



Rencontre Jeux Collectifs Cycle 2 - 2

Date : Vendredi 09 mars 2018
Lieu : Complexe sportif de Belleneuve
Public : Cycle 2
Type : Rencontre de fin de cycle EPS



Organisation : USEP 21



Nos partenaires



Matin

École	CP	CE1	CE2	Total	Enseignant	Nombre d'équipes	Appellation
MIREBEAU-SUR-BEZE	9	9		18	SIMONET ROMAIN	4	M1 – M2 – M3 – M4
MIREBEAU-SUR-BEZE	22			22	BARRET NATHALIE	4	M5 – M6 – M7 – M8
MARCILLY-SUR-TILLE		20		20	HERBILLON PATRICE	4	MA1 – MA2 – MA3 – MA4
BRETIGNY	15			15	CHAUSSENOT CHARLINE	3	B1 – B2 – B3
Total	46	29		75		15	

Déroulement de la rencontre

Matin	Après-midi
9h30 : Arrivée sur site	
9h45 : Début de la rencontre	
12h : Fin de la rencontre	
<i>Pique-nique</i>	
13h : Départ du site	

Répartition des adultes (avec la répartition des équipes)

Matin

CP – PRISONS MULTIPLES	CP - ÉPERVIER	CP – PRISONS MULTIPLES	CP – ÉPERVIER
M1 – B1 – M7	M2 – B2 – M8	B3 – M5 – M6	X
Responsable Simonet Romain	Responsable Chaussonot Charline	Responsable USEP Clémence	Responsable
CE1 – BALLON CHATEAU	CE1 – LA QUEUE DU DIABLE	CE1 – BALLON CHATEAU	CE1 – LA QUEUE DU DIABLE
M3 – MA1 – MA2	M4 – MA3 – MA4	X	X
Responsable Barret Nathalie	Responsable Herbillon Patrice		

Accompagnateurs

Ils seront chargés par les enseignants d'accompagner les équipes. Ils auront pour tâche d'accompagner les élèves dans leur mission de « jeune officiel » et d'assurer la sécurité.

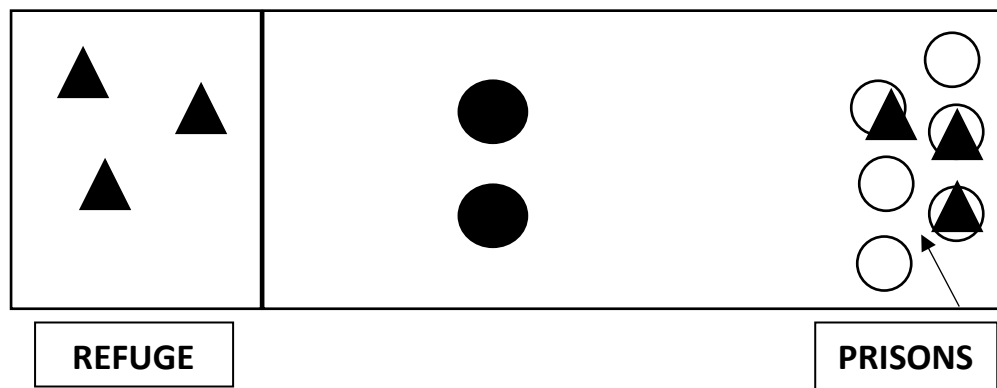
Plan de transport

École	Enseignant	Effectif	Heure départ école	Heure arrivée site	Heure départ site	Heure arrivée école	Capacité bus	Tarif	Transporteur
MIREBEAU-SUR-BEZE	SIMONET ROMAIN	18	09h00	9H30	13H00	13h30	55	160	KÉOUS
MIREBEAU-SUR-BEZE	BARRAT NATHALIE	22	09h00	9H30	13H00	13h30			
MARCILLY-SUR-TILLE	HERBILLON PATRICE	20	09h00	9H30	13H00	14h00	49	132	TPO
BRETIGNY	CHAUSSENOT CHARLINE	15	09h20	9H30	13H00	13h40			

Repères pour la rencontre USEP 21

Pour les CP :

Les prisons multiples :



- Règles du jeu :

Au début du jeu, en fonction du nombre de joueurs, la moitié des souris sont dans leur refuge et l'autre moitié sur le terrain enfermée dans une prison. Il y a deux sorciers sur le terrain qui gardent les souris prisonnières.

Le but des souris libres est de libérer les souris prisonnières.
Les sorciers doivent les empêcher.

Si une « souris libre » réussit à libérer une « souris prisonnière », elle doit la ramener dans le refuge en la tenant par la main. Pendant ce temps, elles sont invulnérables. Une fois arrivées au refuge, elles reprennent le jeu comme des souris libres. On ne peut libérer qu'une souris à la fois.

