



RENCONTRE JEUX COLLECTIFS MATERNELLE

Date : Mardi 5 avril

Lieu : Imphy (gymnase A. Croizat)

Forme : Rencontre d'aboutissement

Public : Maternelle

Important : une participation aux frais d'organisation de la rencontre sous forme de mutualisation sera demandée au prorata du nombre d'enfants non licenciés pour chaque association.



NIÈVRE
le département

**AGENCE
NATIONALE
DU SPORT**



FÉDÉRATION N!EVRE
la ligue de
l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

Format de la rencontre :

9h30 : arrivée sur le site, goûter, accueil, répartition dans les groupes

10h : début des ateliers (2 ateliers)

10h45 : pause boisson

11h00 : reprise des ateliers (2 ateliers)

11h40 : fin des ateliers / reconstitution du puzzle

12h : pique-nique

13h : départ des bus

Répartition des enfants

Nom de l'association	Enseignant	TPS PS	MS	GS
Magny-Cours maternelle	DAVIOT Christelle et LARGUIER Barbara	10	11	9
ASUSEP La Fermeté	Mielcarek Hervé	5	8	2
Lucie Aubrac	LAURENT Aurélie	5	19	0
		20	38	11
			69	

Répartition des adultes

Responsable de site : Hervé Mielcarek

Animateurs :

Atelier	Animateur	Matériel
Le mur chinois	DAVIOT Christelle	Chasuble pour le gardien, plots ou cordes pour matérialiser les lignes.
La course aux objets	Mielcarek Hervé	4 caisses, des objets de différentes formes et tailles en nombre suffisant.
Les lapins dans la clairière	LAURENT Aurélie	Plots et « carottes »
Le renard dans la basse-cour	LARGUIER Barbara	Dossards et plots ou cordes pour matérialiser les espaces de jeu.

Accompagnateurs :

Au moins un adulte accompagnateur par groupe d'enfants.

Répartition des enfants :

A l'arrivée des bus, les responsables de site répartissent les enfants en quatre groupes (de niveau si possible) en mélangeant les enfants des différentes associations.

Déroulement général :

La salle sera divisée en 4 aires de jeux.

Rotation des 4 groupes sur les 4 ateliers proposés.

Les différents ateliers peuvent être aménagés en fonction du matériel disponible.

Durée d'un atelier : 20 minutes rotation comprise.

Description des tâches des adultes

Responsable de site : il prend connaissance du dossier, du déroulement général et des spécificités de chaque atelier. Il accueille s'il est disponible, fait le point des effectifs et les répartitions, délimite les 4 aires de jeux, prépare le goûter et la pause boisson, vérifie que tout se passe bien. Il téléphone à la délégation une semaine avant la rencontre pour les dernières mises au point.

Animateur : il prend connaissance de façon détaillée de l'atelier qu'il animera, il apporte le matériel de son atelier et l'installe. Il donne les consignes pour les différentes situations de l'atelier et anime. Il informe les parents accompagnateurs du déroulement de la matinée et de leur rôle dans cette organisation (cf p8)

Accompagnateur : il suit son groupe sur les rotations, aide l'animateur si nécessaire, s'occupe des enfants. Ils veillent à la sécurité des enfants.

Consignes :

Les enfants devront avoir obligatoirement une paire de chaussures propres en plus de leurs chaussures normales, ceci faisant partie des conditions de prêt des salles que nous occupons.

Prévoir pour chaque AS :

1 trousse de 1ers soins

Le matériel des animateurs

Les gobelets des enfants pour la pause boisson (signaler à l'USEP si vous n'en avez pas)

Participer autrement :

Lors de la rencontre, au cours de chaque atelier, les enfants récupéreront une pièce de puzzle qui leur permettra de reconstituer une image surprise. En fin de rencontre, un temps collectif de reconstitution du puzzle sera programmé.

Rôles sociaux :

A l'USEP, construire le futur citoyen sportif, c'est donner des responsabilités à l'enfant. C'est en amenant l'enfant à assumer ses premières responsabilités qu'on l'aide à comprendre le sens des règles, à prendre soin de lui et des autres, à prendre des décisions, à communiquer quel que soit la situation.

AVANT la RENCONTRE

La préparation de ces rôles fait partie intégrante de la vie de la classe et du module de préparation.

PENDANT la RENCONTRE

L'adulte responsable de l'activité est le garant du bon déroulement : il met en place le dispositif et veille à la sécurité de tous. Il accompagne l'enfant dans son rôle de responsable.

