

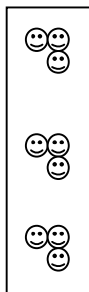
Jeu des DEUX CIBLES



Cercle de 2 à 3 m de diamètre avec une cible posée au centre

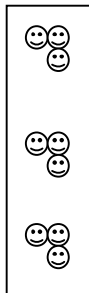
Club rouge

3 ou 4 équipes rouges de 3 ou 4 joueurs
Elles sont numérotées de 1 à 3 ou 4

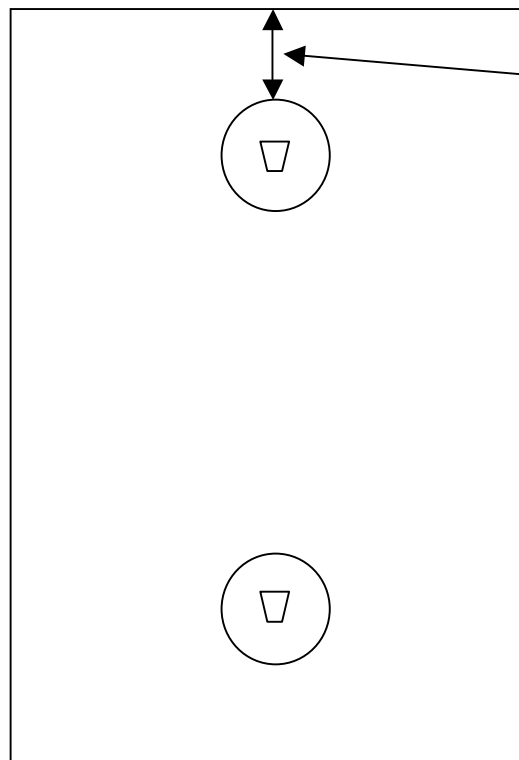


Club bleu

3 ou 4 équipes bleues de 3 ou 4 joueurs.
Elles sont numérotées de 1 à 3 ou 4



Points marqués



Cercle à 4 m de la limite du terrain

Terrain rectangulaire de 25 m sur 15 m

Notre rencontre est organisée en prenant en compte les 6 points de notre charte USEP 13 pour les rencontres USEP

1. Une préparation nécessaire, suffisante et coordonnée

Éclairage santé : *une bonne préparation permettra aux enfants de savoir gérer leur stress et de savoir gérer leurs émotions lors de la rencontre, contribuant ainsi au développement de ces compétences psychosociales.*

2. Plusieurs niveaux de pratique définis pour chaque activité physique et sportive

Éclairage santé : *permettre à l'enfant de choisir son niveau de pratique engage de nouvelles compétences psychosociales : savoir résoudre des problèmes et savoir prendre des décisions.*

3. Des rôles sociaux assumés par les enfants, par les adultes

Éclairage santé : *travailler sur ces rôles sociaux permettra de développer les compétences psychosociales suivantes : avoir une pensée créative une pensée critique, savoir communiquer efficacement et être habile dans les relations interpersonnelles.*

4. Un engagement explicite au respect mutuel

Éclairage santé *en activant ces points de la charte, l'enfant engage de nouvelles compétences psychosociales : avoir conscience de soi et avoir de l'empathie pour les autres.*

5. Des documents remis à l'enfant pour valider ce qu'il a fait

Éclairage santé : *La remise de ces documents permet de développer l'estime de soi, compétence importante pour le bon développement physique et moral de l'enfant.*

6. Santé, environnement, besoins particuliers : trois incontournables.

« Prendre en compte les besoins particuliers, s'inscrire dans une démarche éco-citoyenne, adopter une attitude santé sont des préoccupations incontournables de toutes les rencontres organisées par l'USEP13. Pour ces trois domaines, tous les acteurs des rencontres USEP et de leur préparation (enfants, enseignants, parents, éducateurs...) seront sensibilisés. »

À définir après concertation des classes engagées dans la rencontre :

Choix de l'incontournable à travailler

- Santé (exprimer ses ressentis en utilisant la réglette du plaisir)
- Environnement
- Besoin particulier

Rôle des adultes :

- Installation : chaque enseignant installe avec sa classe en arrivant sur le stade le terrain (les tracés seront faits).