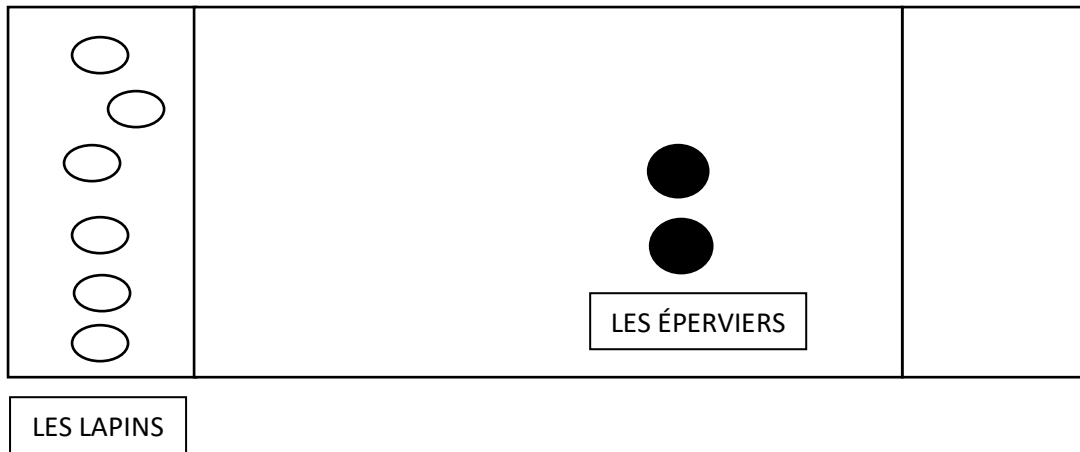
Si un sorcier touche une « souris libre » avant qu'elle ne délivre une « souris prisonnière », elle va directement dans une prison inoccupée.

Le jeu dure 40 secondes pour chaque duo de sorciers. A la fin des 40 secondes, si le nombre de souris prisonnières est égal ou supérieur à celui du début, les sorciers ont gagné. L'équipe qui a gagné marque un point.

Lorsque tous les sorciers sont passés, l'équipe qui a le plus de points gagne le match.

Important : Si une équipe a moins de joueurs que les autres, on fera passer les sorciers plusieurs fois afin que le nombre de passage soit le même.

L'ÉPERVIER



- **Les règles du jeu :**

Au début du jeu, les lapins sont dans leur camp. Les éperviers sont par deux et se tiennent par la main de l'autre côté du terrain.

Lorsque les éperviers crient : « ÉPERVIEEEEEERS EN CHASSE !! », les lapins s'élancent et doivent rejoindre l'autre côté du terrain sans se faire toucher par les éperviers.

Si un lapin est touché par un épervier, il est gelé et comptabiliser sur la feuille de marque. Il reprend ensuite le jeu au prochain tour.

- **Déroulement du jeu :**

Chaque match se déroule en deux phases : une première phase où l'équipe 1 aura le rôle des éperviers et une deuxième phase où ce sera à l'équipe 2 d'occuper ce rôle.

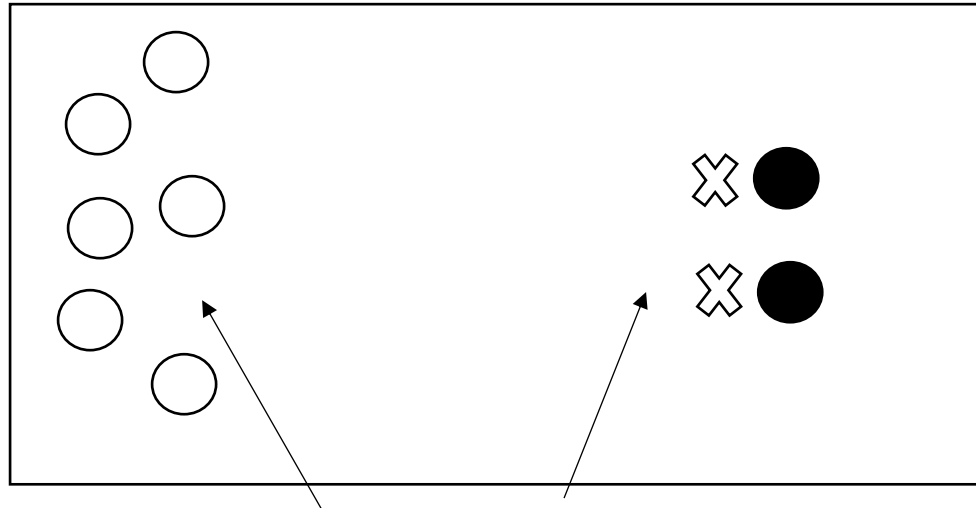
Chaque paire d'épervier aura deux passages soit un « aller-retour » pour attraper les lapins. On note le score à chaque passage sur la feuille de marque. Lorsqu'une paire d'éperviers a effectué ses deux passages, on change de paire.