Lors de l'atelier « la course aux objets », les enfants assumeront les rôles de maître du jeu et maître de la marque (cf p6 et p7). Les enfants qui assureront ces rôles porteront une chasuble USEP. Tout le matériel sera fourni par l'USEP.

APRES la RENCONTRE

Après ses premières expériences de responsabilités, on peut offrir la possibilité à l'enfant d'exprimer son ressenti.

Maître du jeu



Rôle

- Je fais respecter les règles d'or
- J'annonce le vainqueur à la fin du jeu

Identification du rôle l'organisateur

- Chasuble, casquette, brassard, gilet ... d'organisateur
- Emplacement identifié par une affiche

Matériel

- clochette

Références aux programmes de l'Éducation nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4
"Collaborer, coopérer, s'opposer":

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. [...] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicitent les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»



Autonomie et responsabilisation

SAVOIRS

- Connaître les règles d'or
- Faire respecter les règles d'or

SAVOIR FAIRE

- Se positionner sur l'espace de jeu pour une observation efficace des comportements des joueurs
- Oser Intervenir

SAVOIR ETRE

- Etre responsable de la sécurité des joueurs
- Etre juste
- Oser prendre la parole pour se faire entendre

.....
Le sport scolaire de l'école publique

Maître de la marque



Rôle

- Je compte les points
- J'annonce clairement à la fin du jeu, le score de chaque équipe

Identification

- Chasuble, casquette, brassard, ... d'organisateur
- Emplacement identifié par une affichette

Matériel

- Bouchons et seaux aux couleurs des équipes
OU
- Feuille de marque + crayon

Références aux programmes de l'Éducation nationale du cycle 1

Domaine "Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques" / Objectif 4 "Collaborer, coopérer, s'opposer" :

"...Que ce soit dans ces jeux à deux ou dans des jeux de groupe, tous peuvent utilement s'approprier des rôles sociaux variés : arbitre, observateur, responsable de la marque ou de la durée du jeu. [...] Des tâches particulières qui aident à la gestion de la situation et sollicitent les enfants pour prendre des initiatives et des responsabilités au service du collectif.»



Autonomie et responsabilisation

SAVOIRS

- Connaître les règles du jeu
- Connaître les outils d'affichage du score

SAVOIR FAIRE

- Comparer des collections d'objets (bouchons, bâtons,...) / Compter
- Annoncer, à haute voix, un résultat

SAVOIR ETRE

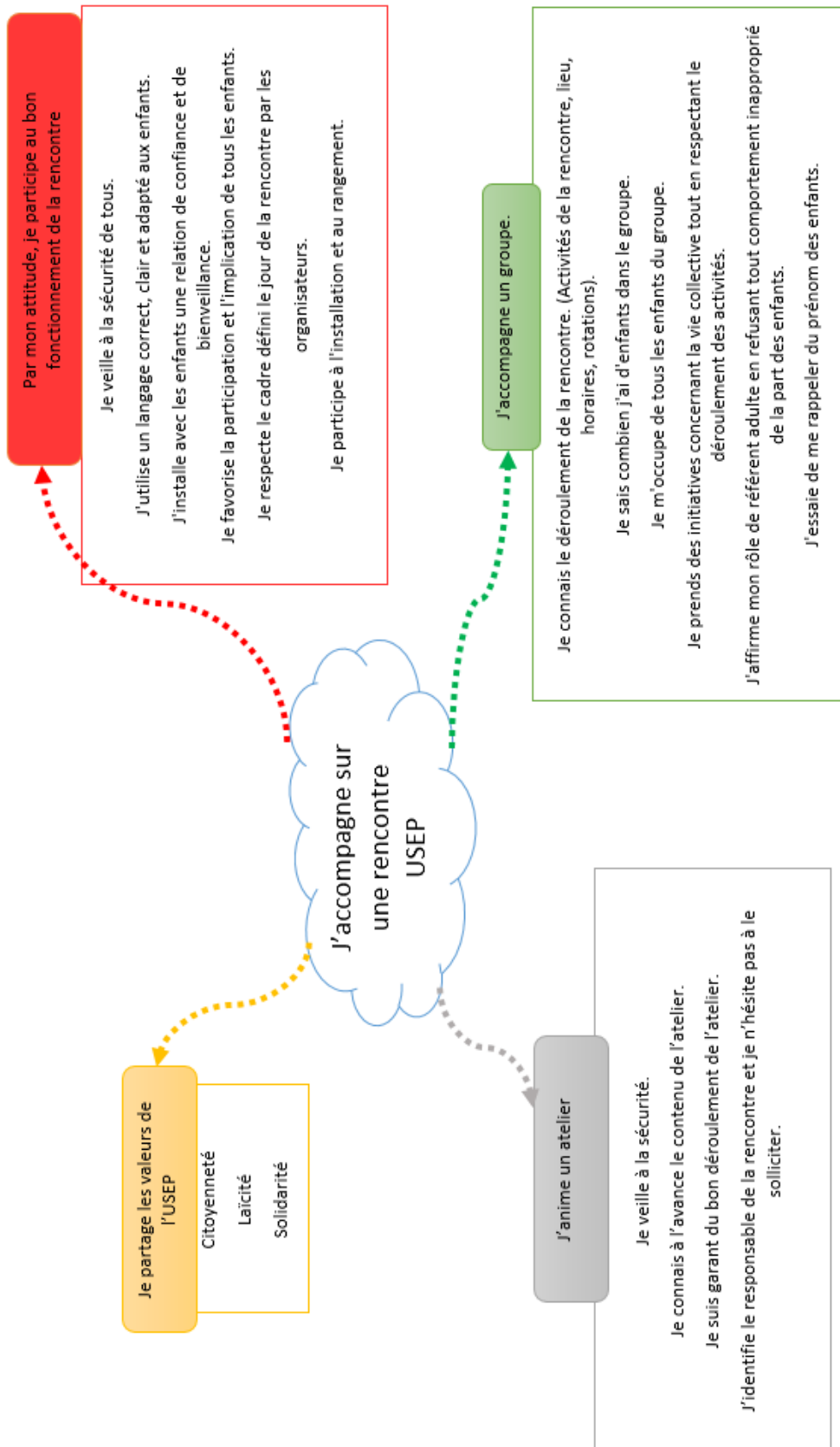
- Etre responsable de la marque
- Etre neutre, loyal
- Oser prendre la parole pour se faire entendre