Forme donnée à la convivialité

- Pique nique ou pas. Des (à décider) seront partagés.

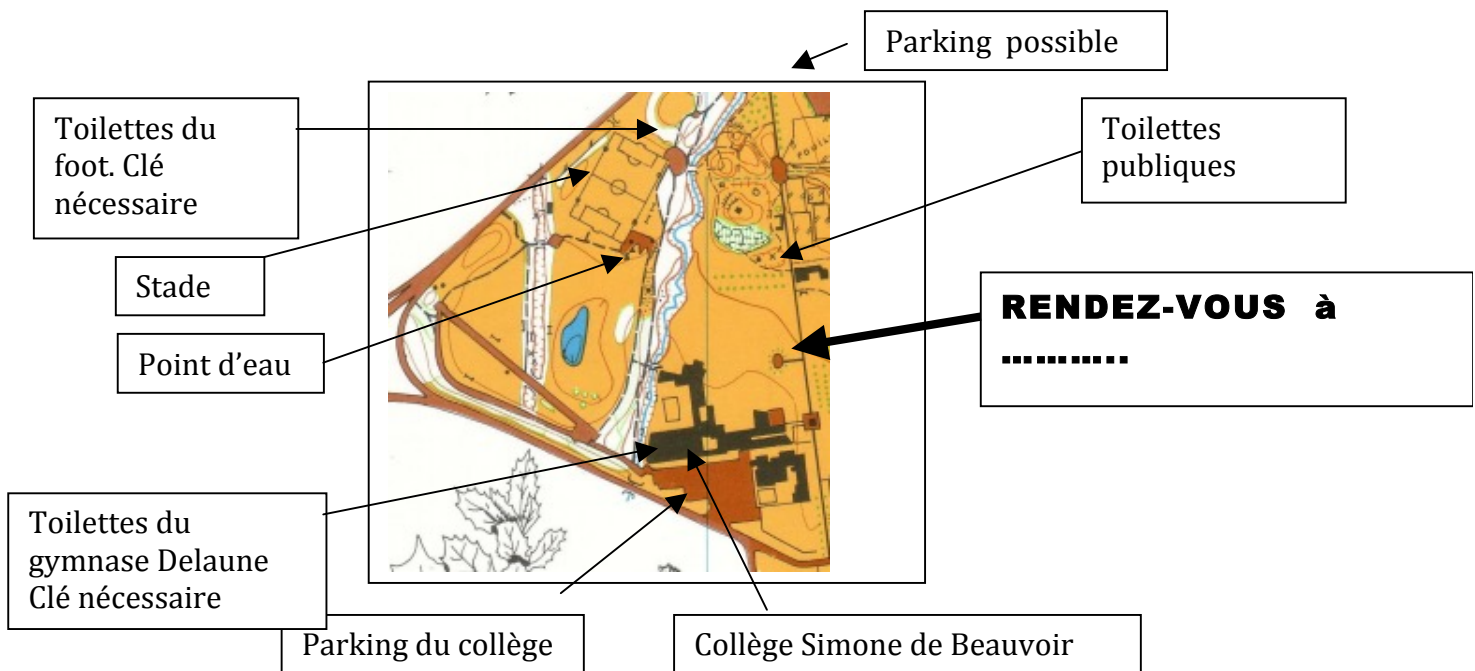
Discours d'ouverture :

- Présentation de la rencontre (organisation, infrastructures, espaces)
- Présentation des classes
- Présentation des enseignants et des adultes accompagnateurs
- Rappel des règles de jeu et du dispositif
- Rappel des valeurs de l'USEP (cf. charte départementale)
- Rappel de l'incontournable travaillé

Discours de clôture :

- Retour sur le déroulement de la rencontre (résultats et valeurs de l'USEP)
- Remise des diplômes
- Organisation de la convivialité

Lieu de rencontre



RENCONTRE

écoles	enseignantes	Classes/ numéros	effectif

➤ Organisation de la classe

- Deux clubs sont faits quel que soit l'effectif de la classe.
- Dans chaque club, trois ou quatre équipes (à décider lors de la réunion) sont numérotées.
- Les clubs et équipes sont mixtes et hétérogènes.