Lorsque tous les éperviers sont passés, le jeu est terminé et on comptabilise le score.

L'équipe qui aura attrapé le plus de lapins gagne le match.

Pour les CE1 :

La queue du Diable



1 équipe d'anges – 1 équipe de diable

- **Règles du jeu :**

Au début du jeu, l'équipe des anges commence avec deux statues et le reste de l'équipe « libre ». Les deux diables ont 40 secondes pour toucher un maximum d'anges ce qui les transforment en statues. Les anges peuvent se libérer en se touchant la main.

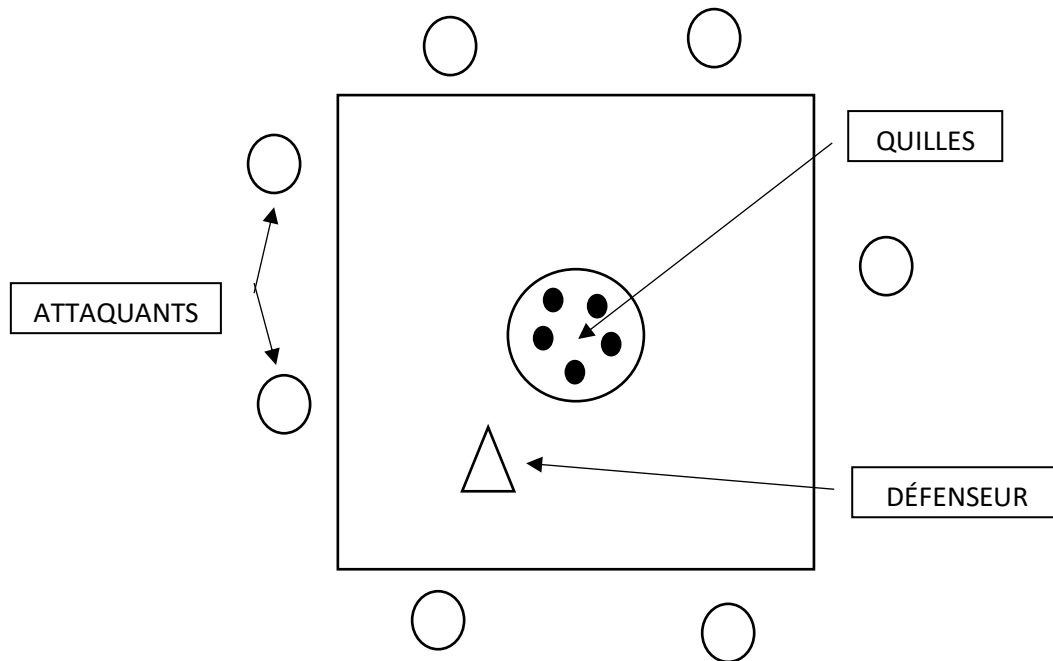
On compte le nombre de touches que les diables effectuent. Si jamais, un diable se fait prendre sa queue, il sort du jeu. Si les deux diables se font attraper leur queue le chronomètre s'arrête et on garde le score qu'ils ont obtenu jusque-là.

Lorsque que tous les diables sont passés, on additionne le score de tous les diables pour obtenir le score final.

L'équipe qui obtiendra le meilleur score remporte le jeu.

Important : Si une équipe a moins de joueurs que les autres, on fera passer les diables plusieurs fois afin que le nombre de passages soit le même.

Le Ballon Château



→ Objectif des attaquants : faire circuler le ballon unique pour pouvoir tirer là où n'est pas le défenseur.

- **Règles du jeu :**

Au début du jeu, l'équipe attaquante est répartie tout autour du terrain. Au milieu, 5 quilles sont disposées dans un cerceau. Les attaquants doivent faire tomber les quilles avec un ballon.

Le défenseur doit protéger ses quilles pour empêcher qu'elles ne tombent.

Chaque défenseur a 40 secondes pour défendre un maximum ses quilles. A chaque passage, on note le nombre de quilles qui sont tombées. Quand tous les défenseurs sont passés, on additionne les scores de chacun pour avoir le score de l'équipe.

Important : Si une équipe a moins de joueurs que les autres, on fera passer les défenseurs plusieurs fois afin que le nombre de passages soit le même pour tout le monde.



En cas de problème
Le délégué est joignable au : 06.09.58.03.65

L'USEP 21 prendra des photos pour alimenter son site internet ainsi que les réseaux sociaux.

Merci d'indiquer dès votre arrivée les élèves n'ayant pas d'autorisation relative au droit à l'image.

Cette rencontre est construite pour venir conclure un cycle d'EPS.

Les élèves doivent impérativement être préparés à la rencontre (sur l'ensemble des rôles sociaux).