.....

Le sport scolaire de l'école publique

FICHE ACCOMPAGNATEUR

Merci de communiquer ce document aux accompagnateurs.



Le mur chinois

Niveau 1 :

But du jeu :

Traverser le territoire du gardien sans se faire toucher.

Règles :

On trace deux lignes au sol. Tous les joueurs, sauf un, sont placés sur une des lignes. Un joueur (le gardien) se place entre les deux lignes. Lorsque celui-ci dit « mur Chinois », tous les joueurs sur la ligne courent pour aller sur l'autre ligne. S'ils se font toucher par le gardien, ils forment un mur au centre, jambes écartées et bras tendus. Ils doivent rester sur place.

Dispositif :

- Craies ou cordes pour matérialiser les lignes au sol.

---x---x---x---x---x---x---x---x---x---x---x---x---

O

x : joueurs Chinois

O : gardien

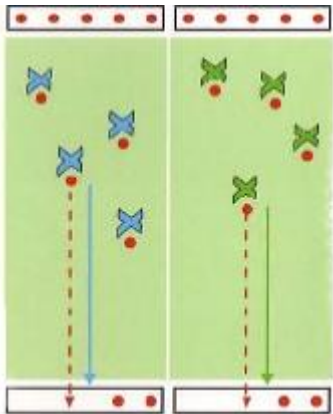
Niveau 2 :

- Augmenter le nombre de gardiens au départ du jeu.
- Les joueurs touchés qui forment le mur du centre deviennent aides du gardien et peuvent toucher un joueur libre qui passe à côté d'eux.
- Elargir la zone entre les deux lignes.
- Changer le mode de déplacement des Chinois et/ou du gardien.

La course aux objets

Niveau 1 : les équipes sont en concurrence.

Caisse A



But du jeu :

Pour chaque équipe, transporter les objets d'une caisse à l'autre le plus vite possible.

L'équipe gagnante est celle qui a vidé sa caisse avant l'autre.

Règles :

- Les joueurs ne peuvent transporter qu'un seul objet à la fois.

Dispositif :

- 2 équipes de nombre égal.
- Au début du jeu les objets sont tous dans la réserve (caisse A).

Rôles sociaux : (cf. fiches)

- Maître du jeu
- Joueur

Niveau 2 : les équipes sont en opposition

But du jeu :

Pour les attaquants, porter les objets dans la caisse B, en traversant la zone de tapis.

Pour les défenseurs, intercepter les porteurs d'objets pendant les passages des attaquants sur les tapis.

L'équipe qui gagne est celle qui a le plus d'objets.