➤ Kit par enseignant(e) pour organiser son terrain

- Un jeu de dossards pour 15 enfants (un club)
- Un ballon (nature décidée lors de la réunion de préparation)
- Un chronomètre ou sablier
- 2 briques (ou cônes) pour les cibles
- Un sifflet poire
- Un porte document
- Des plots pour marquer les points

➤ Quelques règles minimales pour le jeu.

Ces règles relèvent d'un accord entre les enseignants. Selon les choix, différents niveaux de jeu seront pratiqués.

- Les deux clubs se placent dans leurs espaces respectifs.

Le niveau 1 de jeu décrit ici peut être modifié selon le niveau des joueurs. Cela fait partie de la régulation entre enseignants avant la rencontre.

- Chaque manche dure 2 minutes
- L'enseignant appelle deux équipes et envoie très vite le ballon dans l'espace de jeu.
- Pour marquer un point, il faut faire tomber la cible avec le ballon sans entrer dans la zone interdite matérialisée par le cercle.
- Lorsque le point est marqué et si le temps de jeu n'est pas terminé, l'enseignant envoie à nouveau le ballon en l'air dans l'espace de jeu.
- Lorsque le temps de jeu est terminé, les deux équipes regagnent leurs espaces. Le nombre de point(s) marqué(s) est annoncé (par l'enseignant ou les arbitres) et matérialisé par un ou plusieurs plot(s) placé(s) devant l'espace du club. Le jeu ne peut reprendre que lorsque le score a été annoncé.

➤ Arbitrage

- Arbitre de temps qui signale en sifflant une fois à la fin du temps
- Arbitre de marque qui annonce le nombre de points marqués, qui place les plots (points) et qui annonce le score.
- Arbitre de terrain qui siffle trois fois à la fin du jeu.

RAPPELCe que vous devez faire AVANT la rencontre en classe :

- **PRÉPARER** les élèves à la rencontre en leur donnant les dernières informations sur la rencontre.
- **PRENDRE** des crayons pour que les élèves notent les résultats sur leur carte de score.
- **PRÉPARER** votre kit.
- **ORGANISER** en respectant les informations de ce document.
- **EXPLIQUER** aux adultes « intervenants » (agréés) du rôle qu'ils auront à assumer pendant la rencontre : gestion des remplaçants, aide dans chaque terrain, mise en place de la convivialité, accompagnement aux toilettes (connaissance de l'espace).

Ce que vous devez faire AVANT la rencontre en arrivant sur le site :

- **INSTALLER** le terrain qui vous sera communiqué avec la rotation des équipes

terrain à installer	Enseignant responsable
1	
2	
3	
4	

Ce que vous devez faire PENDANT la rencontre :

GERER un groupe de 2 clubs
en utilisant les fiches de rotation proposées et décidées en réunion préparatoire
pour que les enfants retrouvent les conditions de préparation à la rencontre.

COMMUNIQUER les résultats aux joueurs sur votre terrain
pour que les enfants vivent sereinement ce cérémonial.

Ce que vous devez faire sur le site APRÈS la rencontre de votre terrain :

REGROUPER les enfants
pour participer au moment de convivialité.

Ce que vous devez faire en classe APRÈS la rencontre en classe :

REMETTRE les diplômes dans des conditions cérémoniales
pour permettre aux enfants d'apprécier ce moment particulier.

