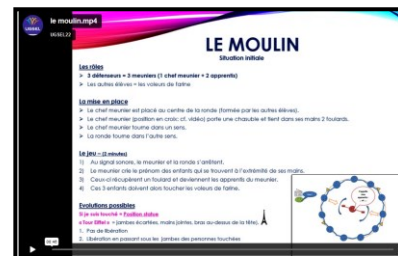


But du jeu :

- ✓ Pour les 3 meuniers (1 chef meunier + 2 apprentis) du moulin : toucher un maximum de voleurs de farine.
- ✓ Pour les voleurs de farine : ne pas se faire toucher par les meuniers.
tout joueur touché doit s'immobiliser (cf. évolutions possibles).

Matériel nécessaire - pour 1 moulin :

- ✓ 1 chasuble (pour le chef meunier)
- ✓ 2 foulards (pour les 2 apprentis meuniers)
- ✓ 10 coupelles (uniquement pour l'évolution n°3 – ci-dessous)



Déroulement/Descriptif (1 partie = 2 minutes environ)

Pour chaque moulin :

Désigner 1 chef meunier (met une chasuble). Tous les autres joueurs forment 1 ronde.

Le chef meunier se place au centre de la ronde. Il tient dans chaque main 1 foulard (position en croix : cf. vidéo).

Le chef meunier tourne dans un sens ; la ronde dans l'autre sens.

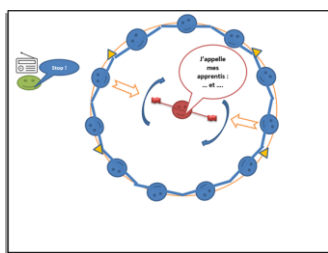
1. Au signal sonore « stop », le meunier et la ronde s'arrêtent.
2. Le meunier crie le prénom des 2 enfants qui se trouvent dans la direction de ses bras tendus.
3. Le meunier leur remet un foulard. Tous 2 deviennent aussitôt les apprentis du meunier.
4. Les 3 meuniers doivent alors toucher les voleurs de farine (tous les autres joueurs de la ronde).

Fin de la partie (pour le jeu de base, ainsi que les évolutions N°1 et N°2) :

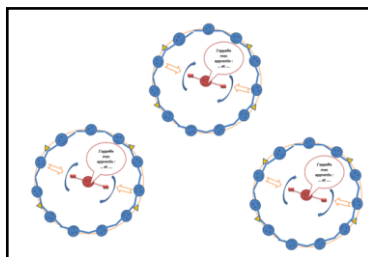
- ✓ Quand tous les voleurs de farine sont touchés : féliciter l'équipe de meuniers !
- ✓ ou A l'issue du temps de jeu, le meneur crie « Stop ». Comptabiliser tous les voleurs de farine immobilisés. L'équipe de meuniers marque autant de points que de voleurs de farine en position « Tour Eiffel » au signal de fin de partie. Réaliser une autre partie, en changeant les rôles. A l'issue du jeu, l'équipe de meuniers déclarée gagnante est celle qui a le plus points.

Représentation du jeu (avant son lancement) :

Jeu avec 1 moulin à vent (= 1 ronde)



Jeu avec 3 moulins à vent (= 3 rondes)



Les meuniers des 3 moulins s'allient pour toucher un maximum de voleurs de farine !

Evolutions possibles :

N°1 : Pas de libération

Si je suis touché = faire la statue, position « Tour Eiffel » (jambes écartées, mains jointes au-dessus de la tête).

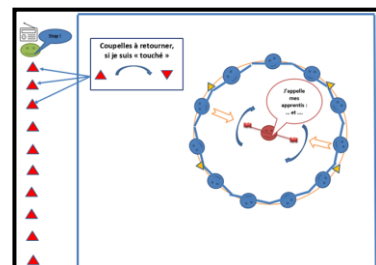
N°2 : Libération (1 joueur « en jeu » peut libérer un joueur « touché » en passant entre ses jambes)

N°3 : Libération (pour tout joueur touché = retourner 1 des 10 coupelles « vie » pour pouvoir rejouer)

Avant de jouer : créer une « zone de vies » en dehors du terrain de jeu.

Lorsque je suis touché, tout en levant 1 bras, je me déplace vers la « zone de vies ». Une fois dans celle-ci, je retourne une des 10 coupelles « vie » afin de pouvoir revenir en jeu !

Fin de partie : quand les 10 coupelles sont retournées = plus de « vie » disponible.





Lettres d'infos, via la boîte mail de l'école :

✓ **1^{ère} : semaine du 13 au 18 mars**

Infos et ressources présentées ou évoquées lors de la réunion de lancement

✓ **2^{ème} : semaine du 08 au 12 mai**

Infos pratiques relatives à la rencontre du 26 mai



Contacts à l'UGSEL 22 :

Stéphanie BOUMEDIENE – secrétaire :

stephanie.boumediene@enseignement-catholique.bzh / 02 96 43 85 15

Référente : mise à jour des effectifs / règlements-facturation établissements

Mathieu BREGER – coordinateur sportif :

mathieu.breger@enseignement-catholique.bzh / 06 79 71 71 08

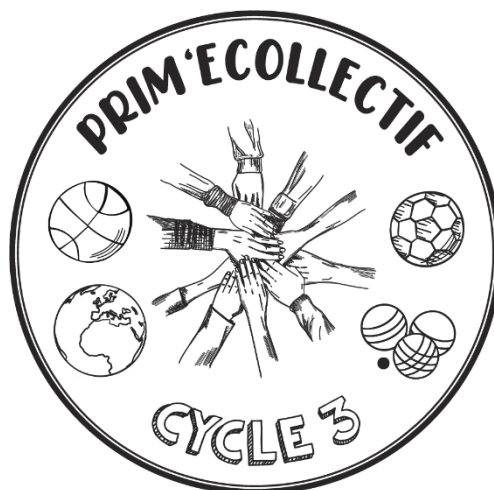
Référent : 4 ateliers sportifs

Thibaut LE BOLLOCH – coordinateur pédagogique :

thibaut.lebolloch@enseignement-catholique.bzh / 06 43 47 39 29

Référent : organisation générale de la rencontre / transports

L'équipe d'organisation vous souhaite une très belle rencontre !



Côtes d'Armor
le Département



Yffiniac
AU CŒUR DE LA BAIE



ENSEIGNEMENT
PRIVE
CATHOLIQUE
CÔTES D'ARMOR

UGSEL
CÔTES D'ARMOR

LMB
SAINT-BRIEUC
LYCÉE MARIE BALAVENNE



Siège de l'UGSEL 22

Centre Saint-François d'Assise - 7 rue Jules Verne - 22000 SAINT-BRIEUC

Tél : 02 96 43 85 15 / Mail : ugsel22@ugsel.org