Règles :

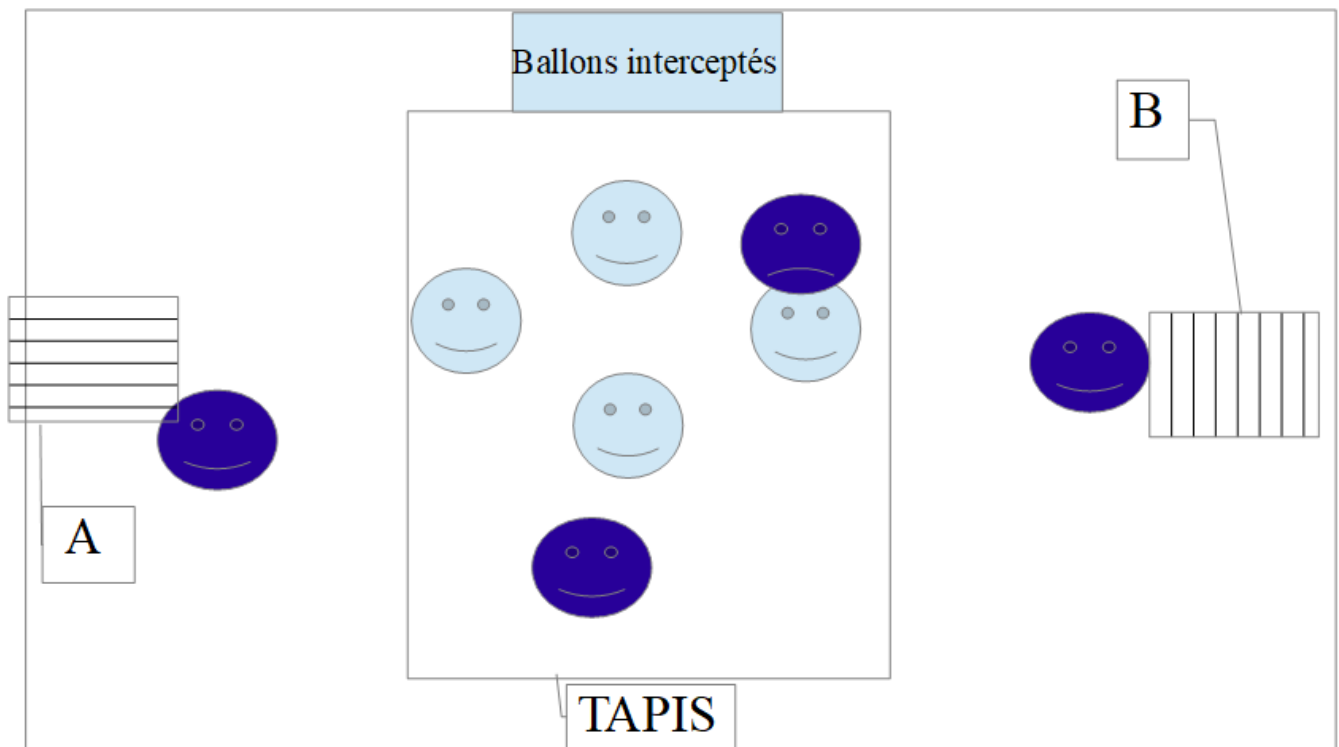
- Pour les attaquants : traverser la zone de tapis sans se faire prendre son objet et le déposer dans la caisse.
- Pour les défenseurs : intercepter les objets lors des passages des attaquants sur la zone de tapis. Déposer les objets interceptés dans une caisse. On ne peut pas attraper un joueur qui n'a plus d'objet.

Dispositif :

- 2 équipes de nombre égal.
- Au début du jeu les objets sont tous dans la réserve (caisse A).
- Temps de jeu : jusqu'à épuisement de la réserve.
- A la fin de la partie, changer de rôle.

Rôles sociaux : (cf. fiches)

- Maître du jeu
- Joueur
- Maître de la marque



Évolutions du jeu :

- Modifier le nombre d'attaquants et/ou de défenseurs.

Les lapins dans la clairière

Niveau 1 :

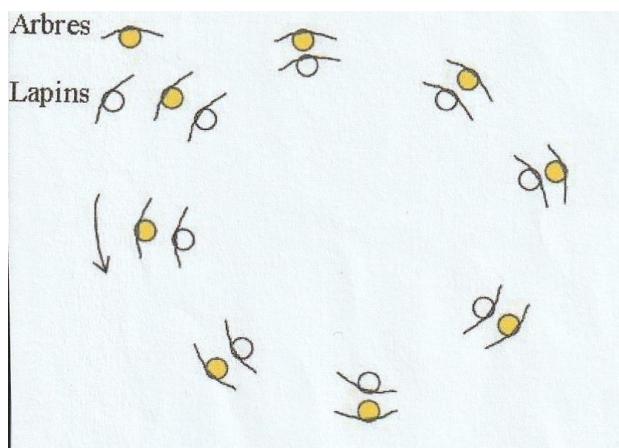
But du jeu :

Garder un maximum de carottes à la fin du jeu.

