



Journée du sport scolaire 2014/2015 : « Ma rentrée avec l'UGSEL »



vendredi 19 septembre 2014



En début d'année scolaire, fédérer les équipes éducatives autour d'un temps fort commun centré sur l'EPS.

Pour l'année scolaire 2014/2015, le ministère de l'Éducation 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 9 mai 2013 - note de service n° 2013-063 du 25-04-2013).

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

Proposition d'organisation

- Rassemblement des élèves sur la cour
- Pratique sportive autour des « jeux de course » (cf. propositions ci-après)

Tous les documents d'accompagnements de ce temps fort sont téléchargeables sur le site

<http://www.ugsel35.fr/index.php/premier-degre/animations> (planches A3 du jeu des familles, diplôme)

LE JEU DES FAMILLES

Le jeu prend tout son sens, si les équipes sont organisées de façon à mélanger les différentes classes (équipes multi niveaux).



Objectif : Courir vite et mémoriser

Matériel :

Plots ou objets qui peuvent être recouverts et retournés

Plateaux de familles (au minimum 1 par famille sportive),

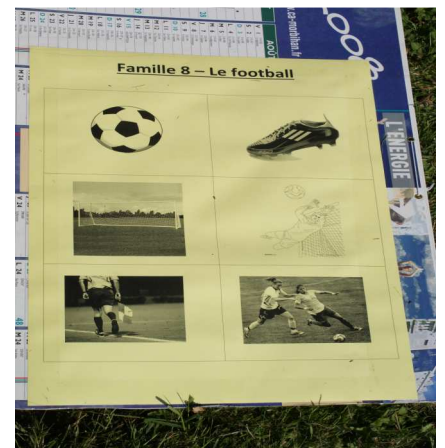
Images correspondantes aux plateaux

Déroulement :

- > Attribuer une famille (1 sport) par équipe
- > Chaque équipe prend le temps d'observer son plateau d'images.
- > Placer autant de cônes que d'images sur la cour, assez éloignés les uns des autres.
- > Répartir les cartes de chaque famille sous des plots différents.
- > Au signal, 1 membre de chaque équipe court soulever un plot.

Si la carte correspond à sa famille, il la rapporte et la dépose sur son plateau de jeu.

Si la carte ne correspond pas à sa famille, il repose le plot, revient taper dans la main du joueur suivant qui s'élance à son tour



Un enfant ne peut soulever qu'un plot par course.



Adapter les distances à l'âge des enfants.

6 enfants maximum par équipe : plus les enfants attendant leur tour trop longtemps

Un plot sans carte doit être laissé retourné.

Les plus jeunes sont tutorés par les aînés.

> L'équipe qui gagne est celle qui arrive la 1^{ère} à réunir toutes ses cartes sur son plateau