ORGANISATION

ECOLE	CLASSE	EFF	N° EQUIPES

Classes organisées en deux clubs de trois équipes

TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5	TERRAIN 6
Enseignant	Enseignant	Enseignant	Enseignant	Enseignant	Enseignant

Classes organisées en deux clubs de quatre équipes

TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5	TERRAIN 6
Enseignant	Enseignant	Enseignant	Enseignant	Enseignant	Enseignant

Pour préparer en classe avec deux clubs de quatre équipes chacun

Date	R 1	R 2	R3	R 4	Total Rouges	B 1	B 2	B3	B 4	Total Bleus	addition des scores à chaque séance	
											Rouges	Bleus
1-
2-
3-
4-
5-
6-
7-
8-

Pour organiser les oppositions avec deux clubs de quatre équipes et en organisant l'arbitrage

ROTATION DES OPPOSITIONS	Score rouge	Score bleu	ROTATION DE L'ARBITRAGE
<i>Premier temps.</i>		A l'arbitrage: R4 - B4	
R1 - B1			Zones/lignes :
R2 - B2			Fautes perso :
R3 - B3			Temps/Marque :
TOTAL			
<i>Deuxième temps.</i>		A l'arbitrage: R3 - B1	
R1 - B3			Zones/lignes :
R2 - B4			Fautes perso:
R4 - B2			Temps/Marque :
TOTAL			
<i>Troisième temps.</i>		A l'arbitrage: R2 - B3	
R1 - B4			Zones/lignes :
R3 - B2			Fautes perso:
R4 - B1			Temps/Marque :
TOTAL			
<i>Quatrième temps.</i>		A l'arbitrage: R1 - B2	
R2 - B1			Zones/lignes:
R3 - B4			Fautes perso:
R4 - B3			Temps/Marque :
TOTAL			
TOTAL GÉNÉRAL			

Pour organiser les oppositions avec deux clubs de quatre équipes sans organiser l'arbitrage

ROTATION DES OPPOSITIONS	Score rouge	Score bleu	Total rouge	Total rouge
R1 - B1				
R2 - B2				
R3 - B3				
R1 - B3				
R2 - B4				
R4 - B2				
R1 - B4				
R3 - B2				
R4 - B1				
R2 - B1				
R3 - B4				
R4 - B3				
TOTAL				

Pour préparer en classe avec deux clubs de trois équipes chacun

Date	R 1	R 2	R3	Total Rouges	B 1	B 2	B3	Total Bleus	addition des scores à chaque séance	
									Rouges	Bleus
1-
2-
3-
4-
5-
6-
7-
8-

Pour organiser les oppositions avec deux clubs de trois équipes et en organisant l'arbitrage

ROTATION DES OPPOSITIONS	Score rouge	Score bleu	ROTATION DE L'ARBITRAGE
<i>Premier temps.</i>		A l'arbitrage: R3 – B3	
R1 - B1			Zones/lignes:
R2 - B2			Fautes perso.:
R1 - B2			Temps/Marque:
R2 - B1			
TOTAL			
<i>Deuxième temps.</i>		A l'arbitrage: R2 – B2	
R1 - B3			Zones/lignes:
R3 - B3			Fautes perso.:
R1 - B1			Temps/Marque:
R3 - B1			
TOTAL			
<i>Troisième temps.</i>		A l'arbitrage: R1 – B1	
R2 - B2			Zones/lignes:
R3 - B3			Fautes perso.:
R2 - B3			Temps/Marque:
R3 - B2			
TOTAL			
TOTAL GÉNÉRAL			

Pour organiser les oppositions avec deux clubs de trois équipes sans organiser l'arbitrage

ROTATION DES OPPOSITIONS	Score rouge	Score bleu	Total rouge	Total rouge
R1 - B1				
R2 - B2				
R3 - B3				
R1 - B3				
R3 - B2				
R2 - B1				
R1 - B2				
R2 - B3				
R3 - B1				
TOTAL				