Règles :

- Des joueurs sont les arbres, ils sont debout en cercle, jambes écartées.
- Les autres sont les lapins, ils sont assis en tailleur au pied de leur arbre en possession d'un nombre identique de carottes.
- Au signal, ils se retournent, passent entre les jambes de leur arbre, font le tour de la clairière en courant (tous dans le même sens), repassent entre les jambes de leur arbre, s'assoient en tailleur et frappent dans leurs mains.
- Le dernier lapin arrivé doit donner une de ses carottes.
- A la fin du jeu, les lapins qui ont le plus de carottes ont gagnés.
- On change ensuite les rôles.

Dispositif :



Niveau 2 :

- Créer une zone "pré".
- Au signal, les lapins sortent en passant sous les jambes de l'arbre derrière eux et vont se promener dans le pré.
- Au 2ème signal, ils quittent le pré et retournent dans la clairière en passant sous un arbre libre et s'assoient en tailleur.
- Le dernier lapin arrivé doit donner une de ses carottes.

Le renard dans la basse-cour

Niveau 1 :

But du jeu :

Pour les animaux de la basse-cour : rejoindre le poulailler sans se faire manger.

Pour le renard : manger le maximum d'animaux appelés.

Règles :

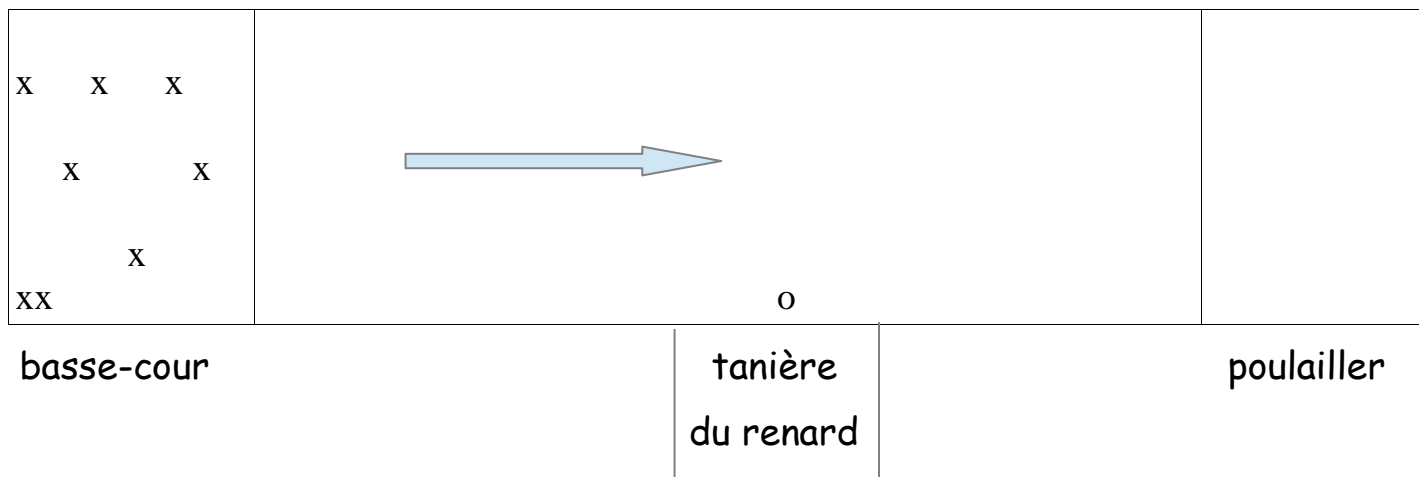
De sa tanière, le renard annonce : « je vais manger ... les coqs » et sort. Seuls les coqs doivent sortir, traverser le terrain sans être pris par le renard et rentrer dans le poulailler. Ceux qui sont pris sont conduits dans la tanière du renard.

Le jeu se poursuit : « Je vais manger ... les pintades » etc...

Les animaux pris reprennent le jeu dès que l'on change de renard.

Dispositif :

- 4 jeux de dossards de couleurs différentes pour différencier les animaux de la basse-cour (poules, coqs, pintades, lapins...)



Niveau 2 :

- Augmenter le nombre de renards.
- Manger deux sortes d'animaux à la fois.
- Tous les animaux doivent sortir et seuls ceux appelés par le renard sont attrapés.