Variantes

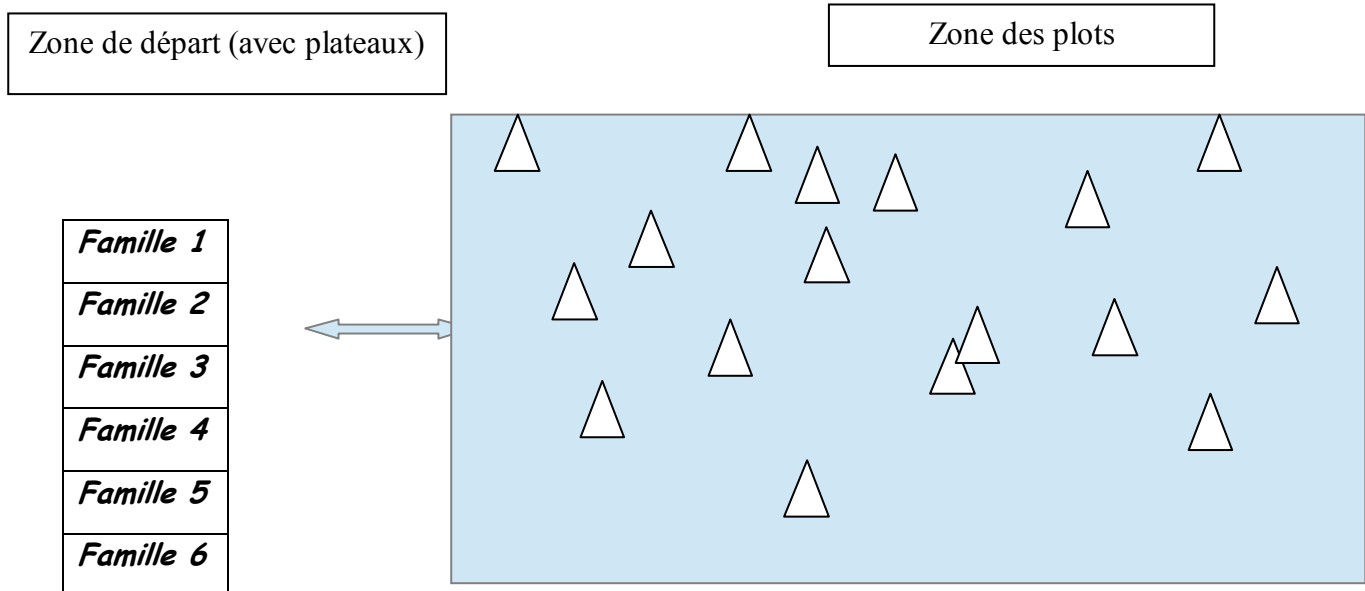
Possibilité de remplacer les cartes-photos par des cartes-mots, cartes-chiffres,

Il est possible d'ajouter des leurres (smiley, onomatopées ...) (plus difficile avec les plus jeunes)

D'autres types de familles peuvent être proposées autres que sportives.

Variable :

L'espace : Le jeu s'adapte à tous types de terrain : cour, stade, espace semi boisé ...



PROPOSITION CYCLES 1 et 2

LES 3 TAPES

Objectifs du jeu :

*Réagir à un signal

*Courir droit

Matériel :

Nombre de joueurs : 12 au maximum par terrain

Avant de jouer :

Constituer deux équipes.

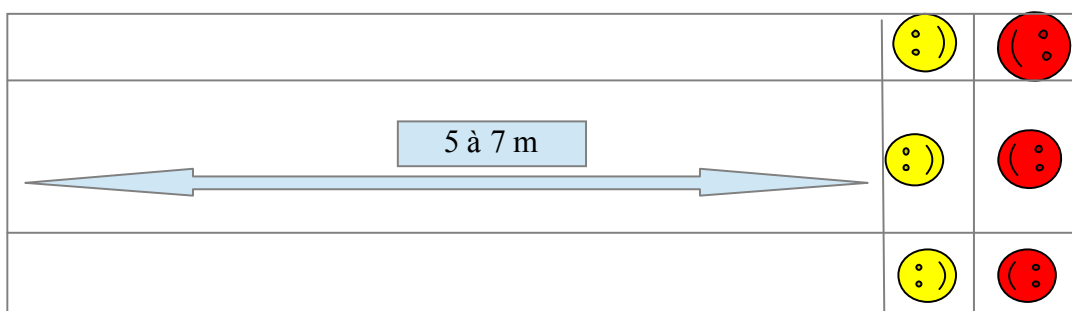
Les enfants se placent face à face, chaque équipe derrière une ligne, les lignes sont distantes de 1 m. maximum.

Déroulement du jeu :

1 joueur de l'équipe A tape dans la main de son vis à vis de l'équipe B (pour le cycle 1 : commencer avec 1 tape). Quand les 3 tapes sont réalisées, le joueur de l'équipe A court rejoindre son camp. (5 / 7m. plus loin)

Attribution d'1 point après chaque action :

- 1 point est attribué au poursuivant si le poursuivi est touché avant l'arrivée dans son camp.
- Sinon 1 point est attribué au poursuivi si le poursuivant ne le rattrape pas.



Point de vigilance

*Pour la sécurité : mettre en place des couloirs

Belle journée du sport scolaire avec l'UGSEL à toutes et